Asian Journal of
Early Childhood and Elementary Education

e-ISSN : 3025-6917
p-ISSN : 3025-7565

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJECEE.v4i2.9260

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BENTUK-BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB PERMATA IBU DESA TANJUNG KECAMATAN KOTO KAMPAR

Efforts to Improve Children's Creativity through Geometric Shapes in Children Aged 4-5 Years at KB Permata Ibu, Tanjung Village, Koto Kampar District

Yelly Marike Oktaviani, Rahmah, Suparmi
Institut Pendidikan dan Teknologi Aisyiyah Riau
yellymarike@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jan 26, 2026	Feb 19, 2026	Mar 3, 2026	Mar 8, 2026

Abstract

Creativity is an important aspect of early childhood development that needs to be stimulated through engaging and meaningful learning activities. However, observations at KB Permata Ibu in Tanjung Village, Koto Kampar Subdistrict, showed that the creativity of children aged 4–5 years remained relatively low due to monotonous teaching methods, limited stimulation for creative expression, and insufficient supportive learning media. This study aimed to enhance children's creativity through play and creative activities using geometric shapes. The study employed a classroom action research method conducted in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects comprised 15 children aged 4–5 years at KB Permata Ibu. Data were collected through observation and documentation using a creativity observation sheet covering the ability to create products from geometric shapes, produce original work,

AJECEE Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

explain the finished product, and describe the work flexibly. The data were analyzed using quantitative descriptive techniques with percentage formulas. The results showed that children's creativity improved significantly, from 42.7% in Cycle I, Meeting 1 to 60.78% at the end of Cycle I, then increased to 71.29% in Cycle II, Meeting 1, and reached 81.92% at the end of Cycle II, categorized as developing very well. These results exceeded the predetermined success indicator of ≥75%. Thus, play and creative activities using geometric shapes were proven effective in enhancing early childhood creativity. This study implies that the use of varied, creative play-based learning media can serve as an effective strategy for early childhood education teachers in fostering children's creativity.

Keywords: Creativity; Early Childhood; Early Childhood Education; Geometric Shapes; Creative Play

Abstrak: Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Namun, hasil observasi di KB Permata Ibu Desa Tanjung Kecamatan Koto Kampar menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 4–5 tahun masih tergolong rendah akibat metode pembelajaran yang monoton, kurangnya stimulasi berkreasi, serta keterbatasan media pembelajaran yang mendukung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain dan berkarya menggunakan bentuk-bentuk geometri. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 15 anak usia 4–5 tahun di KB Permata Ibu. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi dengan menggunakan lembar observasi kreativitas yang mencakup kemampuan membuat karya dari bentuk geometri, menciptakan karya sendiri, menjelaskan hasil karya, dan menceritakan karya secara luwes. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat secara signifikan, dari 42,7% pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi 60,78% pada akhir Siklus I, kemudian meningkat menjadi 71,29% pada Siklus II Pertemuan 1, dan mencapai 81,92% pada akhir Siklus II dengan kategori berkembang sangat baik. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu ≥75%. Dengan demikian, kegiatan bermain dan berkarya menggunakan bentuk-bentuk geometri terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif dan berbasis permainan kreatif dapat menjadi strategi yang efektif bagi guru PAUD dalam mengembangkan kreativitas anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Bentuk Geometri; Kreativitas; Pembelajaran PAUD; Permainan Kreatif

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan periode golden age atau masa emas yang sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Pada periode ini stimulasi yang tepat terhadap aspek fisik, mental, motorik, intelektual, dan emosional sangat

diperlukan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Sesuai Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan pada fase ini tidak hanya berfokus pada kecerdasan intelektual, melainkan juga pada pengembangan kreativitas yang menjadi bekal anak menghadapi kehidupan (Rahmawati & Kurniati, 2005).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan dan menciptakan hal-hal baru, cara-cara baru, atau model-model baru yang berguna bagi masyarakat dan dirinya sendiri. Kreativitas perlu dipupuk sejak usia dini karena kesejahteraan dan kemajuan masyarakat bergantung pada sumbangan kreatif berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru (Yeni & Kurniati, 2010). Munandar (2012) juga menegaskan bahwa kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya perlu dikembangkan sejak dini agar anak kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru. Sayangnya, di lapangan kreativitas anak seringkali tidak mendapat perhatian memadai karena orang tua dan guru lebih fokus menuntut kemampuan akademis seperti membaca, menulis, dan berhitung (Maharani, dkk., 2022).

Geometri merupakan salah satu cabang matematika yang mempelajari bentuk, ruang, komposisi, dan sifat-sifatnya. Kegiatan bermain menggunakan bentuk-bentuk geometri seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran dapat menjadi media yang efektif untuk menstimulasi kreativitas anak karena anak diberikan kebebasan menuangkan ide dan gagasan dalam menciptakan berbagai bentuk sesuai imajinasinya (Roostin, 2020). Ristanti (2013) juga membuktikan bahwa kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri dapat meningkatkan kreativitas sekaligus menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan observasi awal di KB Permata Ibu Desa Tanjung, ditemukan bahwa kreativitas anak usia 4-5 tahun belum berkembang secara optimal. Dari 16 anak, sebanyak 7 anak (43,75%) masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 1 anak (6,25%) Mulai Berkembang (MB), 8 anak (50%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kondisi ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, kurangnya stimulasi berkreasi, serta terbatasnya sarana, prasarana, dan media yang dapat merangsang kreativitas anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan penerapan kegiatan bermain dan berkarya menggunakan bentuk-bentuk geometri sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak di KB Permata Ibu Desa Tanjung. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain dengan bentuk-bentuk geometri, dan (2) melihat tingkat kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan kegiatan ilmiah berupa proses berpikir sistematis dan empiris dalam upaya memecahkan masalah pembelajaran di kelas (Arikunto, dkk., 2021). PTK dilaksanakan melalui siklus yang mencakup empat tahap: perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di KB Permata Ibu Desa Tanjung Kecamatan Koto Kampar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok bermain usia 4-5 tahun di KB Permata Ibu Desa Tanjung yang berjumlah 15 anak dari total populasi 30 anak, dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Objek penelitian adalah keseluruhan proses kegiatan bermain dan mencipta dari bentuk-bentuk geometri yang dilaksanakan di kelas.

Penelitian dirancang dalam dua siklus. Pada Siklus I, kegiatan dilaksanakan dalam dua pertemuan menggunakan media kepingan geometri dari kertas origami berwarna. Pertemuan pertama bertema mengenal bentuk geometri dan pertemuan kedua bertema menyusun kepingan geometri menjadi karya bebas. Pada Siklus II, penelitian juga dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan media kepingan geometri dari bahan styrofoam yang lebih variatif dan menarik, sebagai perbaikan dari Siklus I.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kreativitas anak yang mencakup empat aspek penilaian, yaitu: (1) anak mampu bermain dan berkarya dari bentuk geometri; (2) anak mampu membuat karyanya sendiri tanpa meniru; (3) anak mampu menguraikan secara rinci hasil karya yang telah dibuatnya; dan (4) anak mampu menceritakan hasil karya dengan luwes. Masing-masing aspek dinilai dengan skor 1 (BB/Belum Berkembang), 2 (MB/Mulai Berkembang), 3 (BSH/Berkembang Sesuai Harapan), dan 4 (BSB/Berkembang Sangat Baik). Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan dokumentasi foto selama proses pembelajaran.

Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Persentase capaian dihitung menggunakan rumus P = (F/N) × 100% (Sudjono dalam Rindha, 2011), di mana P adalah angka persentase, F adalah frekuensi skor yang diperoleh, dan N adalah jumlah skor maksimal. Kriteria keberhasilan mengacu pada Arikunto (2021): Berkembang Sangat Baik (BSB) 76%-100%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 51%-75%, Mulai Berkembang (MB) 26%-50%, dan Belum Berkembang (BB) 0%-25%. Penelitian dinyatakan berhasil apabila rata-rata capaian kreativitas anak mencapai ≥ 75%.

HASIL

Penelitian dilaksanakan di KB Permata Ibu Desa Tanjung yang berdiri sejak tahun 2001 di bawah naungan Yayasan Aulia Cendekia, dengan visi terwujudnya anak-anak yang cerdas, sehat, ceria, berakhlak mulia, dan bertaqwa. Jumlah peserta didik sebanyak 30 anak yang terbagi dalam dua kelompok, dengan subjek penelitian berjumlah 15 anak pada kelompok A1. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat kali pertemuan.

Pada kondisi awal sebelum tindakan, kreativitas anak masih rendah dengan sebanyak 43,75% anak dalam kategori Belum Berkembang. Metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya stimulasi berkreasi menjadi penyebab utama rendahnya kreativitas anak. Berdasarkan kondisi ini, peneliti merancang tindakan menggunakan media kepingan geometri untuk merangsang kreativitas anak secara bertahap.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Kreativitas Anak Siklus I

Siklus / Pertemuan	Jumlah Anak	Rata-rata (%)	Kategori
Siklus I Pertemuan 1	**15**	**42,7%**	**Mulai Berkembang**
Siklus I Pertemuan 2	15	60,78%	Berkembang Sesuai Harapan

Sumber: Data Penelitian, 2025

Pada Siklus I Pertemuan Pertama yang dilaksanakan pada 9 Desember 2025, peneliti memperkenalkan kegiatan bermain dan berkarya dari kepingan geometri berbahan kertas origami berwarna. Anak-anak dibebaskan menyusun bentuk dasar (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang) menjadi bentuk baru sesuai imajinasi mereka. Hasil observasi menunjukkan rata-rata capaian kreativitas anak sebesar 42,7% (kategori Mulai Berkembang). Kendala yang ditemui adalah banyak anak belum tertarik mengikuti kegiatan dan masih sering mengganggu teman sehingga konsentrasi belajar terganggu. Aktivitas guru pada pertemuan ini memperoleh skor 86,11%.

Pada Siklus I Pertemuan Kedua yang dilaksanakan pada 11 Desember 2025, peneliti memperbaiki pengelolaan kelas dan memberikan motivasi lebih intensif kepada anak yang masih pasif. Hasilnya, rata-rata capaian kreativitas anak meningkat menjadi 60,78% (Berkembang Sesuai Harapan). Peningkatan sebesar 18,08% ini menunjukkan bahwa anak mulai tertarik dan mampu berkreasi dengan kepingan geometri, meskipun sebagian masih perlu bimbingan. Aktivitas guru meningkat menjadi 88,88%. Karena capaian belum memenuhi target 75%, penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Kreativitas Anak Siklus II

Siklus / Pertemuan	Jumlah Anak	Rata-rata (%)	Kategori
Siklus II Pertemuan 1	**15**	**71,29%**	**Berkembang Sesuai Harapan**
Siklus II Pertemuan 2	15	81,92%	Berkembang Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian, 2025

Pada Siklus II, media pembelajaran diganti dengan kepingan geometri dari styrofoam yang lebih variatif dalam ukuran dan warna. Pertemuan pertama dilaksanakan pada 16 Desember 2025 dan menghasilkan rata-rata kreativitas anak sebesar 71,29% dengan aktivitas guru mencapai 91,66%. Pertemuan kedua pada 18 Desember 2025 menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata kreativitas anak mencapai 81,92% (Berkembang Sangat Baik) dan aktivitas guru 97,20%. Peningkatan total dari awal penelitian hingga akhir Siklus II adalah sebesar 40,42%, jauh melampaui target yang ditetapkan.

Tabel 3. Perbandingan Capaian Kreativitas Anak Per Siklus

No	Siklus / Pertemuan	Rata-rata (%)	Aktivitas Guru (%)	Kategori
1	Siklus I Pertemuan 1	42,7%	86,11%	MB
2	Siklus I Pertemuan 2	60,78%	88,88%	BSH
3	Siklus II Pertemuan 1	71,29%	91,66%	BSH
4	Siklus II Pertemuan 2	81,92%	97,20%	BSB

Sumber: Data Penelitian, 2025 | Ket: MB = Mulai Berkembang, BSH = Berkembang Sesuai Harapan, BSB = Berkembang Sangat Baik

PEMBAHASAN

Hasil penelitian membuktikan bahwa kegiatan bermain berkarya menggunakan bentuk-bentuk geometri secara signifikan meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di KB Permata Ibu. Peningkatan terjadi secara konsisten dari setiap pertemuan: 42,7% (Siklus

I P1) → 60,78% (Siklus I P2) → 71,29% (Siklus II P1) → 81,92% (Siklus II P2). Total peningkatan sebesar 40,42% ini jauh melampaui indikator keberhasilan 75% yang ditetapkan.

Temuan ini relevan dengan konsep kreativitas sebagai kemampuan, daya cipta, atau proses mental untuk menghasilkan ide, gagasan, dan solusi yang orisinal, unik, dan bermanfaat (Beetlestone, 2012 dalam Hafizallah, 2017). Kegiatan bermain mencipta dari kepingan geometri memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan perasaan, berimajinasi, memecahkan masalah, serta mengintegrasikan perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motorik secara holistik. Kegiatan ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Nuranisah dan Hijriyani (2022) bahwa setiap anak memiliki bakat kreatif yang harus dikembangkan dan didorong oleh pendidik agar tidak terpendam dan tidak terwujud.

Penggunaan styrofoam pada Siklus II terbukti meningkatkan antusiasme anak secara lebih signifikan dibandingkan kertas origami pada Siklus I. Media yang lebih variatif memberikan stimulasi indrawi yang lebih kaya sehingga anak termotivasi untuk menciptakan karya yang lebih beragam. Hal ini selaras dengan pendapat Komariah, dkk. (2020) bahwa variasi media konstruktif berpengaruh pada peningkatan kreativitas anak. Roostin (2020) juga membuktikan bahwa penggunaan media geometri secara efektif meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Peningkatan aktivitas guru dari 86,11% hingga 97,20% menunjukkan bahwa peran guru sangat krusial dalam proses ini. Persiapan RPPH yang matang, bimbingan yang konsisten, kebebasan eksplorasi yang diberikan kepada anak, serta pemberian motivasi kepada anak yang belum mandiri berkontribusi besar terhadap peningkatan kreativitas. Temuan ini memperkuat pernyataan Maharani, dkk. (2022) bahwa guru perlu memberikan ruang berekspresi yang bebas kepada anak, bukan sekadar menuntut kepatuhan dan hasil akademis. Stimulasi yang baik oleh guru dapat memberikan kontribusi hingga 59,4%-80% terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4-8 tahun, dan penelitian ini membuktikan pencapaian 81,92% pada akhir Siklus II.

Perbandingan dengan penelitian terdahulu menunjukkan konsistensi hasil. Ristanti (2013) menemukan peningkatan kreativitas melalui bermain mencipta dari bentuk geometri pada anak TK. Sospayeni (2020) juga membuktikan bahwa permainan bentuk geometri dengan berbagai bahan efektif meningkatkan kreativitas. Maharani, dkk. (2022) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa permainan konstruktif secara umum terbukti efektif

meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa kegiatan bermain mencipta dengan media geometri merupakan strategi pedagogis yang efektif, menyenangkan, dan bermakna dalam pendidikan anak usia dini.

Implikasi penelitian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain dan berkarya menggunakan bentuk-bentuk geometri dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penggunaan media yang variatif seperti kepingan geometri dari kertas origami dan styrofoam memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi ide, berimajinasi, dan mengekspresikan gagasan secara bebas. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah guru PAUD dapat memanfaatkan media geometri sebagai alternatif metode pembelajaran yang kreatif, menarik, dan menyenangkan dalam kegiatan belajar di kelas. Selain itu, sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukung kegiatan bermain konstruktif agar perkembangan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

Batasan penelitian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan yaitu KB Permata Ibu Desa Tanjung dengan jumlah subjek yang terbatas sebanyak 15 anak sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan waktu yang relatif singkat sehingga belum menggambarkan perkembangan kreativitas anak dalam jangka panjang. Ketiga, fokus penelitian hanya pada peningkatan kreativitas melalui kegiatan bermain bentuk-bentuk geometri tanpa mempertimbangkan faktor lain seperti lingkungan keluarga, gaya belajar anak, atau penggunaan media pembelajaran lainnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan bermain berkarya menggunakan bentuk-bentuk geometri efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di KB Permata Ibu Desa Tanjung. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh peningkatan capaian kreativitas anak secara signifikan dan konsisten, dari 42,7% pada awal penelitian menjadi 81,92% pada akhir Siklus II, sehingga melampaui target keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Penggunaan media kepingan geometri dari kertas origami pada Siklus I dan *styrofoam* pada Siklus II memberikan variasi pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, kebebasan bereksplorasi yang diberikan guru, variasi media, dan

motivasi yang konsisten menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan peningkatan kreativitas anak.

Studi ini berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan kreativitas melalui kegiatan bermain konstruktif. Secara teoretis, temuan ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran yang bersifat manipulatif dan eksploratif, seperti bentuk-bentuk geometri, dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif anak. Secara praktis, hasil penelitian ini menambah bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media geometri sebagai strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian, temuan ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik, peneliti, dan pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan berpusat pada anak.

Berdasarkan keterbatasan penelitian, studi selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih besar dan mencakup lebih dari satu lembaga pendidikan agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih luas. Penelitian berikutnya juga dapat mengembangkan variasi media pembelajaran lain, seperti balok konstruktif, *tangram*, atau media digital interaktif, untuk menguji pengaruhnya terhadap kreativitas anak. Selain itu, penelitian dengan jangka waktu yang lebih panjang perlu dilakukan agar perkembangan kreativitas anak dapat diamati secara lebih mendalam dan berkelanjutan, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, A., Maswar, M., & Ismah, F. (2023). Hubungan Permainan Konstruktif dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini. *JECIE: Journal of Early Childhood and Inclusive Education,* *6*(2), 138–149. https://doi.org/10.31537/jecie.v6i2.1084

Agustin, D., Marhun, M., & Hakim, A. (2023). Kontribusi Teknik Permainan Balok Model Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif dalam Perkembangan Berpikir Kreatif. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD,* *3*(2), 75–80. https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i2.3009

Aisyah, U. (2021). *Media Balok Bentuk Geometri dalam Kegiatan Permainan Konstruktif untuk Mengembangkan Kreativitas Anak PAUD Melati Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan Provinsi Sumatera Utara* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/49738

Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.

Aslindah, A. (2018). Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Konstruktif dengan Menggunakan Media Balok di TK Alifea Samarinda. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 3*(1). https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/warna/article/view/205

Fadlillah, M. (2017). *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Praktik*. Ar-Ruzz Media.

Ginting, M. B. R. (2018). Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 1*(2), 159–169. https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i2.190

Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial, 10*(1), 6–11. https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699

Ismawati, D. M., & Amalia. (2020). Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD Al-Husna. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Komariah, I., Nurnawati, K., Syarifah, A., Windarsih, C. A., & Santana, F. D. T. (2020). Penggunaan Permainan Konstruktif Media Playdough dalam Meningkatkan Kreativitas Anak pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 3*(2), 119–125.

Maharani, A. N., Pramesti, Y. M., & Rahmawati, D. R. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif. *Jurnal Golden Age, 6*(1), 23–31.

Maharani, L., Nopriansyah, U., Rahmawati, W., Harjani, H. J., & Nufus, A. S. (2022). Constructive games increase children's creativity. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(1), 76–83. https://doi.org/10.24042/ajipaud.v5i1.12713

Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

Nuranisah, & Hijriyani, Y. S. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Usia Dini. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia, 1*(1), 78–90. https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/article/view/592

Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana.

Rahmah, R., Rahayu, S., & Fadhilah, A. (2024). Pengaruh Permainan Lego Robot Cardboard Box terhadap Kreativitas Anak. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman, 10*(2), 228–235. https://doi.org/10.46963/aulia.v10i2.2540

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun2003

Ristanti, S. Y. (2013). *Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Mencipta dari Bentuk Geometri pada Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan* [Undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta]. http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/14700

Roostin, E. (2019). Penggunaan Media Geometri untuk Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Menciptakan Bentuk. *Aulad: Journal on Early Childhood, 2*(1), 1–8. https://doi.org/10.31004/aulad.v2i1.10

Wahyudi, A. I. H. A., & Aulina, C. N. (2021). Pengaruh Media Tangram terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 8–16. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6216

Yanuarsi, Y., & Mayar, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbagai Bentuk Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(4), 3629–3647. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1715