

Stimulasi Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain dengan Media Tanah Liat Anak Usia 5-6 Tahun

Lukawati¹✉, Khusnul Laely², Indiati³,

PGPAUD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia⁽¹⁾⁽²⁾⁽³⁾

DOI: [10.31004/aulad.v6i1.519](https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.519)

✉ Corresponding author:

pgpaud@unimma.ac.id

Article Info	Abstrak
<p>Kata Kunci: <i>Stimulasi Kreativitas;</i> <i>Kegiatan Bermain;</i> <i>Media Bahan Alam;</i> <i>Media Tanah Liat</i></p>	<p>Kreativitas merupakan kemampuan yang sangat penting dimiliki oleh seseorang. Hal ini dapat dikaitkan dengan kebutuhan kemampuan seseorang diabad 21 yang salah satunya adalah kreativitas, sehingga kreativitas ini memiliki peran yang sangat penting untuk kehidupan manusia di masa mendatang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain berbantuan tanah liat terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Sampel penelitian sebanyak 20 anak yang berusia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dengan indikator kreativitas anak yang mengacu pada Prentice (2000) yang menyebutkan bahwa kriteria kreativitas anak usia dini diantaranya adalah daya cipta, fleksibilitas, eksplorasi, imajinasi, dan orisinalitas. Teknik analisis data menggunakan Wilcoxon dengan bantuan aplikasi SPSS 22. Temuan yang didapatkan dari hasil penelitian bahwa ada pengaruh antara kegiatan bermain dengan bantuan tanah liat terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Implikasinya guru perlu diberikan dilatih mengidentifikasi, mengembangkan dan memfasilitasi kreativitas anak-anak.</p>
<p>Keywords: <i>Creativity Stimulation;</i> <i>Play Activity;</i> <i>Natural Media;</i> <i>Clay Media</i></p>	<p>Creativity is an essential ability for a person to have. This can be related to the needs of a person's capabilities in the 21st century, one of which is creativity, so creativity has a vital role in human life in the future. This research aims to determine the effect of clay-assisted play activities on the creativity of children aged 5-6 years. The research method used is experimental. The research sample consisted of 20 children aged 5-6 years. The data collection technique uses an observation sheet with indicators of children's creativity, which refers to Prentice (2000), which states that the criteria for creativity in early childhood include creativity, imagination, exploration, imagination, and originality. The data analysis technique uses Wilcoxon with the help of the SPSS 22 application. The findings from the research show an influence between playing activities with the help of clay and the creativity of children aged 5-6 years. The implication is that teachers need to give, drill, develop, and facilitate children's creativity..</p>

1. INTRODUCTION

Kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif pada anak usia dini harus dioptimalkan agar anak memiliki pengalaman dan bekal untuk membangun dunia di masa mendatang (Leggett, 2017). Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi (Maulana and Mayar, 2020). Perwujudan kreativitas yaitu anak-anak dapat mengekspresikan diri dengan cara berbeda dan unik yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan gaya belajar anak itu sendiri (Dere, 2019).

Kreativitas yang dimiliki oleh seorang anak berdasarkan hasil penelitian sangat berhubungan dengan keberanian dan kemampuan anak untuk bersaing/berkompetisi (Çiçekler and Aral, 2021). Pemahaman ini berarti jika kreativitas anak itu meningkat maka keberanian dan kemampuan anak berkompetisi juga akan meningkat begitu juga sebaliknya. Dampak lain dari kreativitas anak yang diperoleh dari hasil meta-analisis yang dilakukan oleh Gajda et al., (2016) dengan menganalisis 120 studi bahwa ada hubungan positif antara kreativitas anak dengan prestasi akademik, namun yang berhubungan erat dengan prestasi akademik diperoleh dari tes verbal pada kreativitas dibandingkan dengan tes gambar.

Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak usia dini salah satunya adalah lingkungan. Berdasarkan hasil Temuan dari studi literature review yang dilakukan oleh Mayar et al (2022) bahwa pemberian stimulasi dari lingkungan sekitar akan mengembangkan kreativitas anak seperti: mampu mendapatkan informasi dari lingkungan sekitar, komunikatif, memperoleh pengalaman yang konkret, menciptakan ide-ide baru, berpikir imajinasi, mampu mengenal dan mencintai lingkungan, mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Lingkungan yang dimaksud diantaranya adalah lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah, keduanya sama-sama memiliki peran yang sama dalam menstimulasi kreativitas anak. Hasil penelitian menemukan bahwa pemberian stimulasi yang diberikan guru saat di sekolah terhadap kreativitas anak usia dini memberikan sumbangan efektif yaitu sebesar 59,4% terhadap kreativitas anak (Hajar and Wardhani, 2022). Temuan lain menyebutkan bahwa ada hubungan antara peran guru dalam bermain bebas terhadap kreativitas anak, peran guru dalam studi ini yaitu menjadi teman bermain dan melihat saat anak bermain (Tok, 2022). Di samping lingkungan sekolah adanya dukungan orang tua atau pengasuh yang mendampingi anak di rumah menjadi salah satu faktor yang berkontribusi meningkatnya kreativitas anak (Arefi and Jalali, 2016). Penelitian kajian literature yang telah dilakukan menyebutkan bahwa keluarga memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak usia dini, dimensi keluarga yang dapat mempengaruhi kreativitas diantaranya adalah: (1) Karakteristik demografi dan struktur keluarga; (2) Karakteristik pribadi orang tua; (3) Nilai yang dianut dalam keluarga; (4) Iklim hubungan dan perilaku orang tua dalam keluarga; dan (5) Dinamika keluarga (Novianti and Primana, 2022). Oleh karena itu orang tua dan guru yang memiliki peran penting saat di sekolah perlu memiliki wawasan yang cukup baik untuk mengetahui cara memfasilitasi kreativitas anak.

Bagi guru hal-hal yang harus diperhatikan dalam rangka mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah penataan lingkungan serta penyediaan media yang dapat menunjang kreativitas anak. Selain itu guru juga perlu memperhatikan karakteristik media yang disesuaikan dengan tahap perkembangan atau kebutuhan anak sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran anak akan merasa senang, dan nyaman sehingga anak dapat menikmati kegiatan eksplorasi (Suryana, Tika and Wardani, 2022). Upaya yang dilakukan guru bisa menjadi peluang untuk dapat mengembangkan keterampilan anak usia dini dan dapat menjadi bekal anak di masa mendatang. Namun temuan yang dilakukan oleh Global Creative Index (GCI) bahwa kemampuan kreativitas negara Indonesia terhadap negara lain berada pada peringkat 115 dari 139 negara (Florida, Mellander and King, 2015). Temuan lain menyebutkan bahwa sebagian besar guru prasekolah percaya bahwa kreativitas adalah bawaan, selain itu kreativitas merupakan karakteristik semua orang dan dapat dikembangkan, namun hanya pada bidang tertentu, seperti seni (Šemberger and Konrad, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas orang Indonesia masih jauh di bawah Negara-negara lain yang artinya perlu dilakukan penanganan yang harus diperhatikan semua kalangan untuk mengatasi permasalahan ini. Oleh karena itu kurikulum pendidikan anak usia dini harus menekankan pada aspek kreativitas dalam setiap kegiatan.

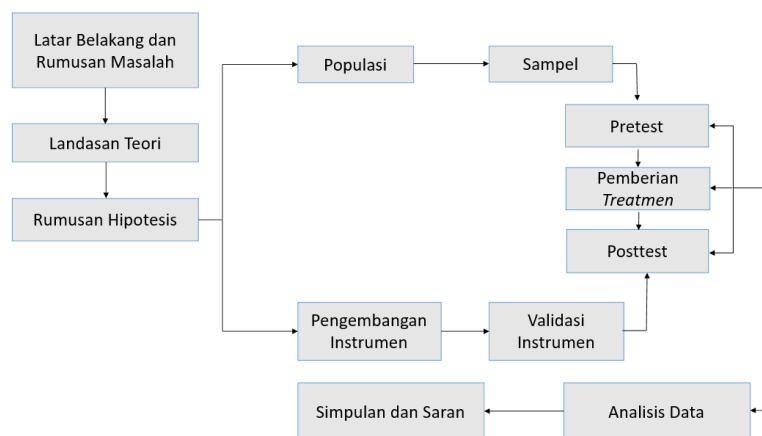
Pembelajaran pada anak usia dini ditekankan pada kegiatan bermain. Melalui bermain memungkinkan anak untuk dapat mengembangkan kreativitasnya. Berpikir kreatif dan bermain merupakan bagian yang penting untuk perkembangan anak (Tok, 2022). Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Nurani & Mayangsari (2017) bahwa melalui kegiatan bermain pada anak usia 5-6 tahun dapat meningkatkan kreativitas. Penelitian lain menyebutkan bahwa arahan program pengembangan kreativitas pada anak usia dini diantaranya adalah kegiatan belajar bersifat menyenangkan, pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain, siswa terlibat secara aktif, memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan, dan pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang konkret (Suryaningsih, Cahaya and Poerwati, 2016). Menurut Nurjanah (2020) media *loosepart* atau yang dikenal dengan media lepasan dapat meningkatkan kemampuan berpikir lancar (*fluency*), fleksibel (*flexibility*), orisinal (*originality*), dan merinci/ elaborasi (*elaboration*) yang kesemuanya itu adalah indikator dari kreativitas. Kelancaran berpikir adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau jawaban. Fleksibilitas pemikiran memiliki peran yang penting dalam kemampuan kreativitas anak untuk mengubah ide dan menghasilkan ide-ide

baru dan inovatif. Orisinalitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau produk baru dan inovatif yang belum ada serta terbaru. Elaborasi adalah kemampuan memperhatikan detail yang terkait dengan ide (Arefi and Jalali, 2016; Kenett *et al.*, 2017). Berdasarkan beberapa penelitian di atas dapat dikatakan bahwa salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah bermain. Namun belum banyak yang melakukan kegiatan bermain di luar ruangan dengan berbagai media lepasan dari bahan alam.

Kegiatan bermain yang dilakukan di luar ruangan dengan berbagai bahan alam yang tersedia dapat mengembangkan kreativitas anak karena bahan yang ada merupakan bahan lepasan (*open-ended*) sehingga membutuhkan kemampuan berpikir imajinatif untuk membuat sesuatu sesuai dengan imajinasi anak (Kiewra and Veselack, 2016). Bahan alam yang dapat digunakan untuk kegiatan bermain anak-anak diantaranya adalah pasir, kayu, bambu, tanah liat dan sebagainya. Oleh karena itu pada penelitian ini menguji kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain yang dilakukan dengan menggunakan bahan alam tanah liat.

2. METHODS

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan jenis *one group pretest-posttest*. Pemilihan jenis penelitian eksperimen karena dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan kegiatan bermain dengan media tanah liat terhadap kreativitas anak. Adapun alur penelitian dapat dilihat pada gambar 1. Sampel penelitian sebanyak 20 anak yang berusia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi. Indikator kreativitas anak yang mengacu pada Prentice (2000) yang menyebutkan bahwa kriteria kreativitas anak usia dini diantaranya adalah daya cipta, fleksibilitas, eksplorasi, imajinasi, dan orisinalitas. Teknik analisis data menggunakan *Wilcoxon* dengan bantuan aplikasi SPSS 22. Perlakuan yang diberikan adalah kegiatan bermain dengan tanah liat yang diberikan sebanyak 9 kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan adalah meminta anak-anak untuk membuat berbagai bentuk dari tanah liat dan diperbolehkan untuk menambahkan media lain untuk mendukung hasil karya yang dibuat. Gambar 1 merupakan alur penelitian.



Gambar 1. Alur Penelitian

3. RESULT AND DISCUSSION

Penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain berbantuan tanah liat terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Sampel penelitian yang terlibat sebanyak 20 anak dengan jumlah anak yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 7 anak dan laki-laki sebanyak 13 anak. Hasil yang didapatkan dari statistik deskriptif dengan menghitung nilai minimum, maksimum, jumlah dan rata-rata dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Statistik Deskriptif Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

		Pre test	Post test
n	Laki-laki	13	13
	Perempuan	7	7
Min	Laki-laki	5	12
	Perempuan	5	12
Max	Laki-laki	15	18
	Perempuan	15	19
Jumlah	Laki-laki	146	194
	Perempuan	72	110
Rata-rata	Laki-laki	11,2	14,9
	Perempuan	10,28	15,71

Perolehan data statistik deskriptif untuk hasil pre test untuk nilai minimal 5 dan hasil post test diperoleh nilai minimal 12. Hasil nilai maksimal pada pre test diperoleh 15 dan postes dengan nilai 19. Jumlah keterampilan kreativitas pada pre test diperoleh nilai sebanyak 218 dan post test diperoleh nilai 304. Rata-rata pada pre test adalah 10,9 dan post test diperoleh 15,2. Hasil yang didapatkan dari statistik deskriptif bahwa data pada post test lebih banyak dibandingkan dengan data pada pre test. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan keterampilan kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum (pre test) dan sesudah (post test) penerapan kegiatan bermain berbantuan tanah liat.

Tabel 2. Data Statistik Deskriptif Berdasarkan Indikator Kreativitas Anak

No	Indikator	Pre test		Post test		Pretest	Posttest
		Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan		
1	Daya cipta	1,8	1,7	3,3	3,4	36	67
2	Fleksibilitas	2,3	2	2,8	3,42	44	61
3	Eksplorasi	2,4	2	2,7	3,28	46	59
4	Imajinasi	2,46	2,1	3,23	3,14	47	64
5	Orisinalitas	2,15	2,4	2,76	2,42	45	53

Hasil pre test dari keterampilan kreativitas anak usia 5-6 tahun untuk indikator daya cipta diperoleh rata-rata nilai 36 sedangkan hasil posttest diperoleh nilai 67. Pada indikator fleksibilitas hasil pada pretest diperoleh nilai 44 dan posttest diperoleh nilai 61. Indikator eksplorasi diperoleh nilai 46 untuk pretest dan 59 untuk posttest. Nilai pretest pada indikator imajinasi sebesar 47 dan nilai posttest sebesar 64. Terakhir pada indikator orisinalitas pada pretest diperoleh nilai sebesar 45 dan posttest sebesar 53. Perolehan nilai berdasarkan indikator pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai terendah pretest diperoleh pada indikator daya cipta dan paling tinggi pada indikator imajinasi sedangkan nilai terendah posttest ada pada indikator orisinalitas dan nilai tertinggi pada daya cipta. Data tersebut juga menunjukkan bahwa ada peningkatan dari nilai pretest dan posttest.

Hasil yang diperoleh berdasarkan jenis kelamin pada pretest anak laki-laki dan perempuan diperoleh rata-rata paling sedikit pada daya cipta dengan nilai 1,8 dan paling tinggi pada anak laki-laki pada indikator imajinasi dengan nilai 2,46 sedangkan pada anak perempuan pada indikator orisinalitas sebanyak 2,4. Jika dibandingkan dengan nilai posttest pada anak laki-laki rata-rata paling sedikit pada indikator eksplorasi dengan nilai 2,7 dan pada anak perempuan dengan nilai 2,42 pada indikator orisinalitas. Nilai posttest paling tinggi pada anak laki-laki dengan nilai 3,3 pada indikator daya cipta dan pada anak perempuan pada indikator fleksibilitas dengan nilai 3,42.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Kreativitas melalui Kegiatan Bermain Berbantuan Tanah Liat

Posttest keterampilan kreativitas	
- Pretest keterampilan kreativitas	
Z	-3.368 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Analisis uji hipotesis menggunakan Wilcoxon yang dapat dilihat pada Tabel 3 antara pretest dan posttest kemampuan kreativitas anak diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001, jika dibandingkan nilai taraf signifikansi 0,05 maka hasil yang didapatkan kurang dari taraf signifikansi tersebut. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain dengan bantuan tanah liat dapat mempengaruhi kreativitas anak usia 5-6 tahun. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh kegiatan bermain berbantuan tanah liat terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa ada pengaruh antara kegiatan bermain berbantuan tanah liat terhadap kreativitas anak. Adanya pengaruh penggunaan tanah liat terhadap kreativitas didasari atas beberapa faktor diantaranya metode dan media yang digunakan. Metode yang digunakan adalah metode bermain. Kegiatan bermain sangat penting untuk perkembangan anak usia dini, Melalui kegiatan bermain dapat membantu anak mengembangkan fisik, sosial emosional, kognitif atau intelektual serta bahasa (Putro, 2016). Melalui bermain kemampuan anak seperti memecahkan masalah, memberikan solusi, menghasilkan ide dan alternatif bersikap dapat berkembang saat anak bermain (Sofia, 2016). Temuan lain menunjukkan bahwa ada hubungan antara bermain dan kreativitas anak usia 4-6 tahun dengan kegiatan bermain manipulatif (permainan objek), seni dan kerajinan, dan permainan elektronik (Holmes *et al.*, 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan temuan dari penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa melalui kegiatan bermain maka kreativitas anak dapat dikembangkan karena bermain merupakan hal yang penting bagi anak sehingga kegiatan bermain menjadi kegiatan yang utama di dalam kurikulum anak usia dini.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah tanah liat, media ini merupakan media lepasan/loose part yang berasal dari bahan alam. Media lepasan/loose part adalah bahan yang dapat dipindahkan, di manipulasi, dan dibentuk sesuai dengan keinginan anak (Gull *et al.*, 2019). Temuan dari penelitian lain menyebutkan bahwa penggunaan media loose part dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan media yang digunakan untuk diantaranya batu, sedotan, kayu/balok, kancing, botol, tutup botol, kaleng, kain,

kardus, ranting, manic-manik, mute, benang, tusuk sate, kerop, botol, tutup botol, kertas berbagai jenis, karet gelang, dan besi panjang (Lestari and Halim, 2022). Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa dengan menggunakan bahan alam seperti daun-daunan, biji-bijian, batu dan ranting dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun (Fauziah, 2013).

Kreativitas anak usia dini jika ditinjau dari jenis kelamin anak diperoleh hasil pada nilai rata-rata pretest anak perempuan 10,28 dan anak laki-laki 11,2 sedangkan pada nilai posttest pada anak perempuan 15,71 dan anak laki-laki 14,9. Rata-rata yang diperoleh pada anak laki-laki tidak begitu jauh namun pada pretest lebih tinggi anak laki-laki sedangkan pada nilai posttest lebih tinggi anak perempuan. Menurut Santoso (2006) menunjukkan bahwa laki-laki pada umumnya lebih kreatif dari pada perempuan. Temuan lain yang melibatkan 100 anak (50 anak laki-laki dan 50 anak perempuan) siswa sekolah dasar negeri dan 100 anak (50 laki-laki dan 50 perempuan) siswa sekolah dasar swasta diperoleh hasil bahwa rata-rata anak perempuan lebih tinggi dibandingkan dengan anak laki-laki (Pany, 2015). Perolehan data yang didapatkan tidak bisa disimpulkan secara menyeluruh kreativitas anak laki-laki dan perempuan. Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari penelitian ini terdapat beberapa kelemahan yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk penelitian lain melakukan penelitian yang serupa. Berkaitan dengan subjek penelitian yang dilibatkan hanya sedikit, sehingga tidak bisa digeneralisasikan secara umum. Berikutnya terkait dengan aplikasi pengolah data masih belum menggunakan SPSS versi terbaru.

4. CONCLUSION

Kreativitas sebagai sumber inovasi dan penemuan ilmiah layak menjadi inti dari kegiatan dan pengajaran di dalam kelas anak usia dini. Pendidik perlu memberikan perhatian yang besar harus diberikan untuk meningkatkan kreativitas di tahun-tahun awal perkembangan anak. Oleh karena itu perlu diberikan berbagai kegiatan untuk dapat menstimulasi kreativitas anak usia dini. Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diantaranya adalah guru perlu diberikan berbagai pelatihan terkait mengintegrasikan kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kreativitas dengan menggunakan berbagai media. Selain itu guru anak usia dini harus dilatih bagaimana mengidentifikasi, mengembangkan dan memfasilitasi kreativitas anak-anak.

5. REFERENCES

- Arefi, M. and Jalali, N. (2016) 'Comparation of Creativity Dimensions (Fluency, Flexibility, Elaboration, Originality) between Bilingual Elementary Students (Azari language-Kurdish language) in Urmia City – Iran', in IAFOR International Conference on Language Learning. Dubai. https://papers.iafor.org/wp-content/uploads/papers/iiclldubai2016/IICLLDubai2016_22045.pdf
- Çiçekler, C. Y. and Aral, N. (2021) 'An investigation of preschool children 's creativity in terms of their courage value and competition', Early Child Development and Care, 0(0), pp. 1-10. doi: <https://doi.org/10.1080/03004430.2021.2017910>.
- Dere, Z. (2019) 'Investigating the creativity of children in early childhood education institutions', Universal Journal of Educational Research, 7(3), pp. 652-658. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302>.
- Fauziah, N. (2013) 'Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak', Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI, 8(1), pp. 23-30. <https://www.neliti.com/id/publications/260128/penggunaan-media-bahan-alam-untuk-meningkatkan-kreativitas-anak>
- Florida, R., Mellander, C. and King, K. (2015) Global Creativity Indeks, Martin Prosperity Institute.
- Gajda, A., Karwowski, M. and Beghetto, R. A. (2016) 'Journal of Educational Psychology Creativity and Academic Achievement : A Meta-Analysis', Journal of Educational Psychology. <https://doi.org/10.1037/edu0000133>
- Gull, C. et al. (2019) 'Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor Classrooms : A Scoping Review Carla Gull Jessica Bogunovich Suzanne Levenson Goldstein Tricia Rosengarten', International Journal of Early Childhood Environmental Education Copyright, 6(3), pp. 37-52. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1225658.pdf>
- Hajar, F. and Wardhani, J. D. (2022) 'Pengaruh Pemberian Stimulasi Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini', Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), pp. 6245-6257. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3325>.
- Holmes, R. M. et al. (2020) 'Is there a connection between children 's language skills , creativity , and play ?', Early Child Development and Care, 0(0), pp. 1-12. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1853115>.
- Kenett, Y. N. et al. (2017) 'Flexibility of thought in high creative individuals represented by percolation analysis', Proceedings of the National Academy of Science, 115(5), pp. 867-872. <https://doi.org/10.1073/pnas.1717362115>.
- Kiewra, C. and Veselack, E. (2016) 'Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms', The International Journal of Early Childhood Environmental Education, 4(1), p. 70. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1120194.pdf>
- Leggett, N. (2017) 'Early Childhood Creativity: Challenging Educators in Their Role to Intentionally Develop Creative Thinking in Children', Early Childhood Education Journal, 45(6), pp. 845-853.

- <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1853115.10.1007/s10643-016-0836-4>.
- Lestari, M. O. and Halim, A. K. (2022) 'Penggunaan media loose part dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini', *Jendela PLS*, 7(2), pp. 145–153. <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i2.5352>
- Maulana, I. and Mayar, F. (2020) 'Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5), pp. 1141–1149. <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i3.333>
- Mayar, F. et al. (2022) 'Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), pp. 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>.
- Novianti, A. and Primana, L. (2022) 'Faktor-Faktor Keluarga yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), pp. 4367–4391. doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2628>.
- Nurani, Y. and Mayangsari, T. (2017) 'Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), pp. 386–400. <https://doi.org/10.21009/jpud.112.15>.
- Nurjanah, N. E. (2020) 'Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini', *jurnal ilmiah kajian ilmu anak dan media informasi PUD*, 1(1), pp. 19–31. <https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>
- Pany, S. (2015) 'Creative Thinking Ability of Primary School Boys and Girls -a Comparative Study', *Scholary Research Journal for Humanity Science & English Language*, 2(8), pp. 2077–2085.
- Prentice, R. (2000) 'Creativity : a reaffirmation of its place in early childhood education', *The Curriculum Journal*, 11(2), pp. 145–158. <https://doi.org/10.1080/09585170050045173>.
- Putro, K. Z. (2016) 'Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain', *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 16(1), pp. 19–27. <https://core.ac.uk/download/pdf/230921891.pdf>
- Santoso, S. (2006) 'Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia Dini', *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 13(VII), pp. 60–63. <https://doi.org/10.1080/09585170050045173.0.21009/pip.131.8>.
- Šemberger, T. and Konrad, S. Č. (2022) 'Preschool teacher's beliefs about creativity and children creativity', *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 10(1), pp. 37–46. <https://doi.org/10.17478/jegys.1053261>.
- Sofia, A. (2016) 'Creativity and play in early childhood education: a socio-cultural perspective', *Dialogoi! Theory & Praxis in Education*, 2(2016). <https://doi.org/10.12681/dial.10570>.
- Suryana, D., Tika, R. and Wardani, E. K. (2022) 'Management of Creative Early Childhood Education Environment in Increasing Golden Age Creativity', in *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, pp. 17–20. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.005>.
- Suryaningsih, N. M. A., Cahaya, I. M. E. and Poerwati, C. E. (2016) 'Implementasi Penerapan Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), pp. 212–220. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8559>
- Tok, E. (2022) 'Early childhood teachers' roles in fostering creativity through free play', *International Journal of Early Years Education*, 30(4), pp. 956–968. <https://doi.org/10.1080/09669760.2021.1933919>.