

**PENGARUH PERMAINAN MAGIC PUFFER BALL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI 13
PEMBINA KAB. MAROS**

*Anhar Irawan¹, Kartini Marzuki², Muhammad Akil Musi³
Universitas Negeri Makassar*

E-mail: anharirawan002@gmail.com¹, kartini.marzuki@unm.ac.id², akilmusi@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2024-01-05
Review : 2024-01-25
Accepted : 2024-02-20
Published : 2024-02-29

KATA KUNCI

Permainan Magic Puffer Ball,
Kemampuan Kreativitas.

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui gambaran kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum diterapkan permainan *magic puffer ball* di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros, 2) mengetahui proses kegiatan permainan *magic puffer ball* pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros, 3) mengetahui gambaran kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun setelah diterapkan kegiatan permainan *magic puffer ball* di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros, 4) mengetahui pengaruh kegiatan permainan *magic puffer ball* terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros. Desain penelitian ini *Quasi Experimental Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, tes dan dokumentasi. Subjek penelitian ini berjumlah 24 orang kelompok kontrol 12 orang dan 12 orang kelompok eksperimen. hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa dapat dilihat pada hasil yang menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dair kegiatan permainan *magic puffer ball* untuk kelas kontrol Asymp 0,026 Adapun hasil perhitungan hasil perhitungan kegiatan *magic puffer ball* untuk kelas eksperimen memperoleh nilai Asymp Sig (2-tailed) 0,002. artinya ada pengaruh permainan *magic puffer ball* terhadap kreativitas anak.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan yang merupakan wadah untuk merangsang seluru aspek perkembangan yakni aspek fisik motorik, nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni kreativitas. Ni'mah & Rachmawati

(2020) mengemukakan bahwa pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan, yakni masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai stimulus.

Sehubungan dengan itu hasil riset yang dilakukan oleh beberapa pakar menunjukkan perkembangan anak yang terjadi pada 4 tahun pertamanya sebanding dengan perkembangan yang terjadi pada 14 tahun berikutnya. Oleh karena itu, masa keemasan ini merupakan masa kritis bagi anak, dimana perkembangan yang dicapai mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangan periode selanjutnya hingga dewasa Nurlaili (2018) Melihat betapa berartinya stimulus yang diberikan pada masa usia dini, para orang tua dan pendidik

Anak usia dini merupakan anak yang cenderung meniru apa yang dilihat dan dikerjakan oleh orang lain, namun dalam peningkatan kreativitas anak juga diperlukan cara yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan kreativitasnya. Menurut Hasan & Cahaya (2021) bahwa Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak keinginan

anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif, namun lingkunganlah yang terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan seringkali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi. Pada dasarnya perkembangan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal oleh karena itu selain usaha untuk memahami berbagai karakteristik anak juga sangat penting juga sangat melihat faktor-faktor pendukung yang lain sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak secara optimal salah satunya dengan memperhatikan faktor lingkungan sekolah yang aman serta memberikan dukungan kepada anak untuk berfikir dalam menciptakan sesuatu yang baru serta anak akan merasa tenang sehingga memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan menyukai segala aktivitas yang dilakukannya sehingga akan merangsang imajinasinya.

Anak-anak yang perkembangan kreativitasnya baik akan mampu menjalankan setiap kegiatannya yang lain dengan baik pula. Hal ini karena kreativitas erat kaitannya dengan kehidupan anak dalam sehari-hari Sehingga aspek ini sangat berpengaruh terhadap aspek perkembangan anak yang lainnya. Dalam hal ini lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak.

Sekolah melaksanakan pendidikan dengan berusaha membantu anak agar memiliki kepercayaan diri, kreativitas, pengetahuan dan keterampilan. Sebagai pendidik harus mampu memahami setiap karakter anak didik agar mampu mengetahui sejauh mana perkembangan seorang anak dan upaya apa yang harus dilakukan untuk menggalih setiap kemampuan anak sesuai dengan tahapan perkembangan anak Atira et al (2021). Peran guru dalam mendidik anak usia dini memanglah sangat perlu karena pendidiklah yang berperan utama dalam memberikan rangsangan pada setiap anak agar memperoleh berbagai pengetahuan sehingga aspek kreativitasnya dapat berkembang.

Kreativitas anak akan tumbuh jika terus menerus distimulus dengan media pembelajaran yang tepat serta dorongan yang positif dari lingkungan sekitar sejalan dengan yang kemukakan oleh Gebrina Rezieka et al (2021) menginformasikan beberapa faktor yang mendorong seseorang berperilaku kreatif seperti waktu, dorongan, lingkungan, Sarana, cara mendidik dan, kesempatan untuk memperoleh pendidikan.

Selain itu kreativitas anak akan tumbuh pada tempat yang tepat yakni tempat yang memiliki dua syarat yaitu rasa aman dan gangguan dari tekanan serta kemerdekaan psikologis anak akan menjadi kreatif ketika tumbuh dilingkungan tersebut. Menurut (Febriyanti et al., 2016) Pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada

usia dini, yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra sekolah

Hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh yang mengungkapkan bahwa Kreativitas merupakan hal yang penting dalam kehidupan tidak terkecuali pada anak usia dini, karena melalui kreativitas anak dapat menuangkan berbagai hal yang anak pikirkan melalui cara mengamati, bertanya, mengkomunikasikan, menalar dan menuangkan semuanya dalam bentuk suatu karya. Hal senada dikemukakan (Widiastuti et al., 2021) Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah. Dan hal senada di jelaskan (Kartini & Sujarwo, 2014) bahwa kreativitas anak usia dini dapat menggunakan permainan, karena permainan merupakan salah satu media yang dapat memotivasi anak untuk mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kreatifitas anak usia dini dapat melalui menggambar, bermain serta menggunakan alat permainan yang digunakan pada saat proses belajar sehingga para peserta didik tidak jenuh pada proses pembelajaran, Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah fotografi, musik, drama, menggambar, melukis, mengukir, dan sebagainya (Sani, 2014).

Namun pada kenyataan di lapangan terdapat permasalahan yang terjadi terkait perkembangan kreativitas anak berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kab Maros. Dari observasi awal yang di lakukan pada TK Negeri 13 Pembina tahun ajaran 2023-2024 semester ganjil, temuan peneliti tentang peningkatan kreativitas anak belum berkembang seluruhnya. Sebagian anak masih mengalami kesulitan ketika anak menunagkan ide, mengenal tekstur dan kemampuan mmebuat berbagai macam bentuk gambar. Anak mengalami kesusahan dalam sehingga cenderung meminta bantuan guru. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas yaitu permainan magic puffer ball.

Media magic puffer ball adalah media/permainan baru yang bentuknya seperti buah rambutan dan media tersebut berukuran kecil-kecil. Media tersebut dapat membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan yang ada pada diri anak itu sendiri. Membuat bentuk dari media magic puffer ball memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi, menemukan ide, atau gagasan anak yang akan membuat bentuk agar dapat membantu meningkatkan kreativitas anak-anak Menurut Adhani & Hanifah (2017) adalah Mengingat akan pentingnya kreativitas bagi seorang individu termasuk anak usia dini, maka dibutuhkan suatu pendekatan yang dapat menstimulasi keterampilan, hal yang sama dikatakan oleh Magic Puffer Ball menurut Debeturu & Wijayaningsih (2019) adalah suatu permainan yang berbentuk seperti rambutan dengan beraneka warna yang menarik, yang dimana cara memainkannya dengan cara digabungkan antara bola 1 dengan yang lainnya. Pendapat yang sama dijelaskan juga oleh Aritonang & Yus (2023) Mainan ini bisa dibentuk hanya dengan diremas karena sifatnya yang mudah melekat satu sama lain, sehingga dapat menghasilkan banyak bentuk. Maka dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media magic puffer ball mampu membuat anak bisa lebih mudah menciptakan berbgai bentuk karena Magic puffer ball dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran dan dalam kegiatan.

Penelitian ini juga didukung oleh Mita (2018.) Tentang Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Magic Puffer Ball Di Paud Indah Mekar Tanjung Raja Kota Bumi. Menunjukkan bahwa dengan permainan magic puffer ball dapat mengembangkan kreativitas anak. Dalam kegiatan bermain magic puffer ball anak diberikan kebebasan untuk berekspresi sehingga anak dapat menuangkan idenya baik

dalam bentuk gagasan maupun pendapat bahkan hasil karya, dalam penelitian ini dilakukan uji coba yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan melalui permainan magic puffer ball

Penelitian lain juga dilakukan oleh Debeturu & Wijayaningsih (2019) tentang Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. Di TK Marsudirini Sang Timur Salatiga kelompok B2, Subjek penelitian di TK Marsudirini Sang Timur Salatiga kelompok B2 berjumlah 20 anak, 9 laki-laki dan 11 perempuan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media “magic puffer ball” dapat meningkatkan kreativitas anak.

Melihat beberapa masalah yang terjadi dapat diketahui bahwa tujuan yang ingin dicapai yaitu mengetahui gambaran kreativitas anak sebelum diberikan kegiatan permainan magic puffer untuk mengetahui gambaran kreativitas anak setelah diberikan kegiatan permainan magic puffer serta apakah ada atau tidak pengaruh kegiatan permainan magic puffer ball untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian Pengaruh Permainan magic puffer ball terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kab. Maros.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimental semu atau Quasi Experimental Design. Jenis penelitian ini akan membandingkan kelompok untuk menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan (treatment). Dalam penelitian ini, peneliti membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu kelompok treatment yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif yaitu menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang kemudian diolah dengan metode statistika. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) yang akan menghasilkan kesimpulan pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Pada umumnya, peneliti kuantitatif merupakan penelitian dalam bentuk sampel besar Azwar (2004) Dalam Dwiyantri 2021. Penelitian dengan pendekatan ini bertujuan untuk menguji hipotesis dengan cara meneliti antarvariabel yang ada, (Noor, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran pelaksana permainan magic puffer ball pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 13 Pembina Kab. Maros

Kegiatan yang dilaksanakan pada hari Selasa 02 Januari 2024 merupakan kegiatan yang untuk mengidentifikasi dan menganalisis kegiatan yang dilakukan. Pada tahap perencanaan dilakukan koordinasi dengan sekolah terutama pihak guru yang akan melaksanakan proses pembelajaran dan kepala sekolah sebagai unsur pimpinan di sekolah. Kemudian dilakukan perencanaan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak dengan permainan magic puffer ball di kelompok B1 dan B2 di TK Negeri 13 Pembina Kab. Maros yang dibuat dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Adapun perencanaan kegiatan sebelum pelaksana penelitian sebagai berikut:

- a. Melakukan koordinasi dengan guru B1 dan B2 sebagai kolaborator peneliti.
- b. Menyusun RPPH sesuai dengan tema yang digunakan oleh kelompok B1 dan B2 di TK Negeri 13 Pembina Kab. Maros.
- c. Mempersiapkan kelengkapan untuk pelaksana kegiatan permainan magic puffer ball.
- d. Mempersiapkan lembar observasi untuk melihat peningkatan kemampuan kreativitas anak.
- e. Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi kegiatan yang akan berlangsung dilakukan seperti kamera.

Dalam Kegiatan dilakukan sebanyak 4 kali perlakuan pada masing-masing kelas dengan kegiatan yang berbeda. Kelas kontrol sebanyak 4 kali dan kelas eksperimen 4 kali perlakuan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan membuat bentuk dari permainan magic puffer ball memebnetuk hewan baik itu hewan air dan hewan didarat sedangkan di kelas kontrol membuat bentuk hewan dengan cara membagikan sebuah gambar hewan yang dimana anak didik menempelkan kertas warna-warni (kolase) saat pre test dan menggunakan plastisin sebagai bahan treatmet dan post test mengukur kreativitas anak didik.

1) Pelaksanaan Pre-test

Dilaksanakan selama dua hari yaitu pada tanggal 08 Januari 2024 dikelas eksperimen dan ditanggal 10 Januari 2024 di kelas kontrol adapun dilakukan peneliti pada saat pretest yaitu memberikan tes perlakuan berupa pertanyaan tentang gambaran hewan ikan dan setelah menanyakan tentang ikan ? dan Jenis Nama ikan ? dan hewan yang ada didarat, setelah menanyakan peneliti membagikan sebuah gambar ikan dan peneliti kepada anak untuk menempelkan kertas warna-warni (kolase) sehingga dapat dilihat tingkat kreativitasnya sejauh mana.

Pelaksanaan pres test bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang kreativitas anak sebelum di berikan permainan magic puffer ball bagi dikelas eksperimen. Sedangkan di kelas kontrol peneliti membagikan sebuah plastisin dimana membentuk hewan didarat. Hasil penelitian mengenai kemampuan kreativitas anak sebelum dilakukan permainan magic puffer ball dimana nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar 4 dengan total pertanyaan sebanyak 3 pertanyaan/item sehingga skor terkecil (nilai terkecil x sebanyak pertanyaan = 1×3) sama dengan 3 dan skor terbesar (nilai terbesar x banyak pertanyaan = 3×3) sebesar 12. disajikan secara lengkap pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1 Kemampuan Kreativitas Anak Sebelum diberikan Perlakuan (Treatment) Kelas Kontrol

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1.	Belum Berkembang (BB)	2	16,67 %
2.	Mulai Berkembang (MB)	10	83 %
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	-	-
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	-
Jumlah		12	100 %

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B1 TKN 1 3 Pembina Kabupaten Maros

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pada tes awal yang diberikan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak terdapat 2 anak dengan presentase 16,67 % yang kemampuan kreativitas Belum berkembang (BB) dikarenakan dari 3 indikator yang disajikan yakni belum mampu menuangkan ide, anak belum mampu mengenal tekstur dan anak belum mampu membuat berbagai bentuk yang telah dibagikan.

Terdapat 10 anak dengan presentase 83 % yang kemampuan kreativitas dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sebab dari 3 indikator yang diujikan yang diujikan yakni anak mampu menuangkan ide, anak mampu mengenal tekstur dan anak mampu membuat berbagai bentuk dengan baik.

Tabel 2 Hasil Uji Analisis Deskriptif Kemampuan Kreativitas sebelum diberikan perlakuan (Kelas Kontrol)

	Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation	Kurtosis	Std. Error
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
Pre Test Kontrol	12	1	5	6	5.83	.389	2.640	1.232
Post Test Kontrol	12	2	7	9	7.92	.793	-1.261	1.232
Pretest Eksperimen	12	1	5	6	5.75	.452	-.326	1.232
Post Test Eksperimen	12	4	8	12	9.25	1.138	2.115	1.232
Valid N (listwise)	12							

Berdasarkan hasil hitungan analisis statistik deskriptif nampak bahwa dari 12 data dari kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan menunjukkan nilai 3, maximum 6, rata-rata sebesar 5,83 adapun standar deviasi 2.640 dan variansi sebesar 1.232

Distribusi pengkategorian kemampuan kreativitas anak sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3 Kemampuan Kreativitas Anak Sebelum diberikan Perlakuan (Treatment) Kelas Eksperimen

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi
A.	Belum Berkembang (BB)	3	25 %
B.	Mulai Berkembang (MB)	9	75 %
C.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	-	-
D.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	-
Jumlah		12	100 %

Sumber : Hasil Pengelolahan Data Penelitian di Kelompok B2 di TKN 13 Pembina Kabupaten Maros

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pada tes awal yang diberikan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak pada kelompok eksperimen, terdapat 3 anak dengan presentase 25 % yang kemampuan kreativitas masih dalam kategori Belum Berkembang (BB) dikarenakan 3 indikator yang diujikan yakni anak belum mampu menuangkan ide, dan belum mampu membentuk berbagai bentuk.

Terdapat 9 anak dengan presentase yang kemampuan kreativitas dari 3 indikator pertanyaan yang diujikan yakni Mulai Berkembang (MB), sebab dari 3 indikator pertanyaan yang diujikan yakni anak mampu menuangkan ide, anak mampu mengenal tekstur dan anak mampu membuat berbagai bentuk.

Tabel 4 Hasil Uji Analisis Deskriptif Kemampuan Kreativitas Anak Sebelum diberikan Perlakuan (Kelas Eksperimen)

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Kurtosis
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
Pre Test Kontrol	12	1	5	6	5.83	.389	2.640
Post Test Kontrol	12	2	7	9	7.92	.793	-1.261
Pretest Eksperimen	12	1	5	6	5.75	.452	-.326
Post Test Eksperimen	12	4	8	12	9.25	1.138	2.115
Valid N (listwise)	12						

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik deskriptif tersebut nampak bahwa dari 12 data dari kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan nilai minimum 3 maksimum 6, rata-rata sebesar 5,75 adapun standar deviasi sebesar 3.26.

2) Pemberian Perlakuan (Treatment)

a) Hari Pertama

Pelaksanaan pemberian perlakuan dilakukan pada tanggal 08 Januari 2024 yang dilakukan peneliti pada saat pemberian perlakuan yaitu peneliti membagi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol menerapkan kegiatan membagikan plastisin dan membentuk hewan di darat sedangkan pada kelompok eksperimen peneliti menerapkan kegiatan menggunakan permainan magic puffer ball membentuk hewan. Kemudian peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan dilakukan pada kelompok eksperimen untuk pelaksanaan kegiatan permainan magic puffer ball. Dengan tema: hewan, sub tema : hewan sub-sub tema yaitu : hewan didarat dan dilaut. Dengan langkah-langkah menyiapkan permainan magic puffer ball dan mendemonstrasikan kepada anak-anak terlebih dahulu untuk membentuk hewan di darat yaitu burung, lalu anak mengikuti yang telah didemonstrasikan oleh peneliti.

Pada saat memainkan permainan magic puffer ball selesai maka peneliti menyuruh anak memperlihatkan untuk menunjukkan hasil kerjanya dan peneliti akan menilai sesuai indikator yang akan dinilai pada hasil kegiatan anak.

b) Hari Kedua

Pelaksanaan pemberian perlakuan dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2024 yang dilakukan peneliti pada saat pemberian perlakuan hari kedua yaitu membagi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol menerapkan kegiatan membagikan plastisin dan membentuk hewan didarat sedangkan pada kelompok eksperimen peneliti menerapkan kegiatan menggunakan permainan magic puffer ball membentuk hewan. Kemudian peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan dilakukan pada saat kegiatan permainan magic puffer ball dengan tema yaitu hewan : sub tema hewan dilaut dengan membagikan setiap individu membentuk hewan yaitu gurita memberikan kepada anak waktu sekitar 10-15 membentuk hewan yang telah diajarkan oleh peneliti.

Guru memulai dengan mengarahkan anak untuk duduk rapih dan menunjuk salah satu untuk memimpin untuk memberi salam kepada ibu guru, kemudian membaca doa sebelum belajar, kemudian menyanyikan lagu untuk membangkitkan semangat awal anak, membaca surah-surah pendek, terkait kegiatan yang akan dilaksanakan dengan memberi tahu tema pada hari itu. Peneliti akan mengamati dalam melakukan kegiatan dengan permainan magic puffer ball terhadap kemampuan menuangkan ide , kemampuan mengenal tekstur dan kemampuan membuat bentuk dari permainan magic puffer ball.

Pada saat kegiatan memainkan permainan magic puffer ball selesai maka guru menyuruh anak memperlihatkan hasil kerjanya dan peneliti akan menilai sesuai indikator yang akan dinilai pada hasil kegiatan anak. Setelah itu guru menyuruh anak mencuci tangan dan mengambil tas dan anak berdoa makan. Setelah itu anak istirahat. Dan menyampaikan kepada anak bahwa masih ada kegiatan memainkan permainan magic puffer ball pada pertemuan selanjutnya.

c) Hari ketiga

Pelaksanaan pemberian perlakuan hari ketiga dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2024 yang dilakukan peneliti pada saat pemberian perlakuan yaitu membagi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol menerapkan kegiatan membagikan plastisin dan membentuk hewan didarat sedangkan pada kelompok eksperimen peneliti menerapkan kegiatan menggunakan permainan magic puffer ball membentuk hewan. Kemudian peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan dilakukan pada saat kegiatan memainkan permainan magic puffer ball dengan tema yaitu hewan, sub tema : hewan dilaut tema yaitu : hewan laut, membagikan setiap anak permainan magic puffer ball dan memberikan kesempatan dengan waktu 10-15 menit untuk membuat dengan sesuai dengan tema. dan setelah selesai anak memperlihatkan bentuk yang telah dibuat.

Guru memulai dengan mengarahkan anak untuk duduk rapih dan menunjuk salah satu untuk memimpin untuk memberi salam kepada ibu guru, kemudian membaca doa sebelum belajar, kemudian menyanyikan lagu untuk membangkitkan semangat awal anak, membaca surah-surah pendek, terkait kegiatan yang akan dilaksanakan dengan memberi tahu tema pada hari itu. Peneliti akan mengamati dalam melakukan kegiatan dengan permainan magic puffer ball terhadap kemampuan menuangkan ide, kemampuan mengenal tekstur dan kemampuan membuat bentuk dari permainan magic puffer ball.

Pada saat kegiatan memainkan permainan magic puffer ball selesai maka menyuruh anak memperlihatkan hasil karyanya dan peneliti akan menilai sesuai indikator yang akan dinilai hasil kegiatan anak.

3) Pelaksanaan Postest

Pelaksanaan postest dilaksanakan 12 Januari 2024 yang akan dilakukan peneliti pada saat postest yaitu peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa permainan magic puffer ball dikelas eksperimen dan membagikan sebuah plastisin dikelas Kontrol.

Sebelum melakukan kegiatan peneliti menggali pengalaman anak untuk menyebutkan macam jenis hewan yang diketahui oleh anak. Peneliti akan mengamati anak dalam memainkan permainan magic puffer ball. kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan, kemampuan melakukan gerakan dengan tepat dan cermat (akurasi), dan kemampuan mengekspresikan diri dengan Menggunakan berbagai media dan mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus.

Pada saat kegiatan memainkan permainan magic puffer ball selesai maka guru menyuruh anak memperlihatkan satu per satu untuk menunjukkan hasil kerjanya dan peneliti akan menilai sesuai indikator yang akan dinilai pada hasil karya anak terdiri dari kemampuan anak menuangkan ide, kemampuan mengenal tekstur dan kemampuan membuat berbagai bentuk.

Proses kegiatan Permainan Magic Puffer Ball di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros

Pada kegiatan awal proses belajar peneliti mengajak anak untuk melakukan gerakan agar anak lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan dan melakukan kegiatan awal seperti biasa membaca doa sebelum belajar, membaca surah pendek setelah itu peneliti menyampaikan kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut. Kemudian peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan dilakukan pada kelompok eksperimen untuk pelaksanaan permainan magic puffer ball. Sebelum menerapkan kegiatan permainan magic puffer ball pada anak, adapun yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti mempersiapkan terlebih dahulu media yang di gunakan dalam memainkan magic puffer ball
- b. Peneliti mengatur posisi anak sebelum pembelajaran dengan duduk sesuai arahan peneliti
- c. Menanyakan kepada anak tentang kabarnya hari ini
- d. Memberitahukan kepada anak mengenal tema pada hari itu yaitu : hewan, sub tema :hewan dilaut dan didarat.
- e. Memberi aturan bermain kepada anak dalam membentuk hewan
- f. Setelah menjelaskan aturan bermain kepada anak peneliti memberikan waktu kepada anak untuk memberikan kesempatan dalam hal memainkan permainan magic puffer ball

- g. Setelah itu peneliti mengavaluasi kegiatan anak tentang kemampuan dalam menuangkan ide, kemampuan anak mengenal tekstur dan kemampuan anak membuat anak berbentuk anak.

Gambaran kemampuan kreativitas anak setelah diberi perlakuan kegiatan permainan *magic puffer ball*

a. Analisis statistif Deskriptif

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan hasil nilai anak yang diperoleh dari hasil memainkan permainan *magic puffer ball* setelah dilakukan tersebut. Data pre-test dilakukan mengetahui kemampuan awal yang terjadi subjek penelitian. Sedangkan, pemberian post-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir dan sebagai acuan apakah kegiatan permainan magic puffer ball memberikan pengaruh kemampuan kreativitas anak di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros.

Peneliti ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam peranan kegiatan permainan magic puffer ball anak usia 5-6 tahun. Penyajian data hasil penelitian dengan gambaran peningkatan kemampuan kreativitas sebelum dan sudah melakukan dalam memainkan permainan *magic puffer ball* anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros .

Pengkategorian data motoric halus anak meliputi, Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Distribusi pengkategorian kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran melalui kegiatan permainan magic puffer ball dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 5 Kategori kemampuan kreativitas anak pada kelompok kontrol

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi
A.	Belum Berkembang (BB)	-	-
B.	Mulai Berkembang (MB)	4	33,3 %
C.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	67 %
D.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	-
Jumlah		12	100 %

Sumber : Hasil pengolahan Data Penelitian di Kelompok B1 di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 12 jumlah anak yang dijadikan sebagai kelas kontrol terdapat 4 anak dengan persentase 33,3 % yang dimana anak mulai berkembang menuangkan ide, anak mulai berkembang mengenal tekstur dan anak mulai berkembang membuat berbagai bentuk.

Terdapat 8 anak dengan presentase 67 % yang mampu berkembang sesuai harapan dengan indikator menuangkan ide, anak berkembang sesuai harapan mengenal tekstur dan anak berkembang sesuai harapan membuat berbagai bentuk.

Tabel 6 Hasil Uji Analisis Deskriptif Sesudah diberikan Perlakuan (Pos Test) Kelas Kontrol

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation	Kurtos
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
Pre Test Kontrol	12	1	5	6	5.83	.389	2.640
Post Test Kontrol	12	2	7	9	7.92	.793	-1.261
Pretest Eksperimen	12	1	5	6	5.75	.452	-.326
Post Test Eksperimen	12	4	8	12	9.25	1.138	2.115
Valid N (listwise)	12						

Sumber : Hasil Pengeloaan Data Penelitian di Kelompok B1 di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros

Bersdasarkan hasil perhitungan analisis statistik deskriptif tersebut nampak bahwa anak dari 12 kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan menunjukkan nilai minimum 7, nilai maximum 9, rata-ratanya sebesar 8 adapun standar deviasi sebesar 793.

Distribusi pengkategorian kemampuan kreativitas anak duiberikan perlakuan berupa kegiatan permainan magic puffer ball sebagai berikut :

Tabel 7 Kategori Kemampuan Krativitas Anak Kelas Eksperimen

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi
A.	Belum Berkembang (BB)	-	-
B.	Mulai Berkembang (MB)	1	9%
C.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	66%
D.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	25%
Jumlah		12	100 %

Sumber : Hasil Pengelolahan Data Penelitian di Kelompok B2 di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros

Terdapat 1 orang anak dengan presentase 9% yang kemampuan kreativitasnya mulai berkembang, Terdapat 8 anak dengan presentase 66 % yang kemampuan kreatifitas anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, sebab dari 3 indikator pertanyaan yang diujikan yakni anak mampu menuangkan ide, kemampuan mengenal tekstur dan kemampuan membuat berbagai bentuk.

Terdapat 3 anak dengan presentase 25 % yang kemampuan kreatifitas anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik, sebab dari 3 indikator pertanyaan yang diujikan yakni anak mampu menuangkan ide, kemampuan mengenal tekstur dan kemampuan membuat berbagai bentuk.

Tabel 8 Hasil Uji Analisis Deskriptif Sesudah diberikan Perlakuan (Pos Test)

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation	Kurtosis	S E
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
Pre Test Kontrol	12	1	5	6	5.83	.389	2.640	
Post Test Kontrol	12	2	7	9	7.92	.793	-1.261	
Pretest Eksperimen	12	1	5	6	5.75	.452	-.326	
Post Test Eksperimen	12	4	8	12	9.25	1.138	2.115	
Valid N (listwise)	12							

Sumber : Hasil Pengelohan Data Penelitian di Kelompok B2 di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik dekriptif tersebut nampak bahwa dari 12 data variabel kelompok eksperimen sesudah diberikan perlakuan menunjukkan nilai minimum 8, nilai maximum 12, rata-ratanya sebesar 9.25 adapun standar deviasi sebesar 1.138.

Pengaruh Kegiatan Permainan Magic Puffer Ball Terhadap Peningkatan

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa tes akhir yang diberikan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak tidak terdapat ana dengan kategori Belum Berkembang (BB) dan kategori anak mulai berkembang (MB). Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.

a. Analisis Statistik Nonparametrik

Hasil penelitian yang diperoleh dari awal observasi hingga akhir observasi, maka dapat dikatakan bahwa kegiatan memberikan pengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji wilcoxon menggunakan aplikasi SPSS.

Hasil Uji wilcoxon H0 diterima jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05, artinya tidak ada pengaruh permainan magic puffer ball terhadap kemampuan Kreativitas Anak kelompok B di TK Negeri 13 pembina kabupaten maros. H1 diterima jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 artinya ada pengaruh magic puffer ball terhadap terhadap kemampuan kreativitas pada anak di TK Negeri 13 pembina kabupaten maros.

Hasil Uji wilcoxon pada kelompok kontrol digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu kegiatan dalam 3 indikator yaitu menuangkan ide, kemampuan mengenal tekstur dan kemampuan anak membentuk berbagai bentuk dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pretest dan postest. Berikut hasil uji Wilcoxon kemampuan kreativitas pada kelompok kontrol.

Tabel 9 Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Kreativitas Anak Pada Kelompok Kontrol

	Post Test Kontrol - Post Test Eksperimen
Z	-2.232 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.026

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

(Sumber output SPSS 25)

Berdasarkan tabel tersebut hasil uji wilcoxon kemampuan kreativitas anak untuk kelompok kontrol terlihat bahwa Z hitung sebesar -2.232 dan nilai sig 0,026. Hal ini menunjukkan nilai sig $0,026 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak adanya perbedaan kemampuan kreativitas anak kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan

Selanjutnya Uji wilcoxon pada kelompok eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu kegiatan permainan magic puffer ball dengan membandingkan dan melihat antara data pretest dan posttest. Berikut hasil uji Wilcoxon Kemampuan kreativitas pada kelompok eksperimen.

Tabel 10 Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Kreativitas Anak Pada Kelompok Eksperimen

Test Statistics^a

	Posttest Eksperimen - Pre Test Eksperimen
Z	-3.097 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

(Sumber output SPSS 25)

Adapun hasil Asymp Sig (2-tailed) $0,002 < 0,05$ maka H0 ditolak dan H1 diterima artinya ada pengaruh kegiatan permainan magic puffer ball terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak. Hal tersebut anak kelompok eksperimen sebelum dan setelah perlakuan.

Pembahasan

Gambaran kreaativitas anak sebelum diberikan treatment antar kemampuan kreativitas anak yang mengikuti pembelajaran di kelas kontrol dan dikelas eksperimen. pada kelompok control Terdapat 9 anak dengan prsentase (75%) yang kemampuan kreativitas dari 3 indikator pertanyaan yang diujikan yakni Mulai Berkembang (MB), sebab dari 3 indikator pertanyaan yang diujikan yakni anak mampu menuangkan ide, anak mampu mengenal tekstur dan anak mampu membuat berbagai bentuk. kemudiampada kelompok eksperimen Terdapat 10 anak dengan prsentase 83 % yang kemampuan kreativitas dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sebab dari 3 dari indikator yang diujikan yang diujikan yakni anak mampu menuangkan ide, anak mampu mengenal tekstur dan anak mampu membuat berbagai bentuk dengan baik.

Gambaran kreativitas anak setelah diberikan perlakuan (treatment) Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Menggunakan aplikasi SPSS terdapat perbedaan yang signifikan setelah diberikan treatment antar kemampuan kreativitas anak yang mengikuti pembelajaran di kelas kontrol dan dikelas eksperimen . dalam hal ini, rata-rata hasil skor kemampuan kreativitas anak mengikuti pembelajaran dikelas kontrol lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil skor eksperimen yang mengikuti pembelajaran di kelas kontrol. Dapat diketahui bahwa peningkatan kreativitas anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 4 orang pada kelompok eksperimen dan tidak terdapat anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 8 anak pada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol terdapat 8 anak. Pada kategori Mulai Berkembang (MB) tidak terdapat pada kelompok eksperimen dan 4 anak pada kelompok kontrol.

Pengaruh Kegiatan Permainan Magic Puffer Ball Terhadap Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak. Hasil uji Wilcoxon Signe Ranks menggunakan aplikasi SPSS dipoleh Asymp Sig (2-tailed) $0,005 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh kegiatan permainan Magic Puffer Ball terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak menerima perlakuan berupa kegiatan permainan Magic Puffer Ball lebih baik dibandingkan yang menerima perlakuan dikelas kontrol.

Dalam penelitian ini, adapun kegiatan yang dilakukan dijelaskan dalam pembelajaran yang telah dibuat antara lain pertama peneliti mengarahkan anak didik untuk duduk sesuai dengan bangku masing-masing, peneliti memberitahu tema kegiatan yang dilakukan. Kemudian peneliti memberi arahan anak dan memberi semangat agar anak siap untuk melakukan kegiatan pada hari itu juga. Setelah itu peneliti kemudian mengamati atau mengobservasi pada saat kegiatan berlangsung untuk menilai anak dalam indikator peneliti tentukan sebelumnya.

Dari hasil penelitian kemampuan kreativitas anak menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak. Pernyataan tersebut diperkuat dengan berdasarkan hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik deksriptif dan uji statistik non parametrik hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil kemampuan kreativitas anak yang tidak diberikan perlakuan seperti dikelas eksperimen atau hanya melakukan kegiatan membuat hewan dari plastisin nilai Asyym (2-tailed) $0,026 > 0,05$ artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak tidak ada peningkatan terhadap kemampuan kreativitas anak.

Hasil perhitungan kemampuan kreativitas anak yang diberikan permainan magic puffer ball memperoleh nilai Asym (2-tailed) $0,002 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima ada pengaruh kegiatan permainan magic Puffer ball terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Pemberian kegiatan pada permainan magic puffer ball pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibanding dengan kemampuan kreativitas anak pada kelompok kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh kegiatan permainan magic puffer ball terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 13 pembina kabupaten maros.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Kemampuan kreativitas anak sebelum diberi yaitu terdapat 5 anak dengan kategori Belum Berkembang (BB), 19 anak dengan kategori Mulai Berkembang (MB) Tidak terdapat anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan tidak terdapat anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

- b. Proses kegiatan Permainan magic puffer ball pada kelompok eksperimen di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut : anak diberikan sebuah permainan magic puffer ball , sebelum itu peneliti memberi aturan / cara memainkan , setelah itu anak diberikan waktu beberapa menit untuk menyelesaikan bentuk yang telah disampaikan, setelah selesai anak-anak memperlihatkan hasil karya yang telah dibuat.
- c. Kemampuan kreativitas anak sesudah di berikan treatment yaitu tidak terdapat anak dengan kategori belum berkembang (BB), terdapat 4 anak dengan kategori Mulai Berkembang (MB), 18 anak dengan ketegori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 4 anak dengan ketegori Berkembang sesuai sangat baik (BSB)
- d. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian kegiatan permainan magic puffer ball terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak usia 6-6 tahun di TK Negeri 13 Pembina Kabupaten Maros, dapat dili pada hasil yang menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari kegiatan yang telah diajarkan maka untuk kelas kontrol sebesar Asymp Sig (2-tailed) 0,002

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., & Hanifah, N. (2017). Meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain warna (Penelitian Tindakan Kelas pada anak kelompok B di RA Muslimat NU 107 Khodijah Kramat Duduksampeyan). *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(1), 64–75.
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230–238.
- Aritonang, D. M. M., & Yus, A. (2023). The Effect of Using Magic Puffer Ball Media on The Creativity of Children 5-6 Years At Private Kindergarten Budi Murni 2 Medan. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 2(7), 1005–1014.
- Atira, Nurhidayah Ilyas, S., & Rusmayadi, R. (2021). Pengaruh Kegiatan Melukis Menggunakan Bahan Bekas terhadap Peningkatan Kreativitaas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 213–221. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1316>
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233–240.
- Fadlillah, M. (2019). Buku ajar bermain & permainan anak usia dini. Prenada Media.
- Febriyanti, U. A., Hobri, H., & Setiawani, S. (2016). Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended Pada Sub Pokok Bahasan Persegi Panjang dan Persegi. *Jurnal Edukasi*, 3(2), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v3i2.3521>
- Gebrina Rezieka, D., Vionita Wibowo, D., & Insiyah, fiyatun. (2021). Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. 4(1), 31–46.
- Hasan, H., & Cahaya, C. (2021). Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Kolase Dengan Media Ampas Kelapa pada Kelompok B di TK Pertiwi Medini Undaan Kudus Jawa Tengah. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 3(1), 1–9.
- Husna Handayani, P. (2018). Pengembangan kreativitas anak usia dini Dalam keluarga. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*. <https://doi.org/10.24114/Jkss.V15i2.8774>.
- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(2), 199–208.
- Kurniati, E., & Rachmawati, Y. (2019). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak.
- Mayke, T. S. (2001). *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

- MITA, P. (2023). MENGENGEMBAKANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA MAGIC PUFFER BALL DI PAUD INDAH MEKAR TANJUNG RAJA KOTA BUMI. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Moeslichatoen, R. (2019). Metode pengajaran di taman kanak-kanak. PT Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 6.
- Munandar, U. (2016). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Rineka cipta.
- Munfarijah, S. (2015). Upaya Meningkatkan Motivasi Kerja dan Kreativitas dalam Kepemimpinan PAUD. *Jurnal Kependidikan*, 3(2), 163–182.
- Ni'mah, Z., & Rachmawati, D. (n.d.). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN FINGER PAINTING DI TAMAN KANAK-KANAK PAUD ABA I RAMBIPUJI JEMBER. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 92–102.
- Noor, J. (2017). Metodologi Penelitian: Metodologi penelitian Skripsi. Rake Sarasin, 1–36.
- Nurlaili, N. (2018). Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2(1), 229–241.
- Nurliana, N., Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 451–460.
- Rahmawati, B. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama. IAIN Metro.
- Sani, R. A. (2014). Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013. Bumi Aksara.
- Setiawati, E., Pd, M., Ningsih, R., & Pd, S. (n.d.). MEMBATIK JUMPUTAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sumanto, S. (2005). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK. Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suminah, E., Siantayani, Y., Paramitha, D., Ritayanti, U., & Nugraha, A. (2015). Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Taher, S. M., & Munastiwi, E. (2019). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2), 35–50.
- Widiastuti, T., Musi, M. A., & Rahmatiah, R. (2021). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A Melalui Kegiatan Mengecap Menggunakan Pelepah Pisang di TK Siwidhono Kab. Ngawi Jawa Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(4), 66–76.
- Wulandari, R. (2016). Menumbuhkan Kreativitas Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains 2016*, 849–857.