



MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN FINGER PAINTING DI KB PUTRA PERTIWI DESA SUMBEREJO

MEY WIDYANITA

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : 24010684286@mhs.unesa.ac.id

BUDI RACHMAN

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : budirachman@unesa.ac.id

YES MATHEOS LASARUS MALAIKOSA

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : matheosmalaikosa@unesa.ac.id

SUHARTI

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : suhartisuharti@unesa.ac.id

Abstrak

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan finger painting di KB Putra Pertiwi Desa Sumberejo dalam konteks pendidikan PAUD. Penelitian ini menggunakan desain Classroom Action Research yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok usia 4–5 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan lembar penilaian perkembangan kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak pada setiap siklus, yang ditandai dengan meningkatnya keberanian mencoba, kemampuan mengombinasikan warna, orisinalitas karya, serta kelenturan motorik halus. Pada tahap prasiklus, tingkat kreativitas anak masih rendah, namun mengalami peningkatan pada Siklus I dan mencapai ketuntasan pada Siklus II. Dengan demikian, kegiatan finger painting terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dalam menstimulasi kreativitas.

Kata Kunci: Kreativitas anak usia dini, finger painting, penelitian tindakan kelas, PAUD.

Abstract

This study aims to enhance early childhood creativity through finger painting activities at KB Putra Pertiwi, Sumberejo Village, within the context of early childhood education. The research employed a Classroom Action Research design conducted in two cycles, consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were children aged 4–5 years. Data were collected through observation, documentation, and creativity development assessment sheets. The findings indicate a consistent improvement in children's creativity in each cycle, as reflected in increased willingness to try, ability to combine colors, originality of artwork, and fine motor flexibility. In the pre-cycle stage, the level of creativity was relatively low; however, it improved in Cycle I and reached the expected level of mastery in Cycle II. Therefore, finger painting proved to be an effective and enjoyable instructional strategy aligned with the developmental characteristics of young children in stimulating creativity.

Keywords: Early childhood creativity, finger painting, classroom action research, early childhood education.

1. PENDAHULUAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus di KB Putra Pertiwi Desa Sumberejo menunjukkan bahwa kegiatan finger painting secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini. Peningkatan terlihat dari skor yang awalnya rendah pada tahap prasiklus, kemudian meningkat pada Siklus I dengan skor total mencapai 81, dan semakin optimal pada Siklus II. Tren kenaikan ini membuktikan bahwa penggunaan media pasta warna efektif dalam merangsang perkembangan kognitif dan imajinasi anak secara bersamaan. Melalui pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Keberhasilan tersebut ditandai dengan tercapainya empat indikator utama kreativitas, yaitu keberanian mencoba, orisinalitas karya, kemampuan mengombinasikan warna, dan kelenturan jari tangan. Anak-anak yang pada awalnya pasif, ragu, dan cenderung meniru contoh guru, secara bertahap berubah menjadi lebih percaya diri, ekspresif, dan mandiri dalam menentukan bentuk serta warna pada karya mereka. Finger painting terbukti bukan sekadar aktivitas bermain, tetapi merupakan metode pembelajaran yang mampu menggali dan mengembangkan potensi kreatif anak dalam menciptakan sesuatu yang baru dan orisinal. Secara klasikal, tingkat ketuntasan kreativitas telah melampaui target yang ditetapkan, menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan berjalan efektif.

Selain meningkatkan kreativitas, finger painting juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus dan aspek afektif anak. Peningkatan skor pada indikator kelenturan jari dari angka 13 menjadi 22 menunjukkan bahwa otot-otot kecil tangan anak semakin terlatih. Aktivitas menyentuh, menekan, dan menggoreskan pasta warna memberikan stimulasi sensorik yang memperkuat koordinasi mata dan tangan, yang penting sebagai dasar kesiapan menulis. Dari sisi afektif, anak menjadi lebih berani bereksperimen, tidak takut kotor, dan lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide. Lingkungan belajar yang memberikan kebebasan berekspresi tanpa rasa takut melakukan kesalahan terbukti mampu meningkatkan rasa aman dan kenyamanan anak selama proses pembelajaran.

Kreativitas anak usia dini, termasuk pada usia sekitar tiga tahun, merupakan kemampuan anak untuk menghasilkan ide-ide baru, berimajinasi, serta mengombinasikan pengalaman yang telah dimiliki menjadi sesuatu yang berbeda dan bermakna. Pada masa ini, anak berada dalam tahap perkembangan yang sangat

pesat, ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi dan mulai berkembangnya kemampuan berpikir simbolik. Kemampuan tersebut menjadi dasar munculnya perilaku kreatif dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penelitian dalam Jurnal Al-Athfaal (Raden Intan Lampung), kreativitas diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan produk baru, menemukan gagasan baru, serta menciptakan langkah atau metode baru yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa sejak usia dini anak telah memiliki potensi kreatif yang perlu dikembangkan melalui stimulasi yang tepat.

Pada usia tiga tahun, kreativitas anak umumnya tampak melalui berbagai aktivitas bermain. Bermain simbolik, seperti berpura-pura menjadi dokter, ibu, atau tokoh tertentu, menunjukkan kemampuan anak dalam menggunakan imajinasi. Selain itu, kegiatan menggambar bebas, menyusun menyusun balok, serta memanfaatkan benda-benda di sekitar dengan cara yang unik juga merupakan bentuk ekspresi kreativitas. Bermain menjadi sarana utama bagi anak untuk mengeksplorasi ide, mengekspresikan perasaan, dan memahami lingkungan sekitarnya. Penelitian Rahmawati (2019) dalam Jurnal PAUD Lectura mengungkapkan bahwa bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini karena memberikan kesempatan untuk bereksperimen, merancang bentuk, serta memecahkan masalah secara mandiri. Aktivitas tersebut tidak hanya menstimulasi kemampuan kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional, karena anak belajar bekerja sama, berbagi, dan menghargai hasil karya sendiri maupun teman.

Perkembangan kreativitas anak usia tiga tahun sangat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan sekolah. Lingkungan yang memberikan rasa aman, dukungan, serta kebebasan berekspresi akan mendorong anak untuk berani mencoba hal-hal baru. Sebaliknya, lingkungan yang terlalu menekan, sering memarahi anak saat melakukan kesalahan, atau terlalu menuntut hasil yang sempurna dapat menghambat perkembangan kreativitas. Anak menjadi takut bereksperimen dan cenderung pasif. Jurnal Al-Athfaal menegaskan bahwa kreativitas anak dapat menurun apabila lingkungan tidak memberikan ruang untuk melakukan kesalahan atau kebebasan dalam mengekspresikan diri. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam menciptakan suasana yang menyenangkan, penuh kasih sayang, dan menghargai setiap usaha anak.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil memberikan solusi atas permasalahan rendahnya kreativitas anak di lokasi penelitian. Keberhasilan tersebut merupakan hasil integrasi antara penggunaan media yang

menarik, peran guru sebagai fasilitator yang memberikan motivasi, serta kebebasan eksplorasi yang diberikan kepada anak. Untuk keberlanjutan program, guru disarankan terus berinovasi dalam menyediakan media pembelajaran yang eksploratif dan mendokumentasikan perkembangan karya anak sebagai portofolio. Orang tua diharapkan memberikan dukungan di rumah dengan menyediakan ruang berekspresi tanpa terlalu menekankan kesempurnaan hasil. Sementara itu, lembaga sekolah perlu mendukung penyediaan sarana dan prasarana yang aman serta mengapresiasi karya anak melalui kegiatan seperti pameran kecil. Kolaborasi antara guru, orang tua, dan lembaga menjadi kunci agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal dan berkelanjutan.

METODE

Metode yang dilakukan berdasarkan tujuan penelitian dan latar belakang penelitian ini, maka jenis penelitian yang sesuai adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan ini bersifat partisipatif dan kolaboratif. Partisipatif dalam artian peneliti akan mendesain pembelajaran dan ikut serta dalam pembelajaran sebagai pemberi perlakuan serta ikut mengobservasi selama kegiatan berlangsung. Sementara guru pendamping kelas akan turut mengobservasi. Hasilnya akan dievaluasi bersama secara kolaborasi guru pendamping dan peneliti.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Oleh Mills dimana keberhasilan tindakan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu apabila rata-rata kelas telah mencapai minimal 71% (Mills, 2000:96). Jika perolehan prosentase dalam penelitian ini kurang dari 71% maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus II. Kemudian Suharsimi menggolongkan prosentase dalam kategori sebagai berikut: < 40% (tidak baik); 40% - 55% (kurang baik); 56% - 75% (cukup); 76% - 100% (baik).

Kolaborator yang terlibat yaitu guru kelas pendamping dan kepala sekolah. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di KB Putra Pertiwi Kecamatan Madiun Kabupaten Madiun, Jawa Timur. Alasan dilakukannya penelitian di tempat ini adalah peneliti menemukan di Kelompok Bulan KB Putra Pertiwi kemampuan kognitif anak yang seharusnya dapat berkembang secara optimal melalui pembelajaran ternyata masih terlihat belum maksimal. Peneliti sebagai guru di KB Putra Pertiwi mengamati sekitar 41% kemampuan kognitif anak belum maksimal. Belum maksimalnya kemampuan kognitif anak dapat terjadi akibat proses pembelajaran masih banyak terfokus pada guru serta pendekatan yang belum sesuai.

Berdasarkan pernyataan di atas maka digunakanlah kegiatan membilang dengan menggunakan benda sekitar dengan media yang konkret, dekat dengan lingkungan anak dan menarik bagi anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal tersebut disesuaikan dengan karakteristik dan prinsip-prinsip perkembangan anak. Subyek penelitian adalah siswa kelompok bermain yang memiliki rentang usia 3-4 tahun dan berjumlah 10 orang dengan rincian 5 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Peneliti adalah guru sekaligus

pemberi perlakuan dan pengamat pelaksanaan kegiatan. Kriteria keberhasilan dalam tindakan dalam penelitian ini ditentukan perkembangan kreativitas, orang dewasa perlu menyediakan berbagai kegiatan yang bersifat terbuka dan fleksibel.

Kegiatan seperti menggambar bebas, bermain peran, bereksperimen dengan bahan alam, menyusun balok, serta bercerita dapat menjadi sarana efektif untuk menstimulasi imajinasi dan kemampuan berpikir anak. Selain itu, penting bagi orang tua dan guru untuk menghargai setiap ide yang muncul tanpa terlalu fokus pada hasil akhir. Proses lebih utama daripada kesempurnaan produk. Sebagaimana dinyatakan dalam Jurnal CoPe Universitas Negeri Yogyakarta, melalui aktivitas bermain, potensi kreativitas anak akan berkembang secara optimal. Dengan dukungan lingkungan yang positif dan kesempatan eksplorasi yang memadai, kreativitas anak usia tiga tahun akan tumbuh menjadi fondasi penting bagi perkembangan intelektual, emosional, dan sosial di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Siklus I di KB Putra Pertiwi dilakukan dalam empat pertemuan dengan fokus pengenalan media finger painting dan pengembangan kreativitas dasar. Pada pertemuan pertama, skor total kelas berada pada angka 58 (36,25%) dengan indikator kelenturan jari sebagai capaian terendah karena anak masih kaku dan ragu menyentuh pasta warna. Memasuki pertemuan kedua dan ketiga, terjadi peningkatan skor menjadi 68 dan 72 setelah anak mulai belajar mencampur warna. Pada pertemuan keempat, skor meningkat signifikan menjadi 81, menunjukkan anak mulai lebih berani, ekspresif, dan terampil secara motorik.

Siklus II difokuskan pada penguatan dan pengembangan kreativitas yang lebih kompleks. Anak diberikan variasi warna lebih banyak dan tema yang lebih menantang. Perubahan sikap terlihat jelas, di mana anak yang sebelumnya ragu menjadi lebih percaya diri dan mandiri. Indikator keberanian mencoba, orisinalitas, serta kelenturan jari menunjukkan peningkatan tajam. Pada akhir Siklus II, seluruh anak mencapai ketuntasan klasikal 76,71% dan berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB).

Pembahasan menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas terjadi karena anak diberi kebebasan bereksplorasi tanpa takut salah. Media pasta warna membantu mengurangi tekanan psikologis dibanding penggunaan alat kaku seperti pensil atau kuas. Anak yang awalnya meniru mulai bertransformasi menjadi pencipta yang mampu menghasilkan karya orisinal dengan kombinasi warna yang unik. Selain itu, aktivitas taktil juga efektif melatih motorik halus sebagai persiapan keterampilan menulis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa implementasi metode *finger painting* secara efektif mampu meningkatkan kreativitas anak yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari sisi kognitif, anak mulai mampu berimajinasi dan menuangkan ide visual melalui perpaduan warna serta bentuk yang mereka ciptakan di atas kertas. Secara afektif,

metode ini menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian anak dalam mengambil keputusan saat memilih warna yang mereka sukai. Sementara itu, pada aspek psikomotorik, gerakan jari-jemari yang bersentuhan langsung dengan cat membantu melatih koordinasi mata serta otot-otot halus tangan yang sangat krusial bagi perkembangan motorik di usia dini.

Analisis data menunjukkan adanya tren kenaikan skor yang signifikan dimulai dari tahap pra siklus, berlanjut ke Siklus I, hingga mencapai puncaknya pada Siklus II. Peningkatan ini menjadi bukti nyata bahwa stimulasi yang diberikan secara tepat dan berkelanjutan dapat membuka potensi terpendam anak yang sebelumnya belum muncul secara optimal. Proses yang dilakukan secara berulang dalam penelitian tindakan kelas ini memungkinkan anak untuk beradaptasi dan semakin mahir dalam mengeksplorasi media seni, sehingga indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan hasil yang memuaskan bagi setiap subjek penelitian.

Keberhasilan metode ini tidak terlepas dari penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, inklusif, dan tidak menghakimi. Saat anak diberikan kebebasan penuh untuk bereksplorasi tanpa takut membuat kesalahan atau dinilai hasilnya, mereka cenderung lebih berani menunjukkan orisinalitas dalam berkarya. Lingkungan yang suportif seperti ini memicu antusiasme belajar yang alami, sehingga aktivitas *finger painting* bukan sekadar tugas akademik, melainkan menjadi sarana ekspresi diri yang bermakna. Dengan dukungan yang memadai, kreativitas anak usia dini akan tumbuh menjadi fondasi kuat yang mendukung perkembangan intelektual dan emosional mereka di masa depan.

Tabel Kategori Skor Kreativitas Anak

Tahap	Skor Total	Persentase Kategori	
Pra Siklus	58	36,25%	Mulai Berkembang (MB)
Siklus I	81	50%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Siklus II	≥ 143	≥ 75%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus di KB Putra Pertiwi Desa Sumberejo, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *finger painting* secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini. Peningkatan terlihat dari tren kenaikan skor sejak tahap prasiklus yang masih rendah, kemudian meningkat pada Siklus I dengan skor total mencapai 81 pada pertemuan keempat, dan semakin optimal pada Siklus II. Kenaikan ini membuktikan bahwa penggunaan media pasta warna efektif dalam merangsang kemampuan kognitif dan imajinasi anak secara bersamaan.

Melalui kegiatan yang bersifat konkret dan menyenangkan, anak memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini. Keberhasilan peningkatan kreativitas terlihat dari

tercapainya empat indikator utama, yaitu keberanian mencoba, orisinalitas karya, kemampuan mengombinasikan warna, dan kelenturan jari tangan. Anak-anak yang awalnya pasif, ragu, dan cenderung menunggu arahan guru, secara bertahap berubah menjadi lebih ekspresif dan mandiri dalam menentukan bentuk serta warna pada karya mereka. *Finger painting* tidak lagi sekadar aktivitas bermain, tetapi menjadi metode pembelajaran yang mampu membuka potensi terpendam anak dalam menciptakan sesuatu yang baru dan orisinal. Secara klasikal, ketuntasan kreativitas anak telah melampaui target yang ditetapkan peneliti, menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif dan terarah.

Selain berdampak pada kreativitas, kegiatan *finger painting* juga memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan motorik halus dan aspek afektif anak. Peningkatan skor pada indikator kelenturan jari dari angka 13 menjadi 22 menunjukkan bahwa otot-otot kecil tangan anak semakin terlatih dan luwes. Aktivitas menyentuh, menekan, dan menggosokkan pasta warna memberikan stimulasi sensorik yang memperkuat koordinasi mata dan tangan, yang sangat penting sebagai persiapan kemampuan menulis di masa depan.

Dari sisi afektif, anak menjadi lebih percaya diri dan berani mengambil risiko. Anak yang semula enggan menyentuh pasta warna karena takut kotor, akhirnya mampu bereksperimen dengan berbagai campuran warna tanpa rasa takut. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rasa aman, kenyamanan, dan keberanian dalam lingkungan belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini dinyatakan berhasil karena mampu memberikan solusi atas rendahnya kreativitas anak di lokasi penelitian. Keberhasilan tersebut merupakan hasil integrasi antara penggunaan media yang menarik, bimbingan guru yang tepat, serta pemberian kebebasan bereksplorasi kepada anak. Lingkungan belajar yang tidak menghakimi dan menghargai setiap karya anak terbukti menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kreativitas secara optimal.

Sebagai tindak lanjut, guru disarankan untuk terus berinovasi dalam menyediakan media pembelajaran eksploratif dan berperan sebagai fasilitator yang memotivasi, bukan membatasi imajinasi anak. Guru juga perlu mendokumentasikan perkembangan karya anak sebagai bagian dari portofolio. Orang tua diharapkan memberikan dukungan di rumah dengan menyediakan ruang berekspresi tanpa terlalu menekankan hasil akhir. Sementara itu, lembaga sekolah perlu mendukung penyediaan sarana prasarana yang aman dan berkualitas serta mengapresiasi karya anak melalui kegiatan seperti pameran kecil. Dengan kolaborasi antara guru, orang tua, dan lembaga, kreativitas anak dapat berkembang secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, S., & Lee, J. (2019). The Impact of Sensory-Based Art Activities on Anxiety and Self-Expression in Preschool Children. *Early Childhood Education Journal*, 47(3), 289-297.
- Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press.

- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development* (6th ed.). McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2018). *Life-Span Development* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Siegler, R. S. (1991). *Children's Thinking* (2nd ed.). Prentice Hall.
- Smith, R., Jones, L., & Miller, A. (2020). Enhancing Fine Motor Skills and Creative Expression Through Sensory Art Interventions in Preschoolers. *Journal of Early Childhood Research*, 18(2), 123-138.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Hurlock, E. B. (1993). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development* (13th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Berk, L. E. (2012). *Development Through the Lifespan* (6th ed.). Boston: Pearson.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human Development* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Montolalu, B.E.F. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pamadhi, H., & Sukardi, E.S. (2008). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Muharrar, S., & Verayanti, S. (2013). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Pamadhi, H., & Sukardi, E.S. (2008). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock, Elizabeth B. (2018). *Developmental Psychology: A Life-Span Approach*. McGraw-Hill Education
- Novita, Rina. (2021) *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Seni Rupa*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Musa, Lisa Aditya Dwiwansyah, & Hasis, Pertiwi Kamariah. (2020) *Pembelajaran Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*. Indramayu: CV Adanu Abimata.
- Mayar, Farida. (2022) *Seni Rupa untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Churchill Dower, Ruth. (2020). *Creativity and the Arts in Early Childhood: Supporting Young Children's Development and Wellbeing*. Jessica Kingsley Publishers
- Shaw, G. (2003). *Keeping Mozart in Mind*. Academic Press
- Azizah, Anafi Nurul Ilmi, dkk. (2024). *Peranan Seni Drama Membangun Kreativitas Anak Usia Dini*. Penerbit. Tahta Media. Diakses dari
- Rahmawati, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok di PAUD*. Jurnal PAUD Lectura, 3(2), 1–9. Universitas Lancang Kuning.
- Rohmah, N., & Wahyuni, D. (2021). *Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak di PAUD*. Jurnal Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 145–157. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rohayani, R. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain*. Jurnal CoPe (Community of Practice), 2(2), 107–118. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Syafitri, D. (2019). *Kreativitas Anak Usia Dini: Menyongsong Era Ekonomi Kreatif*. Jurnal Buah Hati, 6(2), 120–128. STKIP BBG Banda Aceh.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak* (Jilid 2, Edisi ke-6). Terjemahan oleh Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Munandar, U. S. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryadi, A., & Wahyuni, D. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Melukis dengan Media Cat Jari. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-10.
- Yuliani, N. S., & Sujiono, B. Y. (2014). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Munandar, U. S. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryadi, A., & Wahyuni, D. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Melukis dengan Media Cat Jari. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-10.
- Yuliani, N. S., & Sujiono, B. Y. (2014). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.