



## The Effect of Using Magic Puffer Ball Media on The Creativity of Children 5-6 Years At Private Kindergarten Budi Murni 2 Medan

Daniel Mardongan M Aritonang<sup>1\*</sup>, Anita Yus<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Medan

**Corresponding Author:** Daniel Mardongan M Aritonang  
[mahardikaarios38@gmail.com](mailto:mahardikaarios38@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Keywords:* Creativity, Magic Puffer Ball, Children Aged 5-6 Years

*Received :* 20 May

*Revised :* 22 June

*Accepted:* 25 July

©2023 Aritonang, Yus: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRACT

In this study, the problem is that children's creativity has not fully developed as expected. This study aims to determine the effect of using magic puffer ball media on creativity aged 5-6 years at TK Budi Murni 2 Medan. This study uses an approach with an experimental method (Quasi-experiment design) in the form of The Equivalent Time Samples design. The population in this study were all children aged 5-6 years in class B3 with a total sample of 20 children in Kindergarten Budi Murni 2. The study was conducted with 3 treatments. The data collection instrument utilizes the observation sheet. From the data analysis, the data had an average score for treatment 1 of 5.65, then treatment 2 received an average value of 9.6 while the third treatment had an average value of 12.95. Based on data analysis through non-parametric hypothesis testing, the SPSS 23 statistic test value is 0.000. Therefore it can be concluded that the use of magic puffer ball media has a significant influence on the creativity of children aged 5-6 years at Budi Murni 2 Kindergarten.

## Pengaruh Penggunaan Media *Magic Puffer Ball* Terhadap Kreativitas Anak 5-6 Tahun Di TK Swasta Budi Murni 2 Medan

Daniel Mardongan M Aritonang<sup>1\*</sup>, Anita Yus<sup>2</sup>

Universitas Negeri Medan

**Corresponding Author:** Daniel Mardongan M Aritonang

[mahardikaarios38@gmail.com](mailto:mahardikaarios38@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Kata Kunci:* Kreativitas, Magic Puffer Ball, Anak Usia 5-6 Tahun

*Received :* 20 Mei

*Revised :* 22 Juni

*Accepted:* 25 Juli

©2023 Aritonang, Yus: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRAK

Dalam penelitian ini yang menjadi masalah yaitu kreativitas anak belum sepenuhnya berkembang sesuai harapan. Penelitian ini bertujuan agar mengetahui pengaruh penggunaan media *magic puffer ball* terhadap kreativitas usia 5-6 tahun di TK Budi Murni 2 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan dengan metode eksperimen (*Quasi-experiment design*) yang berbentuk desain *The Equivalent Time Samples*. Populasi dalam penelitian ini yaitu semua anak usia 5-6 tahun pada kelas B3 dengan jumlah sampel 20 anak di TK Budi Murni 2. Penelitian dilakukan dengan 3 kali perlakuan. Instrumen pengumpulan data memanfaatkan lembar observasi. Dari data analisis data memiliki skor rata-rata perlakuan 1 sebesar 5,65 lalu perlakuan 2 mendapatkan nilai rata-rata 9,6 sedangkan perlakuan ketiga memiliki nilai rata-rata 12,95. Berdasarkan analisis data melalui uji hipotesis non parametrik maka diperoleh nilai *test statistic* SPSS 23 yakni 0,000. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *magic puffer ball* memberi pengaruh signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Budi Murni 2.

## PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode krusial yang memberikan pengalaman awal pada rentang kehidupan manusia. Periode krusial pada anak adalah periode dimana anak lebih kritis dan lebih mudah menerima pengalaman yang ia dapatkan. Pengalaman awal yang diperoleh anak di masa tersebut akan mempengaruhi perilaku, perasaan, pikiran serta perilaku anak pada tahap selanjutnya. Pelatihan yang diberikan pada anak secara berkelanjutan akan membantu anak mencapai perkembangannya secara optimal.

Pemahaman terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak merupakan faktor penting yang wajib dimiliki guru pada rangka optimalisasi potensi anak. Pengalaman belajar anak menentukan potensinya pada masa depan. pemberian stimulasi di seluruh aspek intelegensinya mutlak dibutuhkan. pola berpikir pada anak usia dini, bermula dari hal yang konkret menuju hal yang abstrak. Aspek intelegensi di pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dikembangkan melalui bidang pengembangan antara lain adalah bidang pengembangan bahasa, seni, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, nilai-nilai moral. Seluruh bidang memiliki taraf kepentingan yang mutlak pada perkembangan anak usia dini, begitu juga dalam perkembangan kreativitas.

Pembelajaran untuk AUD, di beberapa daerah di Indonesia. Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini cenderung bermuatan akademik, guru lebih menggunakan lembar kerja siswa (LKS) setiap harinya seperti mewarnai, mengisi kolom kosong dengan, menebalkan tulisan dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Dwi, 2017) menurut Dwi Berdasarkan observasi di beberapa daerah, guru beralasan sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga guru mengajar hanya terpaku pada LKS. Kegiatan yang melibatkan LKS ini kurang mengajak anak dalam memainkan imajinasi dan produk baru untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif.

Berbagai cara dapat dilakukan untuk dapat menstimulasi serta mengembangkan kreativitas pada diri anak. salah satunya dengan memanfaatkan media belajar yaitu dengan alat permainan konstruktif. Permainan konstruktif menurut (Mayke, 2001) adalah kegiatan yang menggunakan berbagai macam benda untuk menciptakan/menghasilkan suatu karya tertentu, dan gunanya untuk meningkatkan kreativitas, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, dan daya tahan. Ada beberapa media pembelajaran konstruktif yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini antara lain, plastisin, lego, puzzle, dan *Magic Puffer Ball*.

*Magic Puffer Ball* menurut (Debeturu, 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 bisa dengan cara diremas dan dengan cara digabungkan satu persatu lalu disusun sehingga menjadi 1 bentuk. Permainan *media magic puffer ball* ini termasuk kedalam kelompok permainan konstruktif dikarenakan prinsip bermainnya dengan cara disusun. Sejalan dengan pendapat (Mayke, 2001) yang mengemukakan bahwa prinsip permainan konstruktif yaitu dengan cara membuat rumah-rumahan menggunakan balok, menggambar, menyusun

kepingan-kepingan kayu bergambar, atau membuat bentuk menggunakan playdough. Permainan konstruktif sangat bermanfaat bagi anak terutama dalam meningkatkan kreativitasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget yang berpendapat bahwa bermain konstruktif dapat membantu mengembangkan keterampilan anak dalam rangka keberhasilan sekolahnya di kemudian hari.(Ginting, 2018)

Permainan yang muncul saat ini muncul di masyarakat adalah *Magic Puffer Ball*. *Magic puffer ball* adalah suatu alat permainan pabrikan yang lebih *fleksibel* dibandingkan yang lain misalnya lego. Mainan ini bisa dibentuk hanya dengan diremas karena sifatnya yang mudah melekat satu sama lain, sehingga dapat menghasilkan banyak bentuk. Dengan cara ini anak bisa lebih mudah menciptakan sesuatu menggunakan *magic puffer ball*. *Magic puffer ball* dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran dan dalam kegiatan bermain.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Kreativitas Anak Usia Dini*

Kreativitas pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam berimajinasi dan berfantasi dalam berkreasi dan tanpa sengaja menghasilkan suatu karya. Aspek terpenting dalam kreativitas adalah mengetahui dan memahami ciri-cirinya. Orang yang memiliki kreativitas adalah orang yang mampu melahirkan gagasan, ataupun produk baru yang bersifat orisinil. Salah satu ciri kreativitas anak usia dini adalah adanya rasa ingin tahu dalam diri anak sehingga termotivasi untuk menciptakan suatu karya yang baru.

Ciri-ciri seorang anak dapat dikatakan memiliki kreativitas menurut (Utami, 2004) yaitu: 1) anak memiliki imajinasi, 2) anak memiliki inisiatif, 3) anak memiliki minat yang luas, 4) anak memiliki sifat ingin tahu, 5) anak memiliki rasa percaya diri yang kuat.

Hurlock dalam (Ahmad, 2014) mengemukakan beberapa faktor yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu: yang pertama waktu, beri anak banyak waktu bebas untuk anak bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan original. Kedua kesempatan menyendiri, beri anak waktu bermain sendiri tanpa ada tekanan dari kelompok sosial. Ketiga dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi anak yang kreatif anak harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif. Keempat sarana, fasilitasi anak dengan permainan-permainan yang merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi. Kelima lingkungan yang merangsang, lingkungan rumah dan sekolah harus menstimulasi kreativitas. Keenam hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu posesif terhadap anak mendorong anak untuk mandiri. Ketujuh cara mendidik anak mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan di sekolah meningkatkan kreativitas anak. Kedelapan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

### *Media Magic Puffer Ball*

*Magic puffer ball* adalah suatu permainan konstruktif yang berbentuk seperti rambutan dengan beraneka warna yang menarik, yang dimana cara memainkannya dengan cara digabungkan antara bola satu dengan yang lainnya bisa dengan cara diremas atau dengan cara digabungkan satu persatu lalu disusun sehingga menjadi satu bentuk.

Menurut (Debeturu, 2019) Kelebihan dari media *magic puffer ball* adalah bahan terbuat dari plastik, pada saat menempel tidak harus menggunakan lem, mempunyai bentuk seperti buah rambutan sehingga mudah ditempel satu dengan yang lain, mempunyai beberapa macam warna yang dapat menarik perhatian anak, ringan pada saat dipegang dan dimainkan, memiliki tambahan aksesoris untuk dihias, dapat membuat bentuk 3D, dan dapat membentuk berbagai macam bentuk. Kekurangan dari media *magic puffer ball* adalah bentuknya yang seperti buah rambutan dan mempunyai banyak rambu-rambu yang mungkin dapat mengganggu rambut anak sehingga tidak baik jika didekatkan pada anak yang memiliki rambut yang panjang.



**Gambar 1. Membentuk dengan *Magic Puffer Ball***

### **METODOLOGI**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian *Quasi-experiment* dengan desain *The Equivalent Time Samples*. Rancangan ini perlakuan diperkenalkan bukan satu kali melainkan berulang kali dengan diselingi adanya periode yang tidak diberi perlakuan (Muri, 2017). Pada metode ini digunakan satu kelompok kelas eksperimen. Penelitian dilaksanakan di TK Budi Murni 2 yang terletak di Jl. Tembakau 17 No.2, Simalingkar, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara 20141. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023 pada bulan Maret s/d Mei. Sampel total diambil secara random dengan memberi lipatan kertas pada masing-masing kelas yaitu kelas B, B1, B2, dan B3 kemudian dimasukkan kedalam sebuah wadah lalu dikocok, setelah dikocok kemudian diambil secara acak yang terambil pertama menjadi kelas eksperimen, sehingga kelas eksperimen yang terpilih adalah kelas B3 yang berjumlah 20 anak. Data yang diperoleh peneliti berjumlah 20 sampel dan kurang dari 30 sampel penelitian, maka peneliti menggunakan analisis data dengan statistik nonparametrik.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik instrumen berupa observasi. Pedoman observasi dirancang sesuai dengan kebutuhan penelitian, sehingga dapat digunakan untuk memperoleh data mengenai kreativitas anak.

Berikut adalah hasil observasi kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Budi Murni 2, Jln. Tembakau 17 No.2, Simalingkar, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Perlakuan 1 Dengan Menggunakan Media Magic Puffer Ball**

No.	Interval Skor	Frekuensi	Presentasi	Capaian Perkembangan
1	0,0-2,5	14	70%	Mulai Berkembang
	2,6-5,0			
2	5,1-7,5	6	30%	Berkembang Sesuai Harapan
	7,6-10,0			
3	10,1-12,5	-	-	Berkembang Sangat Baik
	12,6-15,0			
Jumlah		20	100%	

Dari tabel diatas, dapat diketahui tingkat kreativitas pada anak usia 5-6 tahun pada perlakuan pertama masih dengan kategori mulai berkembang (MB) ada 14 anak (70%). Kategori berkembang sesuai harapan (BSH) ada 6 anak (30%). Maka tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun yang diberi perlakuan menggunakan media *magic puffer ball* lebih menonjol pada kategori mulai berkembang. Hal ini tampak dari 14 anak kurang menunjukkan perlakuan sesuai dengan deskriptor yang terdapat pada instrumen observasi, seperti anak belum menunjukkan kemampuan dalam mencari cara yang berbeda dari temannya dalam menyelesaikan pekerjaan sendiri, selain itu anak juga kurang percaya diri dalam menceritakan hasil karya nya sendiri, dan anak juga kurang mampu menjelaskan secara rinci apa yang anak buat, seperti bagian kreta api dimana letak roda, letak cerobong asap dan sebagainya. Selebihnya anak sudah menunjukkan perlakuan sesuai dengan deskriptor yang terdapat pada instrumen observasi, seperti maju dengan percaya diri dalam menceritakan hasil karya yang dibuatnya, lalu memiliki cara yang berbeda dari contoh dan teman-temannya seperti guru mencontohkan dengan menyatukan satu persatu sedangkan dengan cara meremasnya dan membentuknya.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Perlakuan 1 Dengan Menggunakan Media Magic Puffer Ball**

No.	Interval Skor	Frekuensi	Presentasi	Capaian Perkembangan
1	0,0-2,5	14	70%	Mulai Berkembang
	2,6-5,0			
2	5,1-7,5	18	90%	Berkembang Sesuai Harapan
	7,6-10,0			
3	10,1-12,5	2	10%	Berkembang Sangat Baik
	12,6-15,0			
Jumlah		20	100%	

Dari tabel diatas, dapat diketahui tingkat kreativitas pada anak usia 5-6 tahun pada perlakuan kedua meningkat pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Maka tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun yang beri perlakuan dengan menggunakan media *magic puffer ball* lebih menonjol pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Terdapat peningkatan dari perlakuan 1 yang menonjol pada kategori mulai berkembang (MB) ke perlakuan ke 2 yang menjadi kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Selain kategori berkembang sesuai harapan (BSH) ada 2 anak yang mendapat kategori berkembang sangat baik (BSB). Hal ini terlihat saat dilakukan perlakuan anak menunjukkan perilaku yang ada pada deskriptor, seperti anak mandiri dalam mengerjakan, sudah mulai memiliki sudut pandang sendiri dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, dan mau bereksperimen membuat suatu karya diluar dari contoh yang diberikan.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Perlakuan 3 Dengan Menggunakan Media Magic Puffer Ball**

No.	Interval Skor	Frekuensi	Presentasi	Capaian Perkembangan
1	0,0-2,5			Mulai Berkembang
	2,6-5,0			
2	5,1-7,5			Berkembang Sesuai Harapan
	7,6-10,0			
3	10,1-12,5	20	100%	Berkembang Sangat Baik
	12,6-15,0			
Jumlah		20	100%	

Dari tabel diatas, dapat diketahui tingkat kreativitas pada anak usia 5-6 tahun pada perlakuan ketiga meningkat pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) menjadi kategori berkembang sangat baik (BSB). Maka tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun yang beri perlakuan dengan menggunakan media *magic puffer ball* lebih menonjol pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Terdapat peningkatan dari perlakuan pertama kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan perlakuan ketiga terdapat peningkatan lagi menjadi berkembang sangat baik (BSB) . Pada perlakuan ke 3 ini semua anak hampir menunjukkan semua perilaku yang ada di deskriptor.

### Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan statistik Non Parametrik dengan uji wilcoxon SPSS 23 terdapat hasil *test statistic* antara perlakuan 1,2,dan 3 yaitu 0,000. Maka berdasarkan hasil test tersebut dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *magic puffer ball* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Budi Murni 2 Medan.

### PEMBAHASAN

Terlihat dari hasil penelitian kreativitas anak melalui media *magic puffer ball* mengalami peningkatan dari hari perlakuan pertama kategori mulai berkembang (MB) ada 14 anak (70%) dan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) ada 6 anak (30%). Pada perlakuan kedua perkembangan kreativitas

anak Terdapat peningkatan dari perlakuan 1 yang menonjol pada kategori mulai berkembang (MB) ke perlakuan ke 2 yang menjadi kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 18 anak (90%) dan yang mendapat kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 anak (10%). Dan kemudian perlakuan ketiga terdapat peningkatan dari perlakuan kedua yaitu berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 20 anak (100%). Maka terdapat pengaruh media *magic puffer ball* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Budi Murni 2 Medan Tuntungan.

Hal ini dikarenakan media *magic puffer ball* merupakan permainan yang membuat proses pembelajaran lebih aktif sebab dengan menggunakan media yang menarik seperti *magic puffer ball* ini anak mampu mengeluarkan imajinasi mereka, anak mampu menciptakan hal-hal baru dari media *magic puffer ball* ini.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Baladina Berutu (Debeturu & Wijayaningsih, 2019) yang mengatakan bahwa, *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. Media ini dapat membantu mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan indikator Pengaruh media *magic puffer ball* terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Budi Murni 2 kec. Medan Tuntungan. Terdapat pengaruh perkembangan kreativitas anak dengan menggunakan media *magic puffer ball*. Telah dibuktikan dari hasil perhitungan penelitian dengan menggunakan uji non parametrik uji wilcoxon.

Adapun yang telah peneliti lakukan di TK Budi Murni 2 kec. Medan Tuntungan. Yang dapat dikembangkan dalam kreativitas anak melalui media *magic puffer ball* anak memiliki rasa ingin tahu dengan mencoba sendiri, anak memiliki keinginan tampil beda punya pendapat berbeda dan sudut pandang yang berbeda dari teman-temannya, anak memiliki daya imajinasi yang tinggi dan lain sebagainya. Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas maka kreativitas anak usia dini di TK Budi Murni 2 kec. Medan Tuntungan semakin meningkat.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan bahwa: media *magic puffer ball* dapat mempengaruhi kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Budi Murni 2 kec. Medan Tuntungan. Hal ini dapat dilihat pada hasil perlakuan ke 3 terdapat peningkatan 100%.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (pertama). Prenada Media Group.
- Dadan, S. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak* (Edisi Pert). Prenada Media Group.
- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Dwi Nurhayati Adhani & Nina Hanifah, I. H. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna. *Pg-Paud Trunojoyo*, 4(1), 70. <file:///C:/Users/AMIRA/Downloads/3569-8592-1-PB.pdf>
- Ginting, M. B. (2018). Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 159-171. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.190>
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. (Ahli Bahasa: Meitasari Tjandarasa) (keenam). Erlangga.
- Kartini, K., & Susilawati, I. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 33-43. <https://doi.org/10.31932/jpauud.v1i2.386>
- Latif, M. (2013). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini* (L. Mukhtar (ed.); cet2,cet4). Kencana Prenada Media Group.
- Mayke, T. S. (2001). *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Grasindo.
- Muri, Y. (2017). *metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif & penelitian gabungan.pdf* (Y. Muri (ed.); pertama). KENCANA.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Sit, M., Dkk. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik. In *Perdana Publishing*.
- Sudjana. (2012). *Metode Statiska*. PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT.Alfabet.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Utami, M. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT.Remaja Rosdakarya.

Yuliana nurani, sofia hartati, S. (2020). *Buku\_Memacu\_Kreativitas\_Melalui\_Bermain-1-35.Pdf* (F. S. Bunga (ed.); 2020th ed.). Sinar Grafika Offset.

Yus, A., & Sari, W. W. (2020). *Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (Revisi)*. KENCANA.