

## **PENGARUH MEDIA PUZZLE STICK TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK MULTAZAM**

**Nur Fitri Maharani<sup>1\*</sup>, Muhammad Akil Musi<sup>2</sup>, Azizah Amal<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Article Info	Abstract
<p><b>Article History:</b>            Received: Juni 2025            Revised: September 2025            Accepted: November 2025            Published: Desember 2025</p> <p><b>Key Word :</b>  <i>Early Childhood, Puzzle Stick, Creativity</i></p>	<p>The central problem of this study is the creativity of children aged 4-5 years at Multazam Kindergarten. The children consistently demonstrate a tendency to await instructions from their teachers whenever they engage in the construction of toys or other activities. Their objective is to emulate existing practices rather than to devise novel ones. The objective of this study is to ascertain the impact of Puzzle Stick Media on the creativity of children aged four to five at Multazam Kindergarten in Gowa Regency. The research approach employed is a quantitative approach, with the type of research Quasi-Experimental Design. The population of this study comprised 30 children aged 4-5 years at Multazam Kindergarten. The sampling method employed in this study was purposive sampling. The sample in this study consisted of 12 children, 6 children as the experimental group and 6 children as the control group. The data collection technique employed in this study is descriptive statistical analysis and non-parametric statistical analysis using the Wilcoxon Sign Rank Test. The findings of the study indicate that the creativity of children in the experimental group who participated in play activities involving puzzle stick media demonstrated superiority in comparison to the control group. The findings of the data analysis demonstrated a mean increase of 29.67 in the experimental group, while the control group exhibited a mean increase of 18.83. The statistical significance of these results is indicated by the p-value. In the event that the two-tailed test result is less than 0.027 and greater than or equal to 0.05, the null hypothesis (<math>H_0</math>) is rejected and the alternative hypothesis (<math>H_1</math>) is accepted. Therefore, it can be concluded that puzzle stick media exerts a significant effect on the creativity of children aged 4-5 years at Multazam Kindergarten, Gowa Regency.</p>

Copyright © 2025, Nur Fitri Maharani et al  
 This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Abstrak
<p><i>Masalah dalam penelitian ini yaitu kemampuan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Multazam dimana Setiap membuat mainan atau mengerjakan sesuatu, anak selalu menunggu contoh dari guru. Mereka mau mencontoh tetapi tidak mau membuat sendiri yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Puzzle Stick Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Multazam Kab. Gowa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental Design. Populasi dalam penelitian ini adalah 30 anak usia 4-5 tahun di TK multazam . Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 12 anak, 6 anak sebagai kelompok eksperimen dan 6 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistic non parametrik dengan menggunakan Uji Wilcoxon Sign Rank Test. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak yang diberi perlakuan kegiatan bermain menggunakan media puzzle stick pada kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol. Hasil analisis data diperoleh peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 29.67, sedangkan pada kelompok kontrol 18.83. hasil pengujian menunjukkan sig. (2-tailed) <math>0.027 &lt; 0.05</math> maka <math>H_0</math> ditolak dan <math>H_1</math> diteima. Jadi dapat disimpulkan bahwa media puzzle stick memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Multazam Kab.Gowa</i></p>
<p><b>Kata Kunci :</b> Anak Usia Dini, Kreativitas, Puzzle Stick</p>

\*Corresponding author:

Email Address: [nurfitrimaharani04@gmail.com](mailto:nurfitrimaharani04@gmail.com)

Copyright ©2025 author Nur Fitri Maharani

DOI <https://doi.org/10.32332/ijigaed>

## Pendahuluan

PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) merupakan jenjang pendidikan sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar yang ditujukan bagi anak semenjak lahir hingga usia enam tahun atau 0-6 tahun. Hikmawati menyatakan bahwa Anak di usia dini memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tahapan usianya sehingga perlu diberikan stimulus yang baik (Supiyati dkk., 2023). Pendidikan anak usia dini diperlukan untuk mendorong perkembangan fisik dan mental anak yang berbeda. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati posisi yang sangat strategis dalam perkembangan anak. Mengacu pada peraturan pemerintah nomor 57 tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan peraturan pemerintah nomor 4 tahun 2022 tentang standar nasional pendidikan, standar isi PAUD dikembangkan untuk menentukan kriteria ruang lingkup materi yang sesuai dengan capaian perkembangan yang telah dirumuskan pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini (STPPA). STPPA difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup: nilai agama dan moral nilai pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Salah satu aspek yang penting ialah kognitif. kemampuan kognitif berperan penting dalam perkembangan kreativitas. Kemampuan kreativitas akan menentukan bagaimana materi yang diberikan dapat ditangkap untuk digunakan.

Menurut Munandar bahwa masa prasekolah merupakan tahun yang paling efektif dalam kehidupan seseorang untuk mengembangkan keterampilan kreatif (Adiesti, 2018). Kreativitas ialah kemampuan mental yang menghasilkan sesuatu yang baru, efektif, imajinatif, estetis, fleksibel, terpadu, berurutan, atau tidak berhubungan, berkesinambungan dan terdiferensiasi, efektif dalam berbagai bidang untuk memecahkan masalah (Rahmawati & Kurniati, 2019). Nurjannah menekankan pentingnya menanamkan kreativitas sejak usia dini untuk memaksimalkan potensi anak(Lismayani dkk., 2023). Suryana mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan bermanfaat dengan mengolah unsur-unsur yang sudah ada. Hasil kreativitas dapat berupa berbagai hal, seperti objek, ide, atau strategi yang memiliki nilai dan manfaat bagi individu maupun masyarakat(Miranda et al., 2023). Kreativitas atau inovasi adalah proses yang dapat membantu menemukan solusi atas masalah dengan cara yang baru dan efektif. Melalui kreativitas, seseorang dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan memberikan jawaban atas tantangan yang dihadapi(Nurhana et al., 2022)

Anak usia dini yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan imajinasi yang kuat seringkali menunjukkan kreativitas dengan menciptakan sesuatu yang baru dan orisinal. Kreativitas ini merupakan ekspresi dari kemampuan mereka untuk

berpikir di luar batas dan menghasilkan ide-ide inovatif(Purwati et al., 2022). Meningkatkan kreativitas anak adalah salah satu upaya penting untuk mengembangkan potensi dan aspek perkembangan mereka secara optimal. Dengan menumbuhkan kreativitas, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, problem-solving, dan inovasi yang bermanfaat bagi masa depan mereka. Oleh karena itu, mendukung kreativitas anak merupakan investasi berharga dalam pembentukan generasi yang kreatif dan berdaya saing.(Sakti & Sit, 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Multazam Kab. Gowa pada Januari 2023 menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak masih rendah bila dibandingkan seharusnya. Anak kelompok A adalah usia 4-5 tahun yang pada umumnya senang bertanya, senang mencoba hal-hal yang baru. Namun pada kelas tersebut masih kurang berani bertanya dan takut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Di samping itu anak juga takut setiap diajak untuk bermain yang baru. Setiap membuat mainan atau mengerjakan sesuatu, anak selalu menunggu contoh dari guru. Mereka mau mencontoh tetapi tidak mau membuat sendiri yang berbeda. Penelitian Safitri & Lestariningrum (2021)di TK Dharma Wanita menunjukkan bahwa anak usia dini masih memiliki ketergantungan pada contoh guru dalam mengembangkan kreativitas. Akibatnya, anak belum dapat mengembangkan ide-ide kreatif secara mandiri dan cenderung hanya meniru saja. Hasil pengamatan yang dilakukan Nurjanah & Muthmainah (2023) di TK Pertiwi Birit menunjukkan bahwa kreativitas anak-anak masih rendah. Hal ini terlihat dari ketidakmampuan anak-anak untuk membuat sesuatu yang berbeda dari contoh yang diberikan guru dan rendahnya inisiatif untuk melakukan sesuatu yang baru.

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak sejak lahir. Anak yang kreatif memiliki karakter yang dapat kita pahami. Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes (Saripudin et al., 2020)sebagai berikut:

1. Fluency (kelancaran) - kemampuan menghasilkan banyak ide untuk memecahkan masalah.
2. Flexibility (keluwesan) - kemampuan menghasilkan berbagai macam ide di luar kategori biasa.
3. Originality (keaslian) - kemampuan memberikan respons unik atau luar biasa.
4. Elaboration (keterperincian) - kemampuan mengembangkan ide secara terperinci.

5. Sensitivity (kepekaan) - kepekaan menangkap dan menghasilkan solusi terhadap masalah.

Tantangan yang dihadapi oleh para pendidik tidak hanya terbatas pada pengembangan metode pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas anak, tetapi juga mengarah kepada pemahaman mendalam tentang peran media pembelajaran(Asmara et al., 2023). Dengan demikian untuk mengembangkan kreativitas, maka diperlukan suatu stimulus dengan menggunakan media pembelajaran atau Alat Permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya khususnya dalam perkembangan kreativitas anak usia dini. Salah satu solusi yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik dan dapat mengembangkan kreativitas pada anak yaitu dengan media permainan puzzle stick.

Penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran, khususnya dalam materi bangun datar matematika, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Melalui aktivitas puzzle, peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikir dan koordinasi motorik, sehingga memperjelas konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan interaktif di kelas(Zain et al., 2023). Puzzle adalah media bermain edukatif yang melatih anak-anak untuk menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bentuk, atau angka menjadi sebuah kesatuan yang utuh. Aktivitas ini tidak hanya melatih kesabaran dan ketangkasan motorik anak, tetapi juga dapat dijadikan metode pembelajaran yang menyenangkan. Dengan pendekatan bermain, anak-anak dapat belajar dengan lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar mereka.(Satriani & Ilyas, 2021). Puzzle Stick Bar 3D merupakan suatu jenis puzzle inovatif yang menawarkan desain unik dan warna yang atraktif, sehingga berpotensi meningkatkan minat dan keterlibatan anak-anak usia dini dalam proses pembelajaran. Keunikan dan kebaruan media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan efektif bagi anak-anak, sehingga sangat berpotensi untuk diintegrasikan dalam pendidikan anak usia dini. (Pahanael & Wijayaningsih, 2020)

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak meneliti media permainan edukatif secara umum dalam pengembangan kreativitas anak usia dini, penelitian ini secara khusus mengkaji pengaruh media puzzle stick terhadap kreativitas anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini menekankan pada peningkatan kemampuan berpikir divergen anak melalui kegiatan menyusun dan memecahkan masalah sederhana dengan puzzle stick, sekaligus mengamati perubahan

kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, masih terbatas penelitian yang mengkaji secara empiris penerapan puzzle stick di kelas PAUD dengan memperhatikan keterlibatan aktif anak selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah penelitian dan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media puzzle stick dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan bermain puzzle pada anak usia 4–5 tahun, menganalisis tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan puzzle stick, serta mengkaji pengaruh penggunaan media puzzle stick terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun.

## Metode

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifiknya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Penelitian ini dilakukan Penelitian ini dilakukan di TK Multazam Kab. Gowa. Populasi dalam penelitian ini adalah 30 anak usia 4-5 tahun di TK Multazam. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* (sampling pertimbangan) yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan khusus dan kriteria tertentu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 12 anak dari kelompok A dimana terdiri dari 12 anak perempuan yang dibagi 2 menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 anak.

Desain penelitian yang digunakan ialah *Quasi eksperimen design* dengan model *nonequivalent control group design*, dimana kedua kelompok tidak dipilih secara acak. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menjalani tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa media puzzle stick sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan berupa menggambar dan mewarnai lemabr kerja anak. Perlakuan ini diberikan sebanyak 3 kali perlakuan pada masing – masing kelompok. Langkah perlakuan diawali dengan pelaksanaan *pre-test* hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak sebelum di berikan perlakuan, selanjutnya yaitu memberikan perlakuan pada masing-masing kelompok, setelah seluruh perlakuan selesai, dilanjutkan dengan pemberian *post-test* untuk mengukur kemampuan kreativitas anak setelah diberi perlakuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kisi-kisi intrumen, lembar penilaian dan skenario penelitian. Validasi instrumen dilakukan oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi dan tujuan penelitian. Seluruh data dianalisis

menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik statistik non-parametrik dengan menggunakan uji *wilcoxon signed rank test*. Statistik deskriptif digunakan untuk mengambarkan distribusi nilai, sedangkan uji *wilcoxon signed rank test* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai  $sig < 0,05$  yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan media puzzle stick terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media puzzle stick terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Multazam Kab. Gowa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi eksperimen design* dengan pendekatan kuantitatif, dengan sampel 12 anak yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu : kelompok eksperimen ( $n=6$ ) yang menggunakan media puzzle stick dan kelompok kontrol ( $n=6$ ) yang menggunakan LKA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terapat peningkatan kreativitas yang signifikan pada anak-anak dalam kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil analisis data menggunakan uji *wilcoxon signed rank test* kreativitas anak pada kelompok eksperimen. Adapun hasil Uji Wilcoxon Sign Rank Test kreativitas anak pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa Zhitung sebesar  $-2,214$  dan nilai  $sig. (2-tailed)$  sebesar  $0.027 < 0.05$ , jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberi perlakuan, yang berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle stick berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak.

Media Puzzle Stick dapat menjadi strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dengan media ini, anak dapat mengekspresikan imajinasi, ide, dan gagasan mereka sendiri melalui pembuatan bentuk yang kreatif. Melalui aktivitas bermain dengan Puzzle Stick , anak dapat mengembangkan kemampuan problem-solving dan meningkatkan kreativitas mereka secara menyenangkan dan interaktif. Media Puzzle Stick tidak hanya mendukung perkembangan satu aspek saja, tetapi dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti bahasa, motorik, sosial-emosional, dan kognitif. Melalui aktivitas kreatif dengan media ini, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, mencari ide, dan menyelesaikan masalah. Dengan demikian, anak dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan, sesuai dengan karakteristik dunia anak-anak yang senang bermain dan mengeksplorasi.

Hasil Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan (Adiesti, 2018) yang melakukan penelitiannya di TK Al-Kholifah Selorejo – Jombang. Hasil penelitiannya menunjukkan Kreativitas yang dimiliki anak setelah diberi perlakuan bermain puzzle, pada kelompok perlakuan adalah 9 responden (53%) untuk kreativitas tinggi, dan pada kelompok kontrol 9 responden (53%) untuk kreativitas rendah. Hasil uji statistik dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05 didapatkan  $p$  = 0,00 dimana  $p < \alpha$  maka  $H$  diterima artinya ada pengaruh bermain puzzle terhadap kreativitas anak prasekolah (4-5 tahun).

Penelitian selanjutnya dilakuakn oleh (Pahanael & Wijayaningsih, 2020) yang melakukan peneltiannya di TK Kristen 1 Satya Wacana. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan melalui penggunaan Puzzle Stick Bar 3D yaitu pada pra siklus kelancaran 41%, elaborasi 36%, keluwesan 36%. Pada siklus I pertemuan I dan II kelancaran meningkat menjadi 70%, elaborasi 71%, keluwesan 48%. Siklus II pertemuan I dan II meningkat dengan pesat yaitu kelancaran 76%, elaborasi 80%, keluwesan 78%.

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan pada pengembangan strategi pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle stick efektif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Puzzle stick efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena dapat menstimulasi perkembangan kreativitas melalui aktivitas bermain yang melibatkan eksplorasi dan percobaan secara langsung. Dalam kegiatan ini, anak didorong untuk mencoba berbagai kemungkinan susunan stick, sehingga melatih kelancaran dan keluwesan berpikir sejak dini. Puzzle stick juga membantu anak mengembangkan kemampuan melihat hubungan antarbagian dan menemukan solusi sederhana melalui pengalaman bermain, sejalan dengan teori Gestalt dan konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan belajar melalui aktivitas konkret. Selain itu, kegiatan puzzle stick menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga anak dapat terlibat secara aktif dan fokus dalam proses bermain-belajar. Dengan demikian, puzzle stick berperan sebagai media yang mendukung pengembangan kreativitas dan kemampuan kognitif anak usia dini secara optimal.

Temuan ini memiliki implikasi praktis yang penting bagi guru dan praktisi pendidikan anak usia dini dalam merancang kegiatan kreativitas yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu penelitian ini memberikan rekomendasi bagi pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran di PAUD untuk memprioritaskan penggunaan media pembelajaran yang menarik, inovatif dan interaktif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan pendidikan anak usia dini yang lebih efekif dan menyenangkan, serta

meningkatkan kemampuan kreativitas anak sejak usia dini melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzel stick memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Multazam Kab. Gowa. Hasil analisi data komperatif antar kelompok eksperimen yang menggunakan media puzzle stick dan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran lembar kerja anak menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan kemampuan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon Sign Rank Test kreativitas menunjukkan nilai Zhitung sebesar -2,214 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0.027 < 0.05$ , yang mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media puzzle stick terhadap kemampuan kreativitas anak. Dengan demikian penelitian ini memberikan bukti bahwa efektifitas media puzzle stick berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

## Daftar Pustaka

Adiesti, F. (2018). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kreativitas Anak Prasekolah (4-5 tahun) di TK Al-Kholifah Selorejo – Jombang. *Biomedika*, 11(2), 130–135. <https://doi.org/10.31001/biomedika.v11i2.405>

Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>

Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadillah, F. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Pendahuluan. 6.

Miranda, M., Yusri Bachtiar, M., & Sri Wahyuni Asti, A. (2023). Pengaruh Kegiatan Menggambar Teknik Graffiti Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Turatea Jeneponto. *Jurnal Metafora Pendidikan*, 1(1), 111–117. <http://www.journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jmp>

Nurhana, S., Parwoto, & Musi, M. A. (2022). Pengaruh Bermain Proyek Dengan Media Origami Terhadap Kreativitas Anak.

Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini, 7(3), 3519–3536.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>

Pahanael, A., & Wijayaningsih, L. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Puzzle Stick Bar Tiga Dimensi di TK B2 Kristen 1 Satya Wacana. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 145–152.  
<https://doi.org/10.33369/jip.5.2>.

Purwati, P., Tahira, A., & Nurkhaliza, S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Kognitif dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(3), 172–176.  
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n3.p172-176>

Rahmawati, Y., & Kurniati, E. (2019). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*.

Safitri, D., & Lestariningrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. In *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 1, pp. 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>

Saripudin, A. I. P., Khaeriyah, E. R. Y., & Lestari, R. A. Y. U. (2020). *Mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui menggambar dengan teknik inkblot*. 2(1).

Satriani, S., & Ilyas, S. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Puzzle Jari Tangan Dalam Mengembangkan Motorik Halus Di Taman Kanak-Kanak. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 84.  
<https://doi.org/10.26858/tematik.v5i2.20290>

Supiyati, A., Amal, A., & Rusmayadi. (2023). *Pengaruh Kegiatan Melukis dengan Menggunakan Bahan Alam terhadap Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak Asdani*. 3(2), 55–62.

Zain, F. W., Syamsuyurnita, S., Sari, S. P., & ... (2023). Analisis Penggunaan Media Pipa Puzzle dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa PAUD Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan* ..., 7, 25237–25245.  
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/10626>