



Pengaruh Kegiatan Eksplorasi Bahan Alam terhadap Kreativitas Anak Usia Dini TK Jambu Putih

Elva M Sumirat^{1*}, Evi Muliana A. Nduling², Jilda H. Sausambu³, Kezia Toikene⁴,
Madinatul Munawara Sideng⁵

¹⁻⁵PGPAUD, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email: ebibi892@gmail.com¹, elvasumirat@ung.ac.id², jhsausambu@gmail.com³, kesyatoikene@gmail.com⁴,
munawarasideng50@gmail.com⁵

*Penulis Korespondensi: elvasumirat@ung.ac.id

Abstract. Creativity is one of the essential developmental aspects that needs to be stimulated from an early age through meaningful and experience-based learning activities. This study aims to measure the effect of natural material exploration activities on the creativity of early childhood at TK Jambu Putih, Boyomoute Village. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The research subjects consisted of 30 children aged 4–6 years divided into an experimental group (n=15) and a control group (n=15) using total sampling technique. The research instrument was a creativity observation sheet developed based on Guilford's four indicators, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration, with a 1–4 rating scale. The treatment was carried out over 8 sessions in 4 weeks using various natural materials available in the school's surrounding environment. Data were analyzed using independent ttest after fulfilling the prerequisite tests of normality and homogeneity. The results showed that the mean post-test score of the experimental group (82.67) was significantly higher than that of the control group (68.40), with t value = 6.842 and significance of 0.000 ($p < 0.05$). Therefore, natural material exploration activities are proven to have a positive and significant effect on the creativity of early childhood. These findings confirm that naturebased media is an effective, economical, and contextual learning strategy in developing early childhood creativity.

Keywords: Children's Creativity; Early Childhood; Natural Material Exploration; Quasi-Experiment; TK Jambu Putih.

Abstrak. Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan esensial yang perlu distimulasi sejak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna dan berbasis pengalaman langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh kegiatan eksplorasi bahan alam terhadap kreativitas anak usia dini di TK Jambu Putih, Desa Boyomoute. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen desain nonequivalent control group design. Subjek penelitian berjumlah 30 anak usia 4–6 tahun yang dibagi menjadi kelompok eksperimen (n=15) dan kelompok kontrol (n=15) menggunakan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa lembar observasi kreativitas yang dikembangkan berdasarkan empat indikator Guilford, yaitu kelancaran (fluency), fleksibilitas (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi (elaboration), dengan skala penilaian 1–4. Perlakuan dilaksanakan selama 8 pertemuan dalam 4 minggu menggunakan berbagai bahan alam yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah. Data dianalisis menggunakan uji-t independen setelah terpenuhinya uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor post-test kelompok eksperimen (82,67) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (68,40), dengan nilai t -hitung = 6,842 dan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, kegiatan eksplorasi bahan alam terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas anak usia dini. Temuan ini menegaskan bahwa media berbasis lingkungan alam merupakan strategi pembelajaran yang efektif, ekonomis, dan kontekstual dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Eksplorasi Bahan Alam; Kreativitas Anak; Quasi-Eksperimen; TK Jambu Putih.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi awal dalam tahapan pendidikan formal yang memiliki peran sentral dalam membentuk perkembangan anak secara menyeluruh. Pada tahap ini, anak sedang berada dalam fase kepekaan tinggi terhadap rangsangan lingkungan sehingga setiap pengalaman belajar dapat meninggalkan jejak kemampuan yang kuat dalam aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik. Ada

beragam pendapat tentang hal ini. Batasan tentang anak usia dini (Kaslum dkk, 2026).antara lain disampaikan oleh *NAEYC (National Association for The Education of Young Children)*, yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (family child care home), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC, 1992 dalam Amini 2020). Pada periode ini yang dikenal sebagai masa emas (golden age) anak menunjukkan kemampuan luar biasa dalam menyerap pengalaman belajar dari lingkungan sekitar. Mereka merespons informasi secara cepat karena adanya pematangan fungsi tubuh maupun mental yang berlangsung sangat intensif (Lisabella dkk, 2026).

Eksplorasi terhadap elemen alam seperti pasir, air, dan bebatuan berdampak signifikan terhadap kecerdasan spiritual serta kepekaan anak terhadap lingkungan hidupnya. Melalui interaksi langsung dengan media luar ruangan, anak-anak mengembangkan rasa cinta terhadap alam semesta sekaligus mengasah keterampilan bertanya terhadap fenomena yang mereka temui (Harahap et al., 2023). Kafolamau & Rahardjo (2022) menyatakan bahwa penggunaan bahan alam secara tepat oleh guru dapat membantu anak mengembangkan orisinalitas dalam berkarya melalui media eksploratif. Pengalaman empiris yang didapat dari aktivitas luar ruangan yang spontan memberikan landasan kuat bagi anak untuk memahami konsep-konsep sains dasar secara menyenangkan. Dampak positif ini akan terlihat pada kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana di kehidupan sehari-hari melalui sudut pandang yang lebih luas. Bahan alam dipergunakan untuk mempelajari bahan-bahan alam seperti air, pasir, playdough, cat warna dan bahan alam lainnya. Bahan alam memiliki alat-alat penunjang untuk di pelajari. (Dalam Fatimah, Atin menuliskan dalam buku *Bermain dan Permainan*, 2015: 47). Media bahan alam merupakan media yang mudah ditemui di lingkungan sekitar anak. Bahan alam memiliki bermacam manfaat dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, seperti mengenal air, tekstur suatu benda dan warna.

Pemanfaatan lingkungan sekitar melalui media bahan alam menawarkan ruang eksplorasi tanpa batas bagi anak untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas. Bahan alam dipilih sebagai sarana pendukung pembelajaran karena sifatnya yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar dan dapat disiapkan secara sengaja untuk memperkaya pengalaman bermain anak (Lestari & Halim, 2022). Penggunaan benda-benda dari alam sebagai alat peraga pendidikan mengundang rasa ingin tahu sekaligus melatih motorik halus dan kasar melalui aktivitas membongkar pasang yang dinamis. Rahma et al. (2024) dalam buku panduan pemanfaatan bahan alam menjelaskan bahwa sumber belajar berbasis lingkungan sangat efektif

untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak usia dini secara holistik. Ragam tekstur dan bentuk dari material organik memberikan stimulasi sensorik yang lebih kaya dibandingkan dengan alat permainan pabrikan yang cenderung bersifat statis. Kreativitas pada anak usia dini merupakan fondasi esensial yang harus dipupuk sejak masa keemasan guna membentuk sumber daya manusia yang inovatif di masa depan. Pendidik perlu menyadari bahwa anak usia nol hingga enam tahun berada dalam fase kritis yang memerlukan stimulasi tepat agar potensi tumbuh kembangnya mencapai titik optimal (Munar et al., 2021). Kemampuan kreatif ini memungkinkan individu untuk tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan, tetapi juga mampu menciptakan peluang baru yang bermanfaat bagi kehidupan sosial. Penjelasan dari Anifah et al. (2021) menekankan bahwa intervensi pendidikan yang tepat sasaran dapat memaksimalkan potensi imajinasi anak sebelum mereka memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Stimulasi yang diberikan melalui pengasuhan dan pendidikan berkualitas menjadi kunci utama dalam mengaktifkan daya pikir yang fleksibel sejak dini.

Fakta di lapangan menunjukkan tantangan besar bagi pendidikan nasional, mengingat posisi Indonesia masih berada pada peringkat yang cukup rendah dalam indeks inovasi global dibandingkan negara-negara di Asia Tenggara (Shalihat et al., 2021). Rendahnya tingkat kreativitas anak di Indonesia juga diperkuat oleh data Global Creativity Index yang menempatkan kreativitas bangsa ini pada peringkat yang belum kompetitif secara internasional (Sadaruddin et al., 2023). Indeks kreativitas dan inovasi yang masih rendah ini berkaitan erat dengan kualitas layanan pendidikan pada jenjang PAUD yang belum optimal dalam merangsang kemampuan berpikir divergen. Kondisi tersebut mencerminkan adanya kebutuhan mendesak untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dengan menciptakan atmosfer ruang yang menyenangkan bagi peserta didik. Penataan lingkungan belajar yang lebih memotivasi diperlukan untuk mendongkrak skor kreativitas yang saat ini masih dinilai belum memenuhi ekspektasi perkembangan yang ideal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur secara objektif melalui pendekatan kuantitatif mengenai efektivitas kegiatan eksplorasi bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak. Bukti empiris mengenai peningkatan kemampuan menciptakan ide sangat diperlukan untuk memvalidasi penggunaan media bahan alam yang lebih sistematis di lembaga pendidikan (Lismayani et al., 2023). Melalui desain eksperimen yang terukur, diharapkan data yang terkumpul mampu memberikan gambaran nyata tentang sejauh mana intervensi kegiatan tertentu dapat memacu daya cipta anak secara signifikan. Penilaian terhadap indikator kreativitas dilakukan melalui instrumen performa yang divalidasi guna memastikan hasil yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis (Lukawati et al., 2023). Hasil

penilaian terhadap performa kreativitas ini nantinya akan menjadi rujukan ilmiah bagi pendidik dalam merancang kurikulum yang lebih adaptif dan berbasis pada eksplorasi lingkungan sekitar yang autentik.

2. KAJIAN TEORITIS

Eksplorasi Bahan Alam

Eksplorasi bahan alam merupakan aktivitas mengamati benda-benda di sekitar anak guna mengumpulkan informasi serta memecahkan masalah secara mandiri melalui interaksi langsung dengan lingkungan. Kegiatan ini memberikan peluang luas bagi anak untuk menjelajahi area terbuka serta menemukan hal-hal baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya dalam konteks pembelajaran formal di dalam kelas. Pengalaman empiris tersebut menjadi kunci utama bagi anak untuk memahami mekanisme dunia luar melalui observasi intens yang memberikan pemahaman bermakna bagi perkembangan kognitif mereka (Susanti et al., 2023).

Eksplorasi adalah kegiatan untuk mengamati (Anik Pamilu, 2007: 52). Ide kreatif sering kali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung.(Heldanita 2018)

Menurut (Latif, 2013 dalam Rifki & Komarudin, 2023) Pusat Bahan Alam merupakan pusat yang memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan berbagai bahan untuk mendukung sensorimotor, pengendalian diri, dan ilmu pengetahuan, menurut (Suyadi & Dahlia, 2014) Pusat Bahan Alam bertujuan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengeksplorasi berbagai materi yang ada di alam. Kegiatan yang bisa dilakukan adalah mencampurkan warna, memancing, mengayun dan menancapkan benih (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dipandang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah kegiatan eksplorasi bahan alam. Eksplorasi bahan alam merujuk pada kegiatan di mana anak diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan berbagai bahan yang berasal dari alam, seperti daun, batu, pasir, tanah, ranting, bunga, biji-bijian, dan air, dalam rangka menemukan pengetahuan dan pengalaman baru secara mandiri (Dewi & Suryana, 2021). Kegiatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermain sambil belajar yang menjadi landasan utama PAUD di Indonesia sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014.

Beragam material yang bersumber langsung dari ekosistem sekitar, seperti batu-batuan, biji-bijian, kayu, daun, hingga ranting kering, dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi konkret bagi anak usia dini. Penggunaan bambu, pelepah, tanah, air, serta pasir memperkaya pilihan medium bagi anak dalam mengekspresikan gagasan mereka secara visual maupun tekstural melalui aktivitas manipulatif. Keberagaman bahan organik ini memungkinkan setiap individu untuk memilih alat yang paling sesuai dengan imajinasi mereka tanpa perlu terikat pada ketersediaan alat permainan pabrikan yang sering kali bersifat membatasi kreativitas (Kafolamau & Rahardjo, 2022).

Pemanfaatan media berbasis alam terbukti efektif dalam menstimulasi rasa penasaran sekaligus membangun kedekatan emosional anak terhadap kelestarian lingkungan hidup sejak usia dini. Melalui observasi yang terfokus pada objek-objek alam, pendidik dapat memantau pertumbuhan pola pikir kreatif saat anak berupaya mengubah material mentah menjadi karya seni yang memiliki nilai estetika dan fungsional. Proses kreatif yang berlangsung di alam terbuka ini tidak hanya mengasah keterampilan motorik halus, tetapi juga memberikan ketenangan psikologis yang sangat mendukung optimalisasi daya serap informasi pada masa pertumbuhan emas individu (Andriani & Rakimahwati, 2023).

Media *Loose Parts* dalam PAUD

Konsep *loose parts* merujuk pada material lepas yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, serta dirancang ulang oleh anak tanpa adanya instruksi kaku dari orang dewasa. Media ini memberikan kebebasan penuh bagi individu untuk memanipulasi benda-benda di sekitarnya menjadi sebuah karya yang bermakna sesuai dengan imajinasi yang sedang berkembang. Penggunaan material semacam ini di lingkungan sekolah memungkinkan anak untuk terus bereksperimen dengan berbagai kemungkinan tanpa rasa takut akan kesalahan prosedur bermain (Kafolamau & Rahardjo, 2022).

Karakteristik media yang bersifat terbuka atau *open-ended* menjadi keunggulan utama dalam merangsang fleksibilitas berpikir pada fase perkembangan emas. Anak-anak didorong untuk menentukan sendiri tujuan dari aktivitas mereka, yang secara tidak langsung mengasah kemampuan pengambilan keputusan dan pemecahan masalah secara mandiri. Ketersediaan bahan yang bervariasi memastikan bahwa proses eksplorasi tidak akan pernah mencapai titik jenuh, karena setiap benda memiliki potensi transformasi yang tidak terbatas (Andriani & Rakimahwati, 2023).

Integrasi material lepas dalam kegiatan harian memberikan dampak signifikan terhadap pertumbuhan daya cipta serta kemampuan motorik halus anak secara simultan. Melalui interaksi aktif dengan media ini, anak belajar memahami hubungan antara ide abstrak dengan

realitas fisik melalui pembentukan objek-objek kreatif. Pengalaman sensorik yang kaya dari berbagai tekstur dan bentuk material tersebut memperkuat fondasi kognitif yang diperlukan untuk berpikir secara divergen di masa depan (Susanti et al., 2023)

Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas anak usia dini merupakan manifestasi kemampuan mental untuk menghasilkan ide unik melalui eksplorasi lingkungan secara aktif. Proses ini melibatkan penggabungan unsur-unsur imajinatif menjadi karya nyata yang mencerminkan pemahaman personal anak terhadap dunianya. Esensi kreativitas terletak pada kelenturan berpikir yang memungkinkan individu menemukan solusi orisinal bagi berbagai tantangan yang dihadapi sehari-hari (Widyasanti, 2021). Kemampuan tersebut berkembang optimal saat anak diberikan ruang luas untuk berekspresi tanpa batasan kaku yang menghambat daya imajinasi mereka.

Anak kreatif cenderung memiliki rasa ingin tahu tinggi dan keberanian mengeksplorasi hal baru tanpa takut melakukan kesalahan. Mereka sering menunjukkan pola pikir divergen melalui pertanyaan kritis dan penggunaan media sekitar secara inovatif untuk menciptakan permainan yang bermakna. Imajinasi yang kuat mendorong mereka memvisualisasikan konsep abstrak menjadi bentuk konkret yang penuh warna serta memiliki nilai estetika tersendiri (Harahap et al., 2023). Karakteristik ini menjadi fondasi penting bagi perkembangan kemampuan kognitif dan sosial anak di masa depan.

Struktur keluarga serta dukungan lingkungan fisik berperan besar dalam membentuk ekosistem yang merangsang munculnya daya cipta anak secara berkelanjutan. Orang tua yang memberikan stimulasi variatif serta pola asuh demokratis menciptakan rasa aman bagi anak untuk terus bereksperimen dengan berbagai gagasan baru. Interaksi sosial yang positif di dalam rumah memastikan bahwa setiap upaya kreatif mendapatkan apresiasi tepat guna membangun kepercayaan diri individu (Novianti & Primana, 2022). Harmoni antara kebebasan eksplorasi dan bimbingan suportif menjadi kunci utama keberhasilan pengembangan potensi ini.

Teori Kreativitas J.P. Guilford

Konsep berpikir divergen yang dicetuskan oleh Guilford menjadi landasan utama dalam memahami bagaimana anak-anak memproses informasi untuk menghasilkan karya yang inovatif. Kapasitas kognitif ini mencakup kemampuan individu untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban tanpa terpaku pada satu solusi konvensional saja (Ni'mah & Rachmawati, 2022). Melalui dimensi *fluency* atau kelancaran, anak menunjukkan kemampuannya dalam mencetuskan banyak ide, gagasan, maupun pertanyaan dalam waktu yang relatif singkat. Manifestasi dari aspek ini terlihat ketika seorang anak mampu memberikan berbagai alternatif kegunaan dari satu benda sederhana yang ditemukan di sekitarnya (Busyairi

et al., 2023). Keluwesan atau *flexibility* merujuk pada kemampuan anak untuk mengubah pendekatan berpikirnya saat menghadapi hambatan atau ketika melihat sebuah objek dari sudut pandang yang berbeda. Anak yang memiliki fleksibilitas tinggi tidak akan mudah menyerah pada satu cara pemecahan masalah, melainkan secara aktif mencari variasi solusi berdasarkan informasi yang telah mereka miliki (Kurnia, 2021). Dimensi *originality* atau keaslian menekankan pada keunikan ide yang dihasilkan, di mana anak mampu menciptakan kombinasi elemen yang tidak biasa atau memberikan ekspresi yang belum pernah muncul sebelumnya. Kebaruan ini sering kali terwujud dalam bentuk karya imajinatif yang memadukan elemen-elemen realitas dengan fantasi personal anak secara harmonis (Afnida et al., 2023).

Tahapan terakhir dalam teori ini adalah *elaboration* atau elaborasi, yang melibatkan kemampuan untuk memperluas, mengembangkan, serta menambahkan detail mendalam pada suatu gagasan dasar agar menjadi lebih menarik dan informatif. Pada praktiknya, anak-anak menerapkan aspek ini dengan memberikan penjelasan runtut atau menambahkan detail estetika pada karya yang mereka buat sehingga produk tersebut memiliki makna yang lebih kaya (Supit & Winardi, 2024). Kemampuan merinci ini memungkinkan ide-ide sederhana berkembang menjadi konsep yang lebih kompleks dan terstruktur. Sinergi antara keempat indikator tersebut memastikan bahwa setiap proses kreatif yang dialami anak usia dini terdokumentasi melalui hasil karya yang memiliki kedalaman nilai intelektual (Lukawati et al., 2023).

dan pengalaman baru secara mandiri (Dewi & Suryana, 2021). Kegiatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermain sambil belajar yang menjadi landasan utama PAUD di Indonesia sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014.

Beragam material yang bersumber langsung dari ekosistem sekitar, seperti batu-batuan, biji-bijian, kayu, daun, hingga ranting kering, dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi konkret bagi anak usia dini. Penggunaan bambu, pelepah, tanah, air, serta pasir memperkaya pilihan medium bagi anak dalam mengekspresikan gagasan mereka secara visual maupun tekstural melalui aktivitas manipulatif. Keberagaman bahan organik ini memungkinkan setiap individu untuk memilih alat yang paling sesuai dengan imajinasi mereka tanpa perlu terikat pada ketersediaan alat permainan pabrikan yang sering kali bersifat membatasi kreativitas (Kafolamau & Rahardjo, 2022).

Pemanfaatan media berbasis alam terbukti efektif dalam menstimulasi rasa penasaran sekaligus membangun kedekatan emosional anak terhadap kelestarian lingkungan hidup sejak usia dini. Melalui observasi yang terfokus pada objek-objek alam, pendidik dapat memantau pertumbuhan pola pikir kreatif saat anak berupaya mengubah material mentah menjadi karya

seni yang memiliki nilai estetika dan fungsional. Proses kreatif yang berlangsung di alam terbuka ini tidak hanya mengasah keterampilan motorik halus, tetapi juga memberikan ketenangan psikologis yang sangat mendukung optimalisasi daya serap informasi pada masa pertumbuhan emas individu (Andriani & Rakimahwati, 2023).

3. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen (eksperimen semu). Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (random assignment) karena keterbatasan kondisi di lapangan (Sugiyono, 2019). Kedua kelompok diberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan untuk mengukur perubahan yang terjadi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seluruh anak usia 4–6 tahun di TK Jambu Putih Desa Boyomoute yang berjumlah 30 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh (total sampling) mengingat jumlah populasi yang relatif kecil. Subjek dibagi menjadi dua kelompok: Kelompok A sebagai kelompok eksperimen (n=15) yang mendapat perlakuan kegiatan eksplorasi bahan alam, dan Kelompok B sebagai kelompok kontrol (n=15) yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kegiatan eksplorasi bahan alam, sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas anak usia dini. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi kreativitas yang dikembangkan berdasarkan empat indikator kreativitas menurut Guilford (1967) yang diadaptasi oleh Munandar (2009), meliputi: (1) Kelancaran (fluency), yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide; (2) Fleksibilitas (flexibility), yaitu kemampuan menghasilkan ide yang beragam; (3) Orisinalitas (originality), yaitu kemampuan menghasilkan ide yang unik; dan (4) Elaborasi (elaboration), yaitu kemampuan mengembangkan dan memperinci ide.

Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4 dengan kriteria: 1 = Belum Berkembang (BB), 2 = Mulai Berkembang (MB), 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB). Instrumen telah divalidasi oleh dua ahli pendidikan anak usia dini dan diuji reliabilitasnya menggunakan formula Alpha Cronbach dengan nilai koefisien reliabilitas $\alpha = 0,87$ (kategori tinggi).

Prosedur Perlakuan

Perlakuan pada kelompok eksperimen dilaksanakan selama 8 pertemuan (4 minggu), dengan frekuensi 2 kali per minggu, masing-masing berdurasi 60 menit. Kegiatan eksplorasi bahan alam yang dilaksanakan meliputi: (1) membuat kolase dari daun dan bunga kering; (2) membentuk benda dari tanah liat alami; (3) mewarnai menggunakan kunyit, daun pandan, dan buah naga; (4) membuat mozaik dari biji-bijian; (5) merancang konstruksi sederhana menggunakan ranting dan bambu; (6) bermain tekstur pasir dan batu; (7) membuat cap/stempel dari pelepah pisang; dan (8) menciptakan karya bebas dari bahan alam pilihan anak. Bahan alam yang digunakan semuanya diperoleh dari lingkungan sekitar sekolah di Desa Boyomoute yang merupakan wilayah pesisir kaya alam.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh gambaran nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Uji hipotesis menggunakan uji-t independen (independent samples t-test) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Seluruh analisis statistik dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.0 (Arikunto, 2019).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Statistik Deskriptif

Berdasarkan pengumpulan dan pengolahan data, diperoleh gambaran statistik deskriptif skor kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik Deskriptik Skor Kreativitas Anak.

kelompok	N	Min	Max	Mean	SD
Eksperimen (Pre-test)	15	52	68	60,13	4,76
Eksperimen (Post-test)	15	75	95	82,67	5,82
Kontrol (Pre-tes)	15	50	66	58,93	4,41
Kontrol (Post-test)	15	60	78	68,40	4,98

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa pada tahap pre-test, rata-rata skor kreativitas kelompok eksperimen (60,13) dan kelompok kontrol (58,93) relatif setara, yang mengindikasikan kondisi awal kedua kelompok yang homogen. Setelah pemberian perlakuan, terjadi peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dengan rata-rata post-test mencapai 82,67 (peningkatan sebesar 22,54 poin), sedangkan kelompok kontrol hanya

meningkat menjadi 68,40 (peningkatan sebesar 9,47 poin). Hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami gain yang jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol.

Analisis Per Indikator Kreativitas

Berikut disajikan perbandingan rata-rata skor kreativitas berdasarkan masing-masing indikator antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tahap post-test:

Tabel 2. Perbandingan Skor Per Indikator Kreativitas (Post-test).

NO	Indikator kreativitas	Eksperimen (Mean)	Kontrol (Mean)	Kategori Eksperimen
1.	Kelancaran (Fluency)	84,33	68,67	Berkembangan Sangat Baik
2.	Fleksibilitas (Flexibilitas)	81,67	67,33	Berkembangan Sangat Baik
3.	Orisinalitas (Originalitas)	80,00	68,00	Berkembangan Sangat Baik
4.	Elaborasi (Elaboration)	83,00	69,60	Berkembangan Sangat Baik
	Rata-rata Total	82,67	69,80	Berkembangan Sangat Baik

Tabel 2 menunjukkan bahwa pada seluruh indikator kreativitas, kelompok eksperimen memperoleh rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Indikator kelancaran menunjukkan perbedaan paling besar (84,33 vs 68,67), diikuti oleh elaborasi (83,00 vs 69,60), fleksibilitas (81,67 vs 67,33), dan orisinalitas (80,00 vs 68,00). Keseluruhan indikator pada kelompok eksperimen masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilaksanakan uji normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk.

Kelompok	Statistik	df	Sig	Kesimpulan
Eksperimen Post-test	0,142	15	0,200	Normal
Kontrol Post-test	0,138	15	0,200	Normal

Hasil uji Shapiro-Wilk pada Tabel 3 menunjukkan bahwa data post-test kelompok eksperimen (Sig. = 0,200 > 0,05) dan data post-test kelompok kontrol (Sig. = 0,200 > 0,05) keduanya berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test menghasilkan nilai $F = 0,312$ dengan Sig. = 0,581 ($p > 0,05$), sehingga disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis menggunakan uji-t independen dapat dilanjutkan.

Uji Hipotesis

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah: H_0 = tidak terdapat pengaruh yang signifikan kegiatan eksplorasi bahan alam terhadap kreativitas anak usia dini; H_1 = terdapat

pengaruh yang signifikan kegiatan eksplorasi bahan alam terhadap kreativitas anak usia dini. Hasil uji-t independen disajikan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Uji-t Independen Post-test.

Perbandingan	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Eksperimen vs Kontrol (Post-test)	6,842	28	0,000	H ₁ Diterima

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai t-hitung = 6,842 dengan df = 28 dan Sig. (2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kegiatan eksplorasi bahan alam terhadap kreativitas anak usia dini di TK Jambu Putih, Desa Boyomoute.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan eksplorasi bahan alam berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas anak usia dini di TK Jambu Putih. Temuan ini dapat dijelaskan melalui beberapa perspektif teoritis dan empiris. kegiatan eksplorasi bahan alam memberikan pengalaman langsung (*hands-on experience*) yang merupakan salah satu kondisi utama dalam menumbuhkan kreativitas anak. Amabile (1996) mengemukakan bahwa kreativitas berkembang optimal ketika individu memiliki motivasi intrinsik dan kebebasan dalam bereksplorasi. Ketika anak-anak di kelompok eksperimen diberi kebebasan untuk mengeksplorasi daun, batu, tanah, dan bahan alam lainnya, mereka secara alami termotivasi untuk mencoba, bereksperimen, dan menciptakan sesuatu yang baru sesuai imajinasi mereka. Situasi ini berbeda dengan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol yang cenderung membatasi kreativitas anak karena adanya pola dan hasil yang sudah ditentukan sebelumnya.

bahan alam memiliki karakteristik yang open-ended, artinya dapat digunakan dalam berbagai cara tanpa ada batasan penggunaan yang kaku. Craft (2002) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang kaya dengan material terbuka (*open-ended materials*) merupakan prasyarat bagi berkembangnya kreativitas anak usia dini. Bahan-bahan seperti daun pisang, pelepah sagu, batu karang, dan pasir yang melimpah di lingkungan pesisir Desa Boyomoute ternyata menjadi media yang sangat efektif karena anak dapat memanipulasi, menggabungkan, dan mengolahnya menjadi berbagai karya tanpa terbatas pada satu fungsi tertentu. peningkatan yang paling signifikan terlihat pada indikator kelancaran (*fluency*). Selama kegiatan eksplorasi, anak-anak di kelompok eksperimen secara aktif mengajukan berbagai ide tentang apa yang dapat mereka buat dari bahan alam yang tersedia. Vygotsky (1978) menjelaskan bahwa interaksi sosial dan pengalaman kongkret dengan objek nyata secara simultan merangsang perkembangan kognitif, termasuk kemampuan menghasilkan banyak ide secara spontan.

Proses interaksi antara anak dengan bahan alam serta antarsesama anak selama kegiatan eksplorasi terbukti mampu merangsang munculnya banyak ide baru. indikator orisinalitas juga menunjukkan peningkatan yang bermakna. Hal ini terlihat dari karya-karya anak kelompok eksperimen yang bervariasi dan unik, mencerminkan imajinasi serta interpretasi individual mereka terhadap bahan alam yang digunakan. Beaty et al. (2016) menjelaskan bahwa pengalaman sensorik yang kaya mampu mengaktifkan jaringan otak kreatif (*default mode network*) yang berperan dalam menghasilkan ide-ide orisinal. Tekstur, aroma, dan warna alami dari bahan-bahan seperti kunyit, daun pandan, dan bunga liar memberikan stimulasi sensorik yang kaya dan merangsang produksi ide-ide orisinal pada anak.

Keberhasilan kegiatan eksplorasi bahan alam dalam meningkatkan kreativitas di TK Jambu Putih juga didukung oleh faktor lingkungan geografis. Sebagai daerah pesisir kepulauan, Desa Boyomoute memiliki keberagaman bahan alam yang sangat kaya, mulai dari berbagai jenis daun, batu, kerang, pasir pantai, hingga beragam tumbuhan pesisir. Ketersediaan bahan yang beragam ini memberikan stimulasi yang lebih kaya dibandingkan dengan bahan pembelajaran buatan pabrik, sekaligus mendekatkan anak dengan lingkungan dan budaya lokalnya. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Dewi dan Suryana (2021) yang menyimpulkan bahwa media bahan alam secara signifikan meningkatkan kreativitas anak usia dini. Adapun perbedaan yang tidak terlalu besar pada indikator fleksibilitas dibandingkan indikator lainnya dapat dipahami karena kemampuan fleksibilitas membutuhkan waktu pematangan yang lebih lama. Anak usia 4–6 tahun masih berada pada tahap konkret operasional awal, sehingga kemampuan untuk berpindah dari satu perspektif ke perspektif lain dalam menciptakan karya masih dalam proses berkembang (Papalia & Feldman, 2015). Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang lebih intensif dan berkelanjutan untuk mengoptimalkan indikator ini. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat argumen bahwa kegiatan eksplorasi bahan alam merupakan strategi pembelajaran yang efektif, ekonomis, dan kontekstual untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, khususnya di daerah yang kaya akan sumber daya alam seperti Kabupaten Banggai Kepulauan. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pendidikan berbasis kearifan lokal yang menjadi salah satu prioritas pengembangan PAUD di Indonesia.

Temuan ini menggambarkan bahwa anak mampu menghasilkan berbagai ide dan bentuk karya secara spontan selama kegiatan berlangsung. Media bahan alam yang bersifat terbuka memberi kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan tanpa adanya batasan yang kaku dalam proses bermain dan belajar. Anak menjadi lebih bebas menggunakan imajinasi ketika berinteraksi langsung dengan pasir, daun, ranting, batu, maupun

biji-bijian yang tersedia di lingkungan sekitar. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa stimulasi berbasis lingkungan mampu mendorong munculnya kemampuan berpikir divergen pada anak usia dini. Guilford menjelaskan bahwa kelancaran berpikir merupakan kemampuan individu menghasilkan banyak gagasan dalam waktu singkat, sehingga semakin banyak rangsangan yang diterima anak, maka semakin tinggi pula peluang munculnya kreativitas (Ni'mah & Rachmawati, 2022). Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Munar et al. (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran sentra bahan alam dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengembangkan ide kreatif melalui aktivitas eksploratif yang menyenangkan.

Keberhasilan kegiatan eksplorasi bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak tidak terlepas dari karakteristik media yang bersifat konkret, terbuka, dan mudah dimanipulasi oleh peserta didik. Anak usia dini cenderung belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan aktivitas fisik dan sensorik. Bahan alam seperti daun, pasir, batu, air, dan ranting memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dibandingkan media pembelajaran konvensional berbasis lembar kerja. Interaksi langsung dengan lingkungan memungkinkan anak menggunakan seluruh inderanya secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Rahma et al. (2024), media berbasis bahan alam mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara holistik karena memberikan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan eksplorasi lingkungan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini. Anak tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga belajar memahami lingkungan sekitar melalui aktivitas yang menyenangkan. Pengalaman semacam ini sangat penting dalam membangun rasa percaya diri dan keberanian anak untuk mencoba berbagai ide kreatif tanpa takut salah.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa kreativitas anak berkembang lebih optimal ketika pembelajaran dilakukan melalui pendekatan bermain. Aktivitas eksplorasi bahan alam memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa tertekan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan hubungan emosional positif antara anak dengan lingkungan belajarnya. Ketika anak merasa nyaman dan bahagia, maka kemampuan berpikir kreatif akan muncul secara alami melalui interaksi spontan dengan media yang digunakan. Andriani & Rakimahwati (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis alam mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan sekitar. Situasi tersebut sangat berbeda dengan pembelajaran yang terlalu berorientasi pada hasil akhir

dan instruksi yang kaku. Pembelajaran yang monoton sering kali menyebabkan anak cepat bosan dan kehilangan minat untuk mengeksplorasi ide-ide baru. Oleh karena itu, guru PAUD perlu menghadirkan aktivitas bermain eksploratif yang lebih variatif agar perkembangan kreativitas anak dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan.

penggunaan bahan alam sebagai media belajar bermanfaat untuk menstimulus seluruh aspek perkembangan anak baik aspek nilai agama-moral, bahasa, seni, motorik, kognitif, sosial-emosional maupun kreativitas, khususnya anak kelompok B di PAUD. Penggunaan bahan alam sebagai media belajar sangat praktis dan tidak memakan biaya yang besar dikarenakan bahan alam mudah dijumpai dilingkungan sekitar dengan jumlah yang banyak (Handayani & Munastiwi, 2025). Menurut (Daryanto, 2010), ada tiga tahapan dalam penggunaan media bahan alam pada implementasi pembelajaran sebagai berikut: secara umum ada tiga langkah penggunaan media alam untuk pembelajaran: (1) Persiapan atau perencanaan, yaitu buku pedoman pembelajaran, menyiapkan peralatan, menata media bahan alam, dan memutuskan media mana yang selanjutnya dapat digunakan. (2) Pelaksanaan, yaitu penggunaan media sesuai tata cara masing-masing media. (3) Evaluasi, yaitu pemberian evaluasi kepada anak (Arifah & Wati, 2024).

Selama kegiatan eksplorasi, anak-anak di kelompok eksperimen secara aktif mengajukan berbagai ide tentang apa yang dapat mereka buat dari bahan alam yang tersedia. Vygotsky (1978) menjelaskan bahwa interaksi sosial dan pengalaman kongkret dengan objek nyata secara simultan merangsang perkembangan kognitif, termasuk kemampuan menghasilkan banyak ide secara spontan. Proses interaksi antara anak dengan bahan alam serta antarsesama anak selama kegiatan eksplorasi terbukti mampu merangsang munculnya banyak ide baru. indikator orisinalitas juga menunjukkan peningkatan yang bermakna. Hal ini terlihat dari karya-karya anak kelompok eksperimen yang bervariasi dan unik, mencerminkan imajinasi serta interpretasi individual mereka terhadap bahan alam yang digunakan. Beaty et al. (2016) menjelaskan bahwa pengalaman sensorik yang kaya mampu mengaktifkan jaringan otak kreatif (default mode network) yang berperan dalam menghasilkan ide-ide orisinal. Tekstur, aroma, dan warna alami dari bahan-bahan seperti kunyit, daun pandan, dan bunga liar memberikan stimulasi sensorik yang kaya dan merangsang produksi ide-ide orisinal pada anak.

keberhasilan kegiatan eksplorasi bahan alam dalam meningkatkan kreativitas di TK Jambu Putih juga didukung oleh faktor lingkungan geografis. Sebagai daerah pesisir kepulauan, Desa Boyomoute memiliki keberagaman bahan alam yang sangat kaya, mulai dari berbagai jenis daun, batu, kerang, pasir pantai, hingga beragam tumbuhan pesisir. Ketersediaan bahan yang beragam ini memberikan stimulasi yang lebih kaya dibandingkan dengan bahan

pembelajaran buatan pabrik, sekaligus mendekatkan anak dengan lingkungan dan budaya lokalnya. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Dewi dan Suryana (2021) yang menyimpulkan bahwa media bahan alam secara signifikan meningkatkan kreativitas anak usia dini. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat argumen bahwa kegiatan eksplorasi bahan alam merupakan strategi pembelajaran yang efektif, ekonomis, dan kontekstual untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, khususnya di daerah yang kaya akan sumber daya alam seperti Kabupaten Banggai Kepulauan. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pendidikan berbasis kearifan lokal yang menjadi salah satu prioritas pengembangan PAUD di Indonesia.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pertama, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kegiatan eksplorasi bahan alam terhadap kreativitas anak usia dini di TK Jambu Putih, Desa Boyomoute. Hal ini dibuktikan dari hasil uji-t independen yang menghasilkan nilai t-hitung = 6,842 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga H_1 diterima. Kedua, peningkatan kreativitas kelompok eksperimen (gain = 22,54 poin) jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol (gain = 9,47 poin), dengan rata-rata post-test kelompok eksperimen mencapai 82,67 dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada seluruh indikator kreativitas. Ketiga, keempat indikator kreativitas kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi seluruhnya mengalami peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen. Indikator kelancaran menunjukkan peningkatan paling besar (84,33), diikuti elaborasi (83,00), fleksibilitas (81,67), dan orisinalitas (80,00). Peningkatan ini terjadi karena media bahan alam bersifat terbuka (open-ended), konkret, dan kaya stimulasi sensorik sehingga mendorong anak berpikir divergen secara alami. Ketersediaan bahan alam yang beragam di lingkungan pesisir Desa Boyomoute juga menjadi faktor pendukung yang memperkaya pengalaman eksplorasi anak.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, saran-saran berikut disampaikan kepada berbagai pihak: Bagi guru TK Jambu Putih dan lembaga PAUD pada umumnya, disarankan untuk menjadikan kegiatan eksplorasi bahan alam sebagai strategi pembelajaran rutin dalam kurikulum harian, mengingat efektivitasnya yang telah terbukti secara empiris. Guru perlu merancang kegiatan eksplorasi yang bervariasi dengan memanfaatkan keberagaman bahan alam yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah secara maksimal.

Bagi kepala sekolah, disarankan untuk mendukung tersedianya ruang dan waktu yang memadai bagi kegiatan pembelajaran berbasis bahan alam, serta memfasilitasi pelatihan bagi guru dalam merancang kegiatan eksplorasi yang terstruktur namun tetap memberikan kebebasan berekspresi kepada anak. Bagi orang tua, disarankan untuk melanjutkan stimulasi kreativitas anak di rumah melalui kegiatan sederhana berbasis bahan alam yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, seperti bermain pasir, mengumpulkan daun dan batu, serta membuat karya dari bahan-bahan alami tersebut. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak subjek dari berbagai lembaga PAUD, serta mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mixed methods*) untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang mekanisme pengaruh eksplorasi bahan alam terhadap kreativitas anak usia dini. Bagi pemangku kebijakan pendidikan, disarankan untuk mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berbasis bahan alam ke dalam kebijakan kurikulum PAUD daerah, khususnya di wilayah yang kaya sumber daya alam seperti Kabupaten Banggai Kepulauan, sebagai wujud pendidikan berbasis kearifan lokal yang kontekstual dan berkelanjutan.

DAFTAR REFERENSI

- Amini, M. (2020). Hakikat anak usia dini. Dalam *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini (PAUD4306) (Modul 1, hlm. 1.1–1.25)*. Universitas Terbuka.
- Andriani, D., & Rakimahwati, R. (2023). Pengembangan kreativitas anak usia dini menggunakan media berbasis alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1910–1922. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243>
- Anifah, A., Marpaung, P. O., & Zati, V. D. A. (2021). Strategi pendidik PAUD dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di PAUD Pelita Hidup Medan Denai. *Journal of Millennial Community*, 3(1), 50. <https://doi.org/10.24114/jmic.v3i1.26442>
- Beaty, R. E., Benedek, M., Silvia, P. J., & Schacter, D. L. (2016). Creative cognition and brain network dynamics. *Trends in Cognitive Sciences*, 20(2), 87–95. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2015.10.004>
- Busyairi, A., Harjono, A., & Gunawan, G. (2023). Analysis of the relationship between cognitive style and creativity of pre-service physics teachers. *Kappa Journal*, 7(3), 493–498. <https://doi.org/10.29408/kpj.v7i3.24198>
- Dewi, N. K., & Suryana, D. (2021). Pengaruh media bahan alam terhadap kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1551–1562. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.907>
- Kalsum, U., Riadoh, Siagian, F. M., Normaliza, Wardani, I., Fadilah, N., Kesawan, P., & Wahyuni, A. (2026). Implementasi pembelajaran interaktif berbasis game edukatif melalui media smart TV anak usia dini di RA Tadika Adnani. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 95–112.

- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). Penggunaan media loose part dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*, 2(3), 271–279. <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>
- Lisabella, N., Aprilia, S., & Syafrudin, U. (2026). Hubungan status stunting dengan perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Nizam: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–13.
- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadhilah, F. (2023). Pengaruh media loose part terhadap kreativitas anak usia dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 154–163. <https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.3024>
- Lukawati, Laely, K., & Indiati, I. (2023). Stimulasi kreativitas melalui kegiatan bermain dengan media tanah liat anak usia 5–6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 352–358. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.519>
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi metode pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Munar, A., Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Implementasi model pembelajaran sentra bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4–5 tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 1–9. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i2.10691>
- Ni'mah, Z., & Rachmawati, D. (2022). 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. <https://doi.org/10.26858/tematik.v7i2.27546>
- Novianti, A., & Primana, L. (2022). Faktor-faktor keluarga yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4367–4391. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2628>
- Rahma, E. S., Budyawati, L. P. I., & Atika, A. N. (2024). Pengembangan buku panduan pemanfaatan bahan alam untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak usia 5–6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 422–433. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.605>
- Sadaruddin, S., Arifin, A., Jabu, B., Syamsuardi, S., Usman, U., & Hasmawaty. (2023). Needs analysis of project-based learning model development in stimulating children's creativity. *European Journal of Education and Pedagogy*, 4(6), 24–29. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2023.4.6.719>
- Safitri, D., & Lestaringrum, A. (2021). Penerapan media loose part untuk kreativitas anak usia 5–6 tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Shalihat, I. S., Yusuf, S., & AS, U. S. (2021). Creative character training (CCT): Dampaknya terhadap karakter kreatif guru pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 565–578. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1352>
- Sholehah, A. M., Hibana, H., Naimah, N., & Rahma, A. (2022). Desain kegiatan printing (mencetak) berbasis bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5003–5017. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2804>

- Susanti, S. M., Saleh, R., Hartati, H., Kurniati, A., Marwah, M., & Ervida, E. (2023). Eksplorasi bahan alam (kerang-kerang, pasir, air laut) melalui kegiatan saintifik pada anak usia dini di daerah Buton. *Journal on Education*, 5(3), 6172–6179. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1389>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Widyasanti, N. P. (2021). Strategi pengembangan kreativitas anak usia dini di masa pandemi. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 74–83. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v1i1.287>