



PENGGUNAAN *KINETIC SAND* PADA PEMBELAJARAN TEMA BUAH-BUAHAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI TK ARRAHMAN TANJUNGSARI

Endah Jubaedah¹, Siti Faoziah²
STAI Al Musaddadiyah Garut

[1endah.jubaedah@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:endah.jubaedah@stai-musaddadiyah.ac.id)

[2siti.faoziah.1913@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:siti.faoziah.1913@stai-musaddadiyah.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh data observasi yang menunjukkan rendahnya pemerolehan hasil kreativitas anak usia dini di TK Arrahman Tanjungsari dengan ditemukannya beberapa permasalahan diantaranya; metode masih menggunakan metode demonstrasi, pendekatan atau strategi belajar kurang menarik serta terbatasnya media di sekolah sehingga menjadikan kreativitas anak kurang terstimulus. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan *kinetic sand* pada pembelajaran buah-buahan dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Arrahman Tanjungsari. Subjek pada penelitian ini terdapat 17 responden dengan 11 subjek laki-laki dan 6 subjek perempuan. Adapun jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas atau PTK. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *kinetic sand* pada pembelajaran tema buah-buahan dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Arrahman Tanjungsari menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, hal tersebut dapat dilihat dilihat dari persentase keberhasilan, dari hasil observasi awal terdapat 0% anak berkembang sangat baik, 12% kategori anak berkembang sesuai harapan, 29% anak mulai berkembang dan 59% anak belum berkembang. Setelah diterapkannya *kinetic sand* kreativitas anak menjadi meningkat, pada hasil akhir siklus I mencapai 35% peningkatan kreativitas anak, hasil akhir siklus II mencapai 76% dan hasil akhir siklus III mencapai 100%.

Kata kunci: Anak Usia Dini, *Kinetic Sand*, Kreativitas

Abstract

This research is motivated by observational data which shows the low acquisition of early childhood creativity at Arrahman Tanjungsari Kindergarten with the discovery of several problems including; methods still use demonstration methods, less attractive learning approaches or strategies and limited media in schools so that children's creativity is less stimulated. The purpose of this study is to describe the use of kinetic sand in learning fruits to increase children's creativity in Kindergarten Arrahman Tanjungsari. The subjects in this study were 17 respondents with 11 male subjects and 6 female subjects. The type of research used in this research is qualitative research with a class action research design or PTK. The results of this study indicate that the use of kinetic sand in learning the theme of fruits in increasing children's creativity in Kindergarten Arrahman Tanjungsari shows a significant increase, this can be seen from the percentage of success, from the initial observations there were 0% of children developing very well, 12 % of children's categories developed as expected, 29% of children began to develop and 59% of children had not yet developed. After applying kinetic sand, children's creativity increased, at the end of cycle I it reached 35%, the result of cycle II reached 76% and the result of cycle III reached 100%.

Keywords: *Early Childhood, Kinetic Sand, Creativity*

Pendahuluan

Anak usia dini ialah individu kecil yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapannya. Tahapan ini sering disebut juga dengan masa emas atau *Golden Age* pada usia 0-6 tahun, yang dimana stimulasi seluruh aspek pertumbuhan maupun perkembangan berperan sangat penting bagi kehidupannya dimasa yang akan datang. Dalam fase ini, anak cenderung menyimpan rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu yang ditemuinya. Menurut para ahli anak merupakan anugerah sekaligus amanah dari tuhan yang diberikan kepada setiap pasangan yang harus dirawat, dijaga dan dididik yang kelak nantinya setiap perbuatan anak selama di dunia akan dipertanggung jawabkan oleh kedua orangtuanya (Ulum, 2018, Hal 8). Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam surah At-Tahrim ayat 6 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, penjaganya malaikat malaikat-malaikat yang kasar, yang keras, yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan

selalu mengerjakan apa yang diperintahkan” (M Amir, ‘Pendidikan Keluarga Menurut Al-Qur’an’, Tafseer, VII (2014), Hal 1–17.).

Anak usia dini mempunyai 6 macam aspek perkembangan diantaranya yaitu aspek perkembangan nilai moral dan agama, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan fisik motorik dan aspek kreativitas.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya beberapa anak yang kurang merespon ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, hal ini disebabkan Strategi atau pendekatan yang dilakukan kurang menarik atau membosankan bagi anak sehingga membuat anak kurang fokus Ketika proses pembelajaran dilakukan. Tidak hanya itu terbatasnya media juga menjadi salah satu hambatan bagi perkembangan anak, sehingga perkembangan kreativitas anak kurang terstimulus dengan baik.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang untuk mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, oranglain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna (Bara, 2012, Hal 5). Sedangkan menurut Supriyadi kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Aris Priyanto, ‘Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain’, Journal.Uny.Ac.Id, 02, 2014, Hal 44). Sedangkan menurut Munandar keberhasilan kreativitas adalah persimpangan antara keterampilan anak dalam bidang tertentu, keterampilan berfikir, bekerja kreatif serta motivasi instruktik (Priyanto, 2014, Hal 44). Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam surat Ar-Rad ayat 11 yang berbunyi :

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ، وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Artinya : *“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan seseorang, apabila seseorang itu tidak mau merubah yang ada pada dirinya sendiri ”*.

Kreativitas AUD memiliki kemampuan untuk membentuk imajinasi, mental, serta konsep dalam berbagai hal yang tidak dihadirkan dihadapannya. Tidak hanya itu AUD juga memiliki imajinasi dan fantasi untuk membentuk konsep yang sama dengan dunia nyata (Musfiroh, 2003, Hal 2-3). Berdeda dengan kreativitas orang dewasa, kreativitas orang dewasa yaitu individu yang memiliki ide baru, keterampilan baru yang dikerjakan dengan konsentrasi yang sungguh-sunggu, tekun serta didukung oleh bakat yang telah dimilikinya sehingga sehingga dapat didedikasi kepada oranglain (Musfiroh, 2003, Hal 3). Hal ini sejalan dengan teori Bloom dalam jurnal Azkiyatul Mar’atin terkait dengan kreativitas, beliau menjelaskan bahwasannya kreativitas merupakan keterampilan terbaik dalam perkembangan kognitif. Maka dari itu kreativitas suatu hal yang penting dalam pendidikan anak usia dini (Mar, 2022, Hal 62).

Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu hal baru yang dilakukan oleh seorang individu dengan segala keunikan, imajinasi serta hasil kombinasi dari penemuan-penemuan sebelumnya sehingga pada akhirnya menjadi sebuah karya yang bermanfaat.

Ditinjau dari latarbelakang masalah, maka peneliti merumuskan pertanyaan penelitian dalam penelitian ini yaitu, bagaimana kreativitas anak di TK Arrahman Tanjungsari, bagaimana penerapan *kinetic sand* melalui tema buah-buahan di TK Arrahman Tanjungsari dan bagaimana peningkatan kreativitas anak melalui *kinetic sand* pada tema buah-buahan di TK Arrahman Tanjungsari.

Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya yaitu menjelaskan bagaimana kreativitas anak di TK Arrahman Tanjungsari, menjelaskan bagaimana penerapan *kinetic sand* melalui tema buah-buahan di TK Arrahman Tanjungsari dan menjelaskan bagaimana peningkatan kreativitas anak melalui *kinetic sand* pada tema buah-buahan di TK Arrahman Tanjungsari.

Fakta di lapangan menunjukkan terdapat beberapa permasalahan kreativitas anak yang dimana anak kurang merespon ketika proses pembelajaran berlangsung yang disebabkan anak kurang fokus serta pendekatan atau strategi yang digunakan kurang menarik atau membosankan bagi anak. Hal tersebut terjadi pada anak-anak di TK Arrahman Tanjungsari sebagaimana pada observasi awal terkait dengan kreativitas anak terdapat 10 atau 59% anak mampu mengenal berbagai karya dan aktivitas seni, terdapat 5 atau 29% anak mampu membuat hasil karya dengan kreativitasnya serta terdapat 2 atau 12% anak yang mampu menampilkan hasil karya yang telah dibuatnya menggunakan berbagai media.

Data tersebut peneliti perkuat dengan wawancara kepada Guru kelas B TK Arrahman Tanjungsari, bahwasannya menurut beliau permasalahan yang dialami pendidik terkait perkembangan kreativitas anak yaitu masih menggunakan metode demonstrasi sehingga kreativitas anak tidak meningkat serta terbatasnya media pembelajaran yang digunakan ketika proses pembelajaran.

Permasalahan di atas merupakan permasalahan yang membutuhkan penanganan, karena pada hakikatnya anak memahami segala sesuatu itu harus ada media yang konkrit. Hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian di TK Arrahman Tanjungsari dengan menggunakan *kinetic sand* dalam upaya meningkatkan kreativitas anak.

Kinetic Sand adalah suatu merek dagang milik perusahaan mainan dari Amerika bernama Waba Fun namun untuk saat ini menjadi *Relevant Play* (Nadhiroh, 2020, Hal 20). *Kinetic Sand* atau yang sering disebut pasir kinetik merupakan suatu media dengan campuran pasir dengan bahan sintesis yang menghasilkan pasir dengan tekstur lebih lembut dari pasir pantai, tidak berantakan dan hanya menempel pada pasir kinetik itu sendiri. Dengan pasir kinetik ini anak dapat bermain membuat binatang, patung, istana, buah dan lain sebagainya (Rizkia et al., 2020, Hal 6). Sedangkan menurut Wulandari menjelaskan bahwa bermain pasir kinetik atau *kinetic sand* dapat meningkatkan kemampuan otot-otot kecilnya anak yakni seperti keterampilan jemari anak berkembang ketika anak bermain pasir

kinetik. Adapun manfaat *kinetic sand* yaitu, tidak lengket ditangan, tidak mengeras, lembut dan mudah dibentuk, mudah dibersihkan serta mempunyai berbagai macam warna sehingga dapat menumbuhkan minat anak dalam bermain (Nadhiroh, 2020, Hal 20). Hal ini sesuai dengan teori Piaget dalam Asmah&Mastuji menyebutkan bahwa pasir sebagai *mental complexity*, yaitu sebagai media multiguna yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan bermain anak usia dini serta dapat mengembangkan berbagai aspek anak usia dini yang salahsatunya yaitu dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini (Mardiati & Hartati, 2020, Hal 515).

Berdasarkan uraian di atas dapat menjadi solusi pada proses pembelajaran di TK Arrahman Tanjungsari yang masih belum optimal dalam meningkatkan kreativitas anak. Hal ini menginsprisai penulis untuk menggunakan media *kinetic sand* dalam meningkatkan kretivitas anak usia 5-6 tahun di TK Arrahman Tanjungsari.

Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas atau PTK menjadi metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh para guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal yang baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran (Ani Widayati, 2008, Hal 87-93). Penelitian Tindakan Kelas ini pertama kali dikenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946 yang berasal dari bahasa inggris yaitu *Classroom Action Research* atau yang sering dikenal dengan singkatan PTK (Azizah, 2021, Hal 15-22). Model kemmis dan McTaggart ialah model PTK yang digunakan dalam penelitian ini. Perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi merupakan tahapan dalam per siklus yang harus dilakukan secara berulang ketika belum ada peningkatan dari tindakan yang diberikan kepada anak dalam siklus sebelumnya.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B TK Arrahman Tanjungsari yang terdiri dari 17 anak. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus, setiap siklus dilakukan dengan dua pertemuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi sebagai bahan penelitian. Wawancara bertujuan untuk memperkuat sumber penelitian dan Dokumentasi bertujuan untuk memperkuat hasil penelitian. Peneliti memilih teknik ini dikarenakan peneliti terlibat secara langsung dalam proses pemberian tindakan kepada anak serta mendapatkan data langsung dari pendidik. Tidak hanya itu, peneliti juga menambahkan dokumentasi dalam teknik pengumpulan data guna memperkuat hasil penelitian.

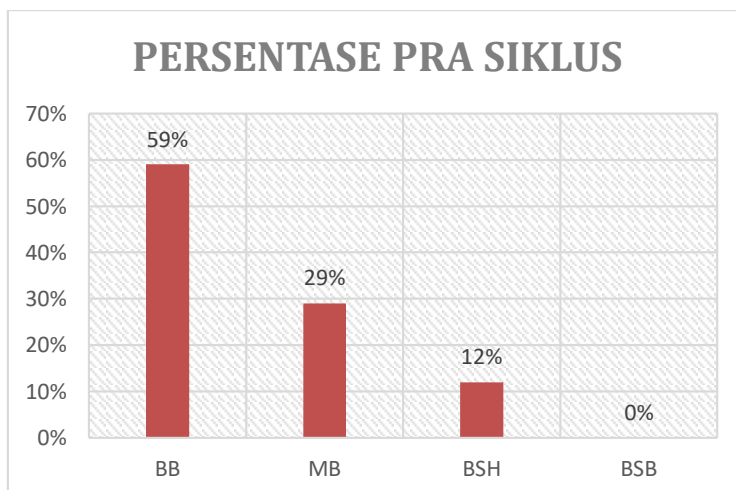
Semua data yang telah diperoleh dalam penelitian ini, selanjutnya akan dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti guna membandingkan dengan capaian kreativitas pada sebelumnya.

Hasil dan Pembahasan

Observasi awal menjadi tahap pertama yang peneliti lakukan untuk mengetahui kondisi kreativitas anak usia dini di TK Arrahman Tanjungsari sebelum diberikan tindakan dan diperoleh hasil observasi yang menunjukkan adanya permasalahan kreativitas, data awal yang diperoleh terdapat pada tabel berikut:

Hasil Penelitian Tindakan Pra Siklus

No	Skala Pencapaian Pra Tindakan Siklus	
1.	BB	59%
2.	MB	29%
3.	BSH	12%
4.	BSB	0%



Gambar 1. Grafik Tingkat Kreativitas Anak Kelompok B Sebelum Diberikan Tindakan

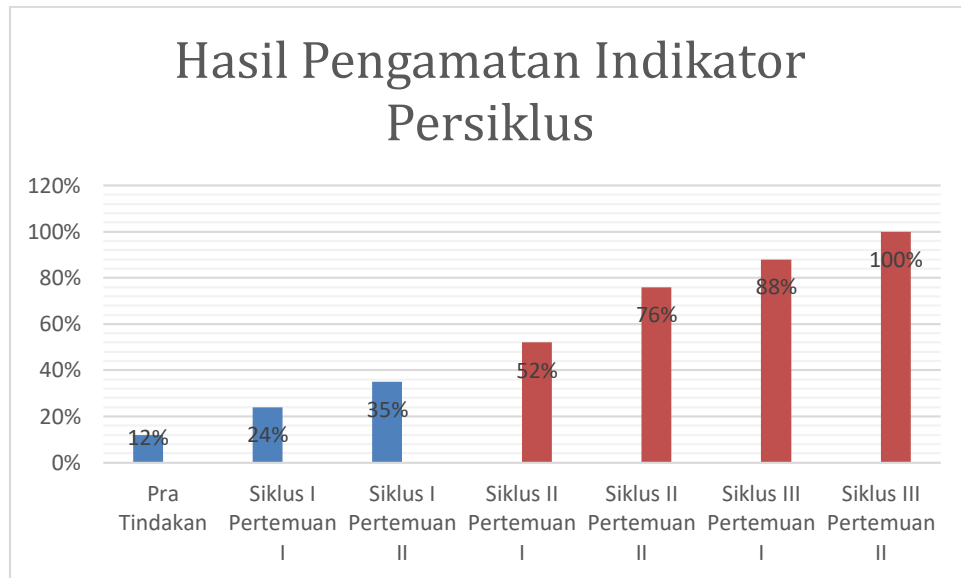
Data di atas memperlihatkan bahwasannya hasil observasi awal dengan kreativitas tergolong masih rendah. Persentase keberhasilan sebelum diberikan tindakan terdapat anak belum berkembang (BB) sebanyak 59% dengan permasalahan kreativitasnya yang dimana anak belum mampu untuk menuangkan idenya, mulai berkembang (MB) sebanyak 29% dengan permasalahan kreativitasnya yang dimana anak belum mampu untuk menghasilkan karya yang bervariasi, berkembang sesuai harapan (BHS) sebanyak 12% dengan permasalahan kreativitasnya yang dimana anak masih belum mampu menggunakan banyak unsur dan berkembang sangat baik (BSB) terdapat 0%.

Faktor penyebab rendahnya kreativitas anak diantaranya strategi atau pendekatan yang digunakan pendidik kurang menarik sehingga anak kurang merespon ketika proses pembelajaran berlangsung, media yang digunakan juga terbatas, maka dari itu perlu media yang menarik agar mampu menumbuhkan minat bermain anak ketika proses pembelajaran berlangsung serta masih menggunakan metode demonstrasi. Pernyataan ini diperoleh dari pendidik TK Arrahman Tanjungsari.

Media yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi jalan *alternative* dalam upaya meningkatkan kreativitas anak, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *kinetic sand*. Media *kinetic sand* dengan warna yang beragam dapat menarik perhatian anak serta dapat menumbuhkan minat bermain anak. Penggunaan media *kinetic sand* pada penelitian ini dilakukan dalam proses pembelajaran sebanyak dua siklus dengan dua pertemuan disetiap siklusnya. Berikut hasil pemberian tindakan pada siklus I sampai siklus III.

Rekaptulasi Keseluruhan

No	Skala Pencapaian	Pra Tindakan	Siklus I P1	Siklus I P2	Siklus II P1	Siklus II P2	Siklus III P1	Siklus III P2
1.	BB	59%	53%	29%	12%	0%	0%	0%
2.	MB	29%	35%	47%	35%	23%	12%	0%
3.	BSH	12%	12%	23%	29%	35%	47%	53%
4.	BSB	0%	12%	12%	23%	41%	41%	47%



Gambar 2. Grafik Tingkat Kreativitas Anak
Kelompok B Setelah Diberikan Tindakan

Sebelum diberikan tindakan keberhasilan anak berada pada persentase 12%. Kemudian diberikan tindakan siklus I dengan menggunakan *kinetic sand* mendapatkan peningkatan kreativitasnya berada pada persentase 35% dengan keterangan terdapat anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak dengan persentase 29%, mulai berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak dengan persentase 35%, berkembang sesuai harapan (BHS) sebanyak 4 orang anak dengan persentase 23% dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak dengan persentase 12%.

Tindakan pada siklus I dengan dua kali pertemuan yang peneliti lakukan menggunakan media *kinetic sand* menunjukkan bahwa kreativitas anak sudah berkembang, namun belum secara optimal dikarenakan pengelolaan kelas yang kurang kondusif maka peneliti melakukan tindakan kegiatan peningkatan kreativitas anak pada siklus II.

Pada siklus II dengan dua pertemuan terlihat adanya peningkatan yang lebih baik dengan persentase 76% yang dimana terdapat anak yang belum berkembang (BB) terdapat 0, mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak dengan persentase 23%, berkembang sesuai harapan (BHS) sebanyak 6 orang anak dengan persentase 35% dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 orang anak dengan persentase 41%.

Tindakan pada siklus II dengan dua kali pertemuan yang peneliti lakukan menggunakan media *kinetic sand* menunjukkan bahwa kreativitas anak sudah meningkat, namun belum secara optimal dikarenakan ada hambatan dari sekolah yang tidak bisa ditinggalkan maka dari itu peneliti melakukan tindakan kegiatan peningkatan kreativitas anak pada siklus III.

Pada siklus III dengan dua pertemuan terlihat adanya peningkatan yang lebih baik dengan persentase 100% yang dimana terdapat anak yang belum berkembang (BB) terdapat

0 orang anak dengan persentase 0%., mulai berkembang (MB) sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%, berkembang sesuai harapan (BHS) sebanyak 9 orang anak dengan persentase 53% dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 8 orang anak dengan persentase 47%.

Pelaksanaan penelitian tindakan diberhentikan dengan siklus III pada pertemuan kedua. Dikarenakan hasil penelitian sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti yaitu kreativitas anak meningkat semakin baik setiap siklusnya. Dengan demikian media *kinetic sand* dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kreativitas anak di usia 5-6 tahun di TK Arrahman Tanjungsari.

Kesimpulan

Perkembangan kreativitas anak usia dini di TK Arrahman Tanjungsari pada kondisi awal dengan hasil observasi dan wawancara masih banyak anak yang belum berkembang dalam aspek kreativitasnya dikarenakan beberapa faktor diantaranya yaitu anak kurang merespon ketika proses pembelajaran berlangsung dikarenakan anak kurang fokus, pendekatan atau strategi yang dilakukan pendidik kurang menarik atau membosankan bagi anak, masih menggunakan metode demonstrasi serta media yang digunakan sekolah terbatas sehingga kreativitas anak kurang terstimulus. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Arrahman Tanjungsari.

Penerapan penggunaan *kinetic sand* untuk meningkatkan kreativitas anak yang pertama peneliti terlebih dahulu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, mempersiapkan lembar penilaian dan observasi, mempersiapkan fasilitas dan sarana yang dibutuhkan, merancang proses pembelajaran menggunakan *kinetic sand*, mempersiapkan media *kinetic sand*, mempersiapkan materi pembelajaran serta mempersiapkan lembar evaluasi.

Hasil penelitian dari Penggunaan *kinetic sand* pada pembelajaran tema buah-buahan di TK Arrahman Tanjungsari mampu meningkatkan kreativitas anak. Hal tersebut terbukti dari hasil penelitian bahwasannya, ada peningkatan penilaian pembelajaran mulai dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Pada pra tindakan memperoleh hasil data dengan persentase 12% kemudian peneliti melakukan tindakan penelitian pada siklus I dengan hasil akhir persentase 35% dikarenakan pada siklus pertama belum terlihat adanya peningkatan secara optimal maka peneliti melanjutkan pada tindakan penelitian siklus II. Pada siklus II hasil akhir yang diperoleh 76% dikarenakan pada siklus pertama belum terlihat adanya peningkatan secara optimal dan siklus II adanya hambatan yang tidak bisa ditinggalkan maka peneliti melanjutkan pada tindakan penelitian siklus III yang memperoleh hasil akhir 100% yang dimana sudah termasuk kedalam kategori sangat baik atau berkembang sangat baik.

Daftar Pustaka

- Amir, M. (2014). Pendidikan Keluarga Menurut Al-Qur'an. *Tafsere*, VII, 1–17. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/tafsere/article/view/7461%0Ahttps://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/tafsere/article/download/7461/6103>
- Ani Widayati. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 PENELITIAN*, VI(1), 87–93.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Bara, A. K. B. (2012). Membangun kreativitas pustakawan di perpustakaan. *Jurnal Iqra'*, 6(2), 40–51. [http://repository.uinsu.ac.id/768/1/vol.06no.02\(6\).pdf](http://repository.uinsu.ac.id/768/1/vol.06no.02(6).pdf)
- Mar, A. (2022). *MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI*. 03(01), 61–73.
- Mardiati, & Hartati, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Pasir Kinetik Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 514–519.
- Musfiroh, T. (2003). Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan. *Disajikan Di Hadapan Guru-Guru Play Group Dan TK Kreatif Primagam, Di PPPG Matematika*, 3–4. [staffnew.uny.ac.id > upload > pengabdian > KREATIVITAS+ANAK+USIA](http://staffnew.uny.ac.id/upload/pengabdian/KREATIVITAS+ANAK+USIA)
- Nadhiroh, N. (2020). *Peran Guru Dalam Pengembangan Kognitif Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Purwokerto*. 146. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.
- Rizkia, N., Hayati, F., & Amelia, L. (2020). Analisis Penggunaan Media Pasir Kinetik Dalam Menstimulasi Kecerdasan Naturalis Pada Anak Kelompok B1 Tk Pertiwi Lhoknga. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–12.
- Ulum, I. M. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Keimanan. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 7–14. <https://doi.org/10.29313/ga.v2i2.4291>