



## **Efektivitas Media *Magic Sand* dalam Pengembangan Kreativitas Anak di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang**

**Hubbi Millatina Rohuma<sup>1</sup>, Nur Khasanah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

<sup>2</sup> Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

[hubbimillatina200321@gmail.com](mailto:hubbimillatina200321@gmail.com)

### **Abstrak**

Melalui kreativitas dimungkinkan manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono sebelum dan sesudah menggunakan media *magic sand* dan mengetahui efektivitas media *magic sand* dalam mengembangkan kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif model eksperimen menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini adalah murid KB Dewi Sartika Sijono Kecamatan Warungasem Kabupaten Batang yang berjumlah 13 murid. Data yang dikumpulkan menggunakan observasi, dokumentasi, dan *chacklist*. Sedangkan analisis data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial dengan uji *paired sampel t test*. Hasil penelitian yaitu pertama hasil dari hasil yang didapatkan pada kondisi *pre-test* nilai tertinggi yang diperoleh 75 sedangkan nilai terendah yakni 64 dengan nilai rata-rata sebesar 61,62 dan stadart deviasi 9,777. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas anak masih berada dalam kiteria sedang atau mulai berkembang. Kedua hasil yang didapatkan kondisi *post-test* menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh 95 dan nilai terendahnya diperoleh 68 dengan nilai rata-rata 80,85 dan standar deviasi 7,957. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas dalam kiteria sangat baik atau berkembang sangat baik. Ketiga hasil uji pairer sampel t test, didapatkan Thitung > Ttabel (19,858 > 2,178813) yang berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil kreativitas anak dengan menggunakan media *magic sand*.

**Kata Kunci:** Media, *Magic Sand*, Kreativitas.

### ***Effectiveness of Magic Sand Media in Developing Children's Creativity in KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang***

#### **Abstract**

Through creativity, it is possible for humans to improve the quality of their lives. This research aims to identify the level of creativity of children at KB Dewi Sartika Sijono before and after using magic sand media and to determine the effectiveness of magic sand media in developing children's creativity at KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang. This type of research is quantitative research using an experimental model using a *One Group Pretest-Posttest Design*. The sample for this research was 13 students from KB Dewi Sartika Sijono, Warungasem District, Batang Regency. Data collected using observation, documentation, and checklist. Meanwhile, the analysis of the research data was analyzed descriptively and inferentially using the paired sample t test. The results of the research are firstly the results obtained in the pre-test condition, the highest score obtained was 75 while the lowest score was 64 with an average value of 61.62 and a standard deviation of 9.777. From these results it can be seen that the level of children's creativity is still within the medium criteria or is starting to develop. The two results obtained in the post-test condition showed that the highest score was 95 and the lowest score was 68 with an average value of 80.85 and a standard deviation of 7.957. From these results it can be seen that the level of creativity in the kiteria is very good or very well developed. The three sample t test results showed that Tcount > Ttable (19.858 > 2.178813) which means it can be concluded that there is a significant increase in children's creativity scores using magic sand media.

**Keywords:** Media, *Magic Sand*, Creativity

Corresponding Author

Email Address : [hubbimillatina200321@gmail.com](mailto:hubbimillatina200321@gmail.com)

Copyright 2024 Hubbi Millatina Rohuma, Nur Khasanah

## PENDAHULUAN

Kemampuan anak pada dasarnya telah memiliki potensi kreatif, hanya saja dalam masa kehidupannya ada anak yang berkembang baik kreativitasnya dan ada pula anak yang mengalami hambatan dan kehilangan potensi kreatif mereka. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. (Salwa et al. 2022) Terhambat atau meningkatnya suatu perkembangan, khususnya perkembangan kreativitas dapat terjadi pada setiap anak yang akan berdampak pada perkembangan kreativitas anak selanjutnya (Nurrita 2018). Menurut Nasriah (2015) Kreativitas merupakan fondasi pendidikan untuk mempersiapkan anak menjadi ilmuwan, pencipta, artis, musisi, inovator dan pemecah masalah untuk waktu yang akan datang. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki oleh setiap anak. Anak perlu mendapat bimbingan yang tepat, sehingga memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan secara optimal. Pada akhirnya kemampuan tersebut dapat berguna, baik bagi dirinya, keluarga maupun masyarakat luas pada umumnya. Program terencana yang dirancang untuk menumbuhkan dan mengembangkan 5 aspek yang dirumuskan pada Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini formal yaitu aspek moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Nasional 2009).

Berdasarkan analisis dan pentingnya pengoptimalan perkembangan kreativitas anak usia dini, maka perlu adanya cara atau strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dikelas. Salah satu cara atau strateginya yaitu mengembangkan media pembelajaran sebagai alat perantara dalam pembelajaran. Begitupun media yang digunakan dalam pembelajaran harus menarik dan menyenangkan serta sesuai dengan usia anak (Nurrita 2018). Dalam penelitian ini, strategi yang digunakan dalam peneliti ialah dengan sebuah media perantara berupa *magic sand*. Permainan *magic sand* ini memiliki tekstur seperti pasir yang lebih halus. Penggunaan *magic sand* telah digunakan dalam beberapa penelitian salah satunya. Umah Kuntum dan Khairah Rakimahwati (2021) berjudul kreativitas anak usia dini melalui metode bermain pasir ajaib di Taman Kanak-Kanak dari mulai usia 4-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa kreativitas anak akan lebih berkembang dengan ide yang baru melalui pasir ajaib atau *magic sand*. Peneliti ingin memberikan pembaharuan pada penelitian sebelumnya dengan meneliti kreativitas anak pada usia 3 tahun dengan menggunakan media *magic sand* dan menguji fenomena yang sama di lokasi penelitian yang berbeda dengan karakteristik usia anak yang berbeda

Penelitian ini menemukan permasalahan di lapangan seperti kreativitas anak belum terlihat optimal, hal tersebut nampak seperti saat menyelesaikan pekerjaan, anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi, anak ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering meniru guru atau teman lain, anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru, atau anak-anak masih meniru cara guru menyelesaikan pekerjaannya. Dalam hal ini anak belum memiliki mampu berekspresi dan

berekplorasi terutama pada kegiatan menggambar bebas. Hasil gambar anak pun terkesan tidak bermakna (wawancara dengan Siti Ifanah, A 2023). Penelitian ini penting untuk dikaji karena tidak hanya menjelaskan tentang masalah penelitian. Tetapi dengan tujuan memberikan informasi tentang pentingnya pengoptimalan kreativitas anak melalui media *magic sand*.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian eksperimen *one-grub pretest and posttest*, dengan mengubah satu hal dalam suatu situasi dan kemudian membandingkan hasilnya dengan hal yang ada tanpa modifikasi. Rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Menurut Ratminingsih (2010) *One grup pretest and posttest design* ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembanding. Desain ini dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dengan hasil post-test. (Kinasih, Mukhlis, and Prabowo 2023) Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada tempat penelitian dalam hal ini di KB Dewi Sartika Sijono. Selain itu instrumen yang digunakan yakni validitas Koefisien Korelasi *Produk Moment Pearson* dan reabilitas *Alpha Cronbach's* dengan menggunakan bantuan *SPSS 22*. Penulis menggunakan teknik analisis data deskriptif dan inferensial. Sampel yang digunakan yakni sampel jenuh dengan 13 populasi sebab populasi kurang dari 30 anak seperti pendapat dari Ajijah & Selvi (2021)

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi dan *check list*. Observasi sendiri merupakan proses mengamati secara langsung dan berinteraksi dalam jalannya proses pembelajaran. Sedangkan dokumentasi sendiri merupakan suatu bentuk bukti nyata yang dihasilkan bahwasanya sebagai bukti peneliti telah melakukan penelitian dari awal hingga akhir tercapainya data informasi yang dibutuhkan dan *cheklis* guna melihat apakah kondisi *pretest* dan *posttest* anak usia 3 tahun tersebut mengalami perkembangan kreativitas yang sama ataupun beda terkait dengan pendekatan yang diterapkan dan faktor yang dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Media Magic Sand**

*Magic sand* atau disebut juga pasir kinetik merupakan alternatif pasir yang lebih bersih dan aman digunakan oleh anak-anak yang disertai dengan simbol-simbol seperti miniatur binatang, buah-buahan, dan mainan kecil lainnya. Jadi *magic sand* adalah mainan yang mirip dengan pasir namun memiliki tekstur lebih halus dan warna lebih cerah. Terlihat bahwa bermain pasir ajaib merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan secara menyenangkan dengan atau tanpa alat cetak, media pasir ajaib ini dapat dengan mudah dibentuk sesuai imajinasi masing-masing anak. Media *magic sand* ini bersifat *satisfying*, yang *memberikan* rasa senang dan *kepuasan* sendiri pada anak yang sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan kreativitas.

Permainan pasir sangat bermanfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional anak. Seperti pendapat dari Jatmika, mengemukakan bahwa pasir kinetik sangat berguna sekali untuk melatih dan membangun motorik halus anak, membangun sosial dan emosional, mudah dibentuk, memberikan kesenangan, relaksasi dan kreativitas untuk anak-anak dan orang tua melalui berbagai imajinasi yang diinginkan seperti pendapat dari jamtika (2012). Selain itu Wulandari (2018) mengungkapkan bahwasanya bermain *magic sand* ini bisa meningkatkan kemampuan otot-otot kecilnya anak, yakni diantaranya keterampilan jemari anak bisa berkembang melalui mengepal, menggenggam, menekan dan menghimpit guna membentuk sesuatu hal.

### **Media *Magic Sand* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini**

Peneliti sebelum menguji keefektifan media *magic sand* ini melakukan uji validitas dan reabilitas instrumen dengan para ahli dibidangnya yakni dari para pendidik di KB Dewi Sartika Sijono, yang dianggap sangat mumpuni dalam memahami karakteristik dan kemampuan kreativitas anak. Adapun indikator kreativitas anak menurut teori Catron, Carol E. & Allen (1999) yang divalidasi dan dirabilitasi juga menghasilkan 4 indikator kreativitas yaitu: 1) Menceritakan Hasil karyanya (Elaboration). 2) Melakukan dengan cara sendiri (Originality). 3) Menghasilkan banyak ide atau gagasan (Fluency) 4) Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain (Flexibility). Jadi kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan. Dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinasi atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Pengumpulan data cek list ini dengan dua kondisi yakni *pretest* dan *posttest* selama penelitian di KB Dewi Sartika Sijono.

#### *Kondisi pretest*

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi kemampuan kreativitas anak sebelum menggunakan media *magic sand* selama satu minggu. Untuk menguji seberapa jauh perkembangan elaboration, originality, fluency dan flexibility yang dimiliki setiap peserta didik. Pada kondisi pretest ini peneliti tidak memberikan treatment hanya peneliti mengikuti pembelajaran seperti biasa dan peneliti juga melakukan uji kreativitas dengan benda benda yang ada disampingnya apakah semua anak dapat mengungkapkan kreativitasnya dalam kategori Belum berkembang, Mulai berkembang, Berkembang sesuai harapan, atau Berkembang sangat baik.

#### *Kondisi Posttest*

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi kemampuan kreativitas anak sesudah menggunakan media *magic sand* selama satu minggu terakhir. Untuk menguji seberapa jauh perubahan kemampuan *elaboration, originality, fluency dan flexibility* yang dimiliki setiap peserta didik. Apakah masih dalam

kategori Belum berkembang, Mulai berkembang, Berkembang sesuai harapan, atau Berkembang sangat baik.

Berdasarkan data tersebut penelitian ini membawakan hasil nyata berupa dokumen mengenai perkembangan 13 peserta didik usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono setelah melakukan tahapan *pretest dan posttest*. Adapun analisis dan interpretasi hasil kemampuan kreativitas anak yang didapatkan dalam dua tahapan tersebut yakni sebagai berikut

Tabel 1. Perkembangan Indikator Kreativitas Peserta Didik di KB Dewi Sartika Sijono

No.	Kondisi	Indikator kreativitas				Kategori
		Elaboration	Originality	Fluency	Flexibility	
1.	Kondisi Pretest	42,31	44,23	44,23	48,08	MB
2.	Kondisi Posttest	90,38	98,08	86,59	90,38	BSB

**Keterangan**

MB : Mulai berkembang atau dalam fase sedang yang perlu dioptimalkan lagi kemampuan kreativitasnya

BSB : Kemampuan kreativitas peserta didik dalam fase berkembang sangat baik dalam artian kemampuan kreativitas berkembang dengan optimal.

Menurut pengamatan peneliti mengenai kondisi *pretest* dan *post test* yang sudah dilakukan masing-masing peserta didik dapat disimpulkan bahwa:

Kondisi *Pretest* sebelum menggunakan media *magic sand* kemampuan kreativitas dari 13 peserta didik masih dalam kategori mulai berkembang. Hal ini bisa dilihat dari masing-masing indikator kreativitas anak usia dini, ditunjukkan dalam indikator kreativitas pertama *elaboration* terdapat 9 peserta dikategori mulai berkembang dan 4 peserta didik tersebut dalam menceritakan hasil karyanya belum bisa menceritakan apa yang dibuatnya tersebut, kemudian dalam indikator yang kedua *originality* terdapat 10 peserta dikategori mulai berkembang dan 3 peserta didik yang belum berkembang kemampuan untuk dapat melakukannya sendiri, peserta didik tersebut masih belum mempunyai keinginan untuk dapat melakukannya sendiri dan masih sering pendidik ikut dalam menyelesaikan tugasnya tersebut. Indikator yang ketiga *fluency* terdapat 8 peserta didik yang berada dalam fase mulai ada perkembangan dan 1 peserta didik yang kemampuan kreativitasnya mulai terlihat optimal dibandingkan dengan yang lainnya, Namun masih terdapat 4 peserta didik berada dalam kategori belum berkembang kemampuannya untuk dapat menghasilkan banyak ide atau gagasannya, peserta didik tersebut lebih sering pasif dalam kegiatan bermain dan masih sering menunggu arahan dari pendidik. Dan yang terakhir dalam indikator *flexibility* terdapat anak 1 peserta didik dalam keluwesannya untuk menciptakan ide hasil kreativitasnya dengan optimal dan terdapat 10 peserta didik baru mulai muncul sifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain, Namun masih terdapat 1 peserta didik yang belum bisa mendesain ide kreasinya dengan optimal. Dari kondisi pretest ini dari perolehan nilai diatas maka perlu adanya pengoptimalan kemampuan kreativitasnya.

Corresponding Author

Email Address : hubbimillatina200321@gmail.com

Copyright 2024 Hubbi Millatina Rohuma, Nur Khasanah

Dalam Kondisi *posttest* sesudah menggunakan media *magic sand* dalam perkembangan kreativitas dari 13 peserta didik dalam indikator kreativitas anak sudah terlihat dan berkembang dengan sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dari indikator *elaboration* 9 peserta didik mereka mampu Menceritakan Hasil karyanya dengan sangat baik walaupun masih terdapat 4 peserta didik yang masih berada dalam fase berkembang sesuai harapan dan masih perlu adanya keberanian untuk berani bercerita dengan lugas dan jelas terhadap kreasi dengan *magic sand* yang dibuatnya. Kemudian dalam indikator *originality* sudah terlihat 12 peserta didik yang sudah mampu melakukan dengan cara sendiri tanpa bantuan dari teman atau pendidiknya dalam berkreasi dan hanya 1 peserta didik saja yang terkadang melamun dan butuh bantuan dari teman dan pendidik. Sedangkan pada tahap indikator ketiga yakni *fluency* terdapat 7 anak yang mampu menghasilkan banyak ide atau gagasan sedangkan 6 peserta didik lainnya perlu adanya beberapa waktu untuk dapat memunculkan ide gagasannya, dalam hal ini pendidik memberikan *treatmen* dalam memunculkan idenya dengan memberikan sebuah cerita atau menonton video yang pernah dia alami atau kunjungi, dari sinilah ke 4 peserta didik tersebut bisa memunculkan ide gagasannya dengan *magic sand*. Dan terakhir pada indikator *flexibility* terdapat 8 peserta didik yang Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu sesuai dengan kreativitas imajinasinya, walaupun masih terdapat 5 peserta didik yang memiliki desain yang sama dengan temannya, ke 5 peserta tersebut sudah diberikan kebebasan untuk membuat atau berkreasi dengan bebas sesuai dengan pengalaman atau video yang mereka tonton.

Berdasarkan hasil diatas bahwasanya penerapan media *magic sand* peserta didik di KB Dewi sartika Sijono sangat efektif dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Hal ini dibuktikan pada perolehan nilai *post test* yang lebih besar dibandingkan nilai *pre test*. Hal ini dibuktikan pada kondisi *pre-test* memiliki nilai tertinggi yang diperoleh 75 sedangkan nilai terendah yakni 64 dengan nilai rata-rata sebesar 61,62 dan standart deviasi 9,777. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas anak masih berada dalam kriteria sedang atau mulai berkembang. Kedua hasil yang didapatkan kondisi *post-test* menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh 95 dan nilai terendahnya diperoleh 68 dengan nilai rata-rata 80,85 dan standar deviasi 7,957. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas dalam kriteria sangat baik atau berkembang sangat baik. Ketiga hasil uji pair t test, didapatkan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $19,858 > 2,178813$ ) yang berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil kreativitas anak dengan menggunakan media *magic sand*.

Penerapan media *magic sand* ini alangkah baiknya memang di terapkan agar seluruh peserta didik di KB Dewi Sartika Sijono dapat mengoptimalkan perkembangan kreativitasnya dengan baik sesuai dengan tahapan usianya. Oleh sebab itu dalam penelitian ini memang diperlukan kebebasan serta perlu adanya *treatmen* yang dapat memunculkan ide gagasannya supaya peserta didik dapat membuat atau berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Seperti halnya peneliti juga pernah memaparkan bahwasanya kreativitas itu sangat penting untuk dioptimalkan atau dikembangkan sebab kreativitas sejak usia dini dapat berdampak baik dimasa depannya, maka dari itu pendidikan mempunyai peranan

penting dalam mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki oleh setiap anak. Anak perlu mendapat bimbingan yang tepat, sehingga memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan secara optimal.

Selain itu, data yang peneliti peroleh bahwa pada KB Dewi Sartika Sijono juga sudah mempersiapkan berbagai macam bentuk media pembelajaran yang tentunya dalam hal ini lembaga tersebut sudah siap memberikan stimulus terbaik untuk para peserta didiknya. Akan tetapi tadi perlunya menggunakan suatu media yang lebih fleksibel untuk menunjang ide kreasinya secara luas, khususnya dalam aspek perkembangan kreativitas anak usia 3 tahun. Oleh karena itu peneliti menerapkannya media *magic sand* untuk usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dan peneliti mengharapkan betul kepala sekolah dan para guru untuk menerapkan media *magic sand* tersebut agar seluruh peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dalam jenjang pendidikan anak usia dini yang akan berpengaruh besar terhadap kehidupan sehari – hari maupun kehidupan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

## SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, dari penelitian yang dilakukan di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

*Pertama*, tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono sebelum menggunakan media *magic sand*. Hasil yang didapatkan pada kondisi pre-test dari 13 siswa nilai tertinggi yang diperoleh 75 sedangkan nilai terendah yakni 64 dengan nilai rata-rata sebesar 61,62 dan standar deviasi 9,777. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika ini masih berada dalam kriteria sedang atau mulai berkembang.

*Kedua*, tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono setelah menggunakan *treatment* berupa media *magic sand*. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa dari ke 13 anak tersebut, nilai tertinggi yang diperoleh 95 dan nilai terendahnya diperoleh 68 dengan nilai rata-rata 80,85 dan standar deviasi 7,957. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika pada kondisi *post-test* berada dalam kriteria sangat baik atau berkembang sangat baik.

*Ketiga*, media *magic sand* ini sangatlah efektif dalam mengembangkan kreativitas imajinasi anak di KB Dewi Sartika Sijono. Dari penelitian ini anak dapat mengoptimalkan kreativitas. Mulai dari anak dapat menceritakan hasil karyanya, melakukan dengan caranya sendiri, menyukai imajinasi dan fantasi, bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu. Pernyataan ini juga didukung dari hasil uji *paired sample t test*, didapatkan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $19,858 > 2,178813$ ) yang berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil kreativitas anak dengan menggunakan media *magic sand*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajjah, Jijah Hilyatul, and Evi Selvi. 2021. "Pengaruh Kompetensi Dan Integritas Terhadap Kinerja Perangkat Desa." *JESS (Journal of Education on Social Science)* 5(1):24. doi: 10.24036/jess.v5i1.314.
- Catron, Carol E. & Allen. 1999. *Early Childhood Curriculum a Creative-Play Model*. Jersey Prentice-Hall.
- Jamtika. 2012. *Pedoman Pembelajaran Seni Di Taman Kanak-Kanak Bermain Plastisin*. Jakarta: Kemendiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Kinasih, Nandan Cahya, Abdul Mukhlis, and Dimas Setiaji Prabowo. 2023. "Efektivitas Media Jenga Balok Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Ragam Krama Alus Di Sekolah Dasar." *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 11(2):207–17.
- Nasional, Mentri Pendidikan. 2009. "PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA NOMOR 58 TAHUN 2009." 45(1):1–19.
- Nasriah. 2015. "Peran Pendidik Anak Usia Dini Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Lembaga Paud." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 21(80):57–63.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3(1):171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Ratminingsih, Ni Made. 2010. "Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua." *Prasi* 6(11):31–40.
- Salwa, Siti, Aisyah Amalia Khoirul Amini, Alfina Fatwa Khasanah, and Lathipah Hasanah. 2022. "Peningkatan Konsep Pengukuran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Donat Susun." *ASGHAR: Journal of Children Studies* 2(2):169–80.
- Umah, Kuntum Khairah, and Rakimahwati Rakimahwati. 2021. "Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib Di Taman Kanak-Kanak." *Aulad: Journal on Early Childhood* 4(1):28–36. doi: 10.31004/aulad.v4i1.86.
- Wawancara dengan Siti Ifanah, A. Md. A. ". 2023. *Observasi KB Dewi Sartika Sijono 27 November*.
- Wulandari, Fitrianti. 2018. "Pengaruh Bermain Kinetic Sand Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Anak Usia Dini* 3(2):18–23.