

## CONTRIBUTION OF PROJECT BASED LEARNING TO THE STIMULATION OF EARLY CHILDREN'S CREATIVITY DEVELOPMENT

*Putri Agustina*  
*PG PAUD FKIP Universitas Sebelas Maret*  
[putriagustina148@student.uns.ac.id](mailto:putriagustina148@student.uns.ac.id)

### ABSTRACT

Every child has different abilities, including creativity. Bloom's theory says that in the aspect of cognitive development, creativity is the highest ability. The child learns and gets his knowledge from the experience obtained through every activity carried out by the child. In developing children's creativity, stimulation is needed through meaningful activities for children, namely activities that can stimulate children's developmental abilities. Children's creativity will be stimulated through activities that provide opportunities and freedom for children to express or create something. The method used is literature study, namely by conducting a study of journals and books as a reference source. The results of the analysis of theoretical studies show that through Project Based Learning activities can help stimulate the development of creativity in early childhood. Through Project Based Learning activities, children are given the opportunity and freedom to express ideas in solving problems and completing given tasks armed with the knowledge and experience of the child and the facilities provided by the teacher or parent. Creativity in children is something that is not limited and there is no concept of right or wrong, because every child has their own way and thoughts in expressing ideas, expressing something, and creating a work.

*Keywords: Project Based Learning, Creativity, Early Childhood*

### KONTRIBUSI *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP STIMULASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

**Abstrak:** Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda satu sama lain, termasuk di dalamnya adalah kreativitas. Teori Bloom mengatakan bahwa dalam aspek perkembangan kognitif, kreativitas merupakan kemampuan yang tertinggi. Anak belajar dan memperoleh pengetahuannya dari pengalaman yang didapatkan melalui setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak. Dalam pengembangan kreativitas anak, diperlukan stimulasi melalui kegiatan yang bermakna untuk anak, yakni kegiatan yang dapat merangsang kemampuan perkembangan anak. Kreativitas anak akan terstimulasi melalui kegiatan yang memberi kesempatan dan kebebasan anak dalam mengeskpresikan ide atau menciptakan sesuatu. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan yaitu dengan dilakukannya kajian terhadap jurnal dan buku sebagai sumber referensi. Hasil analisis studi teoritis menunjukkan bahwa melalui kegiatan Project Based Learning dapat membantu merangsang pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Melalui kegiatan Project Based Learning, anak diberi kesempatan dan kebebasan dalam menuangkan gagasan atau ide dalam memecahkan masalah dan menyelesaikan tugas yang diberikan berbekal pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki anak serta fasilitas yang disediakan oleh guru atau orangtua. Kreativitas pada anak adalah sesuatu yang tidak terbatas dan tidak terdapat konsep benar atau salah, karena setiap anak memiliki cara dan pemikiran masing-masing dalam menuangkan gagasan, mengeskpresikan sesuatu, serta menciptakan suatu hasil karya.

**Kata Kunci:** *Project Based Learning, Kreativitas, Anak Usia Dini*

### PENDAHULUAN

Perkembangan zaman di era 4.0 yang penuh persaingan menuntut kemampuan yang tidak hanya sebatas kemampuan biasa, akan tetapi

kemampuan yang selalu disertai dengan kreativitas yang tinggi dalam segala bidang. Menurut Munadar, dengan kreativitas memungkinkan seseorang dalam meningkatkan

kualitas hidupnya. Pada zaman sekarang, tidak bisa dipungkiri bahwa kejayaan dan kesejahteraan hidup rakyat dalam sebuah negara bergantung pada sumbangsih kreatif yang berupa gagasan atau ide baru, teknologi baru, dan penemuan baru dari masyarakat (Dewi, Suarni, & Magta, 2015) [1]. Dalam bidang pendidikan, kreativitas sangat diperlukan baik untuk guru dalam memberikan kegiatan pembelajaran serta peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Pendidikan merupakan proses kegiatan yang sangat efektif dalam menumbuhkan, membentuk, dan mempersiapkan anak dalam mengembangkan kreativitas (Arslan, 2014) [2]. Kreativitas pada anak dapat dikembangkan dan distimulasi melalui pendidikan dan pelatihan. Dalam hal kreativitas tidak ada batasan serta tidak ada konsep benar atau salah didalamnya, mengingat setiap anak memiliki cara dan kemampuan berpikir yang berbeda satu sama lain.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini [3] menyebutkan bahwa dengan kreativitas, anak akan memiliki kemampuan pemecahan masalah yang ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang mudah dan bisa diterima. Anak juga mampu menerapkan pengetahuan dan pengalamannya dalam konsep yang baru serta mampu memperlihatkan sikap kreatifnya dalam menyelesaikan berbagai masalah baik berupa gagasan, ide, ataupun berupa produk hasil karya. Pada anak yang kreatif sering dijumpai biasanya mereka dapat menghasilkan sebuah karya yang baru dan asli, bahkan tidak menutup kemungkinan dapat juga memberikan sumbangsih terhadap perkembangan ilmu. Keberhasilan hasil karya anak yang dibuatnya sendiri tersebut, memberikan sebuah kebanggaan tersendiri juga sekaligus dapat menaikkan tingkat rasa percaya diri pada

anak (Alayinda, Ali, & Yuniarni, 2019) [4].

Setiap anak dilahirkan dengan memiliki berbagai macam potensi kreatif, ditunjukkan pada masa awal perkembangan ketika bayi, anak sudah mampu melakukan manipulasi gerakan serta suara melalui kemampuan pendengaran dan pengamatannya. Anak sejak bayi bahkan ketika masih dalam kandungan sudah mulai belajar mencoba, menirukan, berkreasi, serta mengekspresikan diri dengan cara dan gaya yang unik dan khas (Jumroh & Istiarini, 2017) [5]. Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan kreativitas sangat perlu dilakukan pada anak sejak usia dini. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan gagasan baru yang berbeda melalui pengalaman berdasarkan bekal informasi atau pengetahuan yang ada untuk menghasilkan sebuah hasil karya atau produk baru yang dapat digunakan dalam memecahkan permasalahan sehari-hari (Widhiasih & Astuti, 2021) [6].

Dalam pelaksanaan pengembangan kreativitas anak diperlukan sebuah proses kegiatan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Menurut Rachmawati, pengembangan kreativitas yang diberikan untuk anak usia dini mengacu pada arahan program pengembangan dan tahapan aspek perkembangannya. Arahan program pengembangan dan tahapan aspek perkembangan yakni sebuah kegiatan belajar yang bersifat bermain, menyenangkan, mengaktifkan peran anak, konkret, serta memadukan berbagai macam aspek pembelajaran dan perkembangan anak usia dini (Suryaningsih, Cahaya, & Poerwati, 2016) [7]. Kemudian, keberhasilan tercapainya tujuan pengembangan

keaktivitas pada anak banyak dipengaruhi oleh ruang gerak dan waktu yang diberikan seluas-luasnya kepada anak agar dapat berkesempatan dan bebas untuk mengaktualisasikan diri melalui berbagai macam gagasan, ekspresi, dan hasil karya. Selain itu, keberhasilan juga dapat dipengaruhi oleh adanya suasana kondisi ruang atau lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga dapat membuat anak termotivasi selama kegiatan belajar (Dewi et al., 2015) [1].

Pengembangan kreativitas anak usia dini sangat diperlukan dukungan dari semua pihak, antara lain guru, orangtua, dan lingkungan masyarakat. Dalam pengembangan kreativitas, orangtua dan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator, bukan sebagai pengajar. Orangtua dan guru harus dapat menyediakan kondisi lingkungan yang dapat memberikan stimulus untuk anak dalam menuangkan seluruh potensi kreatifnya. Kondisi lingkungan tersebut yaitu lingkungan yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi kreatif, anak diberi kebebasan untuk melakukan apa saja yang mereka inginkan dalam proses mengeksplorasi potensi kreatif mereka. Memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk menguraikan pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri, serta menuangkan imajinasi mereka dapat mengembangkan kreativitas anak dalam upaya pemecahan masalah yang ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai macam gagasan atau ide inovatif ataupun juga dengan sebuah produk hasil karya.

Akan tetapi, dalam praktik kegiatan pembelajaran dalam rangka pengembangan kreativitas pada anak masih dijumpai kurang bebasnya kesempatan dan kebebasan yang diberikan kepada anak selama proses pengembangan kreativitas. Anak seringkali didekte atau diberikan sebuah

tugas yang secara tidak langsung dianggap oleh anak adalah sebuah perintah untuk melakukan atau membuat sesuatu yang sama dengan contoh yang diberikan oleh guru. Kesempatan dan kebebasan anak dalam menuangkan ide inovatif dan imajinasi belum sepenuhnya tertuangkan dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan sehingga pengembangan kreativitas anak belum terlaksana secara maksimal.

*Project Based Learning* merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan dan kebebasan anak dalam mengembangkan kreativitasnya untuk menyelesaikan permasalahan (tugas atau proyek) yang diberikan. *Project Based Learning* dilaksanakan dengan pendekatan yang menggunakan pengetahuan dan pengalaman langsung anak. *Project Based Learning* adalah kegiatan yang dapat mendorong anak untuk mengilangkan ketegangan dengan menggunakan cara-cara yang bebas dan kreatif. Isjoni berpendapat bahwa *Project Based Learning* adalah kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam pemecahan masalah yang ditemui di kehidupan sehari-hari. Selain itu, kegiatan ini juga merupakan kegiatan yang memiliki nilai-nilai praktis yang sangat penting bagi pengembangan keterampilan, pengembangan pribadi serta pengembangan kreativitas anak. Penerapan *Project Based Learning* dapat mendorong tumbuhnya kreativitas pada anak sehingga dapat pula menjadikan sebuah prestasi bagi anak itu sendiri (Alayinda et al., 2019) [4]. *Project Based Learning* dapat diterapkan pada anak baik secara individual maupun berkelompok, kegiatan ini memberikan peluang untuk setiap anak dalam mengembangkan

kemampuan dan keterampilan yang telah dimiliki atau dikuasai yang pada akhirnya dapat terwujud sebuah daya kreativitas anak secara optimal.

Berdasarkan permasalahan yang dijumpai dan berbagai uraian mengenai pengembangan kreativitas pada anak usia dini, maka diperlukan sebuah kegiatan pembelajaran atau metode yang dirasa dapat memaksimalkan pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Penulis memilih *Project Based Learning* sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan dan kebebasan yang luas pada anak untuk mengekspresikan diri melalui gagasan, ide, ataupun dalam bentuk hasil karya sebagai proses pengembangan kreativitas pada anak. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk memberikan gambaran bagaimana pengembangan kreativitas pada anak usia dini dapat terstimulasi melalui salah satu jenis atau model pembelajaran yaitu *Project Based Learning*.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan, yaitu dengan melakukan kajian terhadap jurnal, buku, dan hasil penelitian sebelumnya sebagai sumber referensi dalam penulisan artikel ini. Adapun tahapan yang dilakukan yaitu mengidentifikasi teori-teori, melakukan kajian teori dan topik penelitian yang akan dibahas, melakukan analisis terhadap teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian, dan memberikan kesimpulan dari hasil analisis agar dapat memberikan informasi yang berhubungan dengan topik yang dibahas dalam penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas adalah kemampuan berpikir seseorang untuk mengkombinasikan gagasan atau ide lama dengan yang baru sehingga dapat menciptakan sebuah pemahaman atau

produk hasil karya yang baru (Hardiyanti, 2020) [8]. Kreativitas adalah sebagai proses kognitif yang muncul sebagai produk yang unik dan baru bergantung pada bakat seseorang dalam proses pemecahan masalah yang menggunakan bagian dari elemen kecerdasannya untuk menghasilkan sesuatu yang baru (Tuğrul, Uysal, Güneş, & Okutan, 2014) [9].

Kreativitas juga dikatakan sebagai kemampuan seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan capaian prestasi dalam menciptakan sesuatu yang baru atau yang sudah ada menjadi sebuah konsep yang baru, dapat menemukan cara pemecahan masalah yang unik dan belum banyak dilakukan oleh kebanyakan orang, membuat gagasan atau ide yang belum pernah ada, serta dapat melihat adanya berbagai potensi kemungkinan yang dapat terjadi di lain waktu (Maulana & Mayar, 2019) [10].

Kemudian, dalam kreativitas terdapat empat indikator (Mokaram, Al-Shabatat, Fong, & Andaleeb, 2011) [11] yaitu antara lain:

- 1) Kefasihan, yaitu kemampuan dalam menghasilkan sejumlah ide atau gagasan besar.
- 2) Fleksibilitas, yaitu kemampuan mencetuskan ide atau gagasan yang beragam.
- 3) Elaborasi, yaitu kemampuan untuk mengembangkan atau mengkombinasikan ide atau gagasan.
- 4) Orisinalitas, yaitu kemampuan menciptakan ide atau gagasan yang unik dan belum ada.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia dini merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam menciptakan sesuatu yang baru dan unik baik berupa pemahaman, gagasan, ide, atau

sebuah hasil karya yang dapat diterapkan sebagai cara pemecahan permasalahan yang ditemui dengan melihat serta menggabungkan unsur dan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

*Project Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang termotivasi oleh Teori Konstruktivisme yang memberikan banyak kesempatan dan kebebasan pada peserta didik untuk menciptakan lingkungan belajar lebih aktif dan menarik. *Project Based Learning* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan proyek dalam bentuk tantangan atau permasalahan sehingga mengharuskan anak untuk menyelesaikan tantangan atau permasalahan tersebut dengan membuat atau menciptakan sebuah gagasan, ide, atau sebuah produk hasil karya.

*Project Based Learning* merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan dan kebebasan anak dalam mengembangkan kreativitasnya untuk menyelesaikan permasalahan (tugas atau proyek) yang diberikan. *Project Based Learning* dilaksanakan dengan pendekatan yang menggunakan pengetahuan dan pengalaman langsung anak. *Project Based Learning* merupakan kegiatan yang dapat mendorong anak untuk mengilangkan ketegangan dengan menggunakan cara-cara yang bebas dan kreatif. Isjoni juga berpendapat bahwa *Project Based Learning* adalah kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam pemecahan permasalahan yang ditemui di kehidupan sehari-hari (Alayinda et al., 2019) [4]. *Project Based Learning* dapat diterapkan pada anak baik secara individual maupun berkelompok, kegiatan ini memberikan peluang untuk setiap anak dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang telah dimiliki atau dikuasai yang pada

akhirnya dapat terwujud sebuah daya kreativitas anak secara optimal.

Penerapan *Project Based Learning* dapat memberikan banyak manfaat untuk anak dalam pengembangan pribadi, sosial, intelektual, dan yang terutama adalah dari segi pengembangan kreativitas. Menurut Mulyasa (Alayinda et al., 2019) [4] manfaat-manfaat tersebut yaitu:

- 1) Dapat memberikan pengalaman langsung pada anak dalam mendistribusikan dan mengatur kegiatan.
- 2) Anak dapat belajar bertanggungjawab terhadap tugas atau pekerjaan yang diberikan, hal tersebut menjadikan kesempatan pada setiap anak untuk dapat berperan dan bertanggungjawab dalam usaha pemecahan permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.
- 3) Anak mampu mengeksplorasi dan mengaktualisasikan diri sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan anak masing-masing.
- 4) Dapat meningkatkan sikap dan kebiasaan anak dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang diberikan dengan cermat.
- 5) Memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki serta keterampilan yang sudah dikuasai anak sebelumnya sehingga dapat terwujud daya kreativitas pada anak secara optimal.

Kegiatan dalam *Project Based Learning* merupakan kegiatan yang bersumber dari pengetahuan dan pengalaman langsung anak dalam kehidupan sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat.

Kegiatan yang diberikan merupakan kegiatan yang mampu mengembangkan kemampuan dalam berpikir atau menalar anak, kemampuan menyelesaikan pekerjaan hingga tuntas, dan juga kegiatan yang dapat memperluas wawasan pengetahuan anak. Selain itu, kegiatan yang diberikan merupakan kegiatan yang bersifat menyenangkan dan menantang sehingga mampu mengasah daya kreasi dan imajinasi anak secara bebas tidak terbatas serta tidak ada konsep benar ataupun salah didalamnya selama proses kegiatan berlangsung.

Melalui proses kegiatan *Project Based Learning*, anak dituntut agar bisa memiliki kreativitas dalam pemecahan permasalahan yang diberikan. Kreativitas yang dimaksud adalah kemampuan anak untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru dalam kegiatan mereka. Kreativitas dianggap sebagai kemampuan berpikir divergen yaitu sebuah cara pemikiran untuk menyelesaikan pertanyaan dan permasalahan yang diberikan dengan menggunakan berbagai macam alternatif untuk pertanyaan dan permasalahan yang sama. Dengan kreativitas, anak dapat memiliki kemampuan dalam merancang, mengkombinasikan, menemukan, dan menerapkan sesuatu yang baru dan unik yang dapat diterima dan dikembangkan oleh semua orang (Husna, Cahyono, & Fianti, 2019) [12].

Berdasarkan hasil analisis terhadap kajian teori dapat dijelaskan bahwa *Project Based Learning* dapat membantu menstimulasi pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Hal ini didukung dengan hasil penelitian (Alayinda et al., 2019) [4] yang memberikan pernyataan bahwa terdapat perbedaan kreativitas pada anak sebelum dan sesudah diterapkannya *Project Based Learning*, hal tersebut ditunjukkan dari keberhasilan anak dalam membuat hasil karya sendiri yang juga memberikan kepuasan dan rasa

bangga pada anak. Kemudian hasil penelitian (Jumroh & Istiarni, 2017) [5] juga mengungkapkan bahwa setelah diterapkannya *Project Based Learning*, anak mampu menyusun dan membentuk sesuatu dengan bahan yang benar dan sesuai, anak dapat menciptakan produk hasil karya dari bahan yang sudah disediakan menjadi berbagai macam bentuk, serta anak juga mampu menjelaskan apa maksud dan kegunaan dari produk hasil karya yang sudah anak buat berdasarkan pola pikir dan daya kreasi serta imajinasi mereka masing-masing.

Selama kegiatan *Project Based Learning*, anak merasa senang sehingga dapat lebih termotivasi untuk belajar dan menyelesaikan tugas atau proyek yang diberikan sesuai dengan apa yang anak inginkan dan pikirkan. Anak menyelesaikan permasalahan yang diberikan sesuai dengan daya kreatif dan imajinasi mereka. Keberhasilan pengembangan kreativitas pada anak akan tercapai apabila anak diberikan ruang gerak dan waktu yang bebas untuk mengaktualisasikan diri yakni mengekspresikan gagasan atau ide kreatif serta imajinasinya selama proses pembelajaran, sehingga dapat tercipta kondisi ruang belajar yang menyenangkan yang pada akhirnya dapat membuat anak merasa senang dan lebih termotivasi untuk belajar dan berkarya (Dewi et al., 2015) [1].

Hal serupa juga diungkapkan melalui hasil penelitian lain (Widhiasih & Astuti, 2021) [6] yang menjelaskan bahwa melalui *Project Based Learning*, anak menjadi lebih semangat dalam berkreaitivitas sesuai dengan kebebasan berimajinasi mereka, anak juga merasa senang dan bangga dengan hasil karya yang mereka buat atau ide yang mereka berikan, serta anak juga dapat termotivasi untuk menyelesaikan permasalahan dalam bentuk tugas

atau proyek hingga selesai dengan penuh rasa tanggungjawab baik yang dilakukan secara individu atau secara berkelompok.

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak yang tidak terbatas dan tidak terdapat konsep benar atau salah, dikarenakan setiap anak memiliki cara dan pemikirannya masing-masing. *Project Based Learning* turut memberikan kontribusi terhadap stimulasi pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Melalui kegiatan *Project Based Learning*, anak memperoleh kesempatan dan kebebasan untuk mengekspresikan ide, menuangkan gagasan, atau menciptakan sebuah produk hasil karya sebagai upaya pemecahan permasalahan yang diberikan atau dihadapi anak. Selain itu, melalui *Project Based Learning* kegiatan menjadi lebih menantang dan menyenangkan, hal tersebut menjadikan anak merasa senang dan termotivasi selama kegiatan berlangsung sehingga kreativitas pada anak usia dini juga dapat berkembang dan terstimulasi dengan optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dewi, I. A., Suarni, N. K., & Magta, M. (2015). Penerapan Metode Proyek Melalui Kegiatan 3M Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A TK Negeri Pembina. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- [2] Arslan, A. A. (2014). A Study into the Effects of Art Education on Children at the Socialisation Process. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 4114–4118.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.900>
- [3] Permendikbud. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137. , Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, (2014).
- [4] Alayinda, A., Ali, M., & Yuniarni, D. (2019). *Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Proyek di PAUD Aisyiyah Busthanul Atfhal 3 Pontianak Tenggara*.
- [5] Jumroh, & Istiarini, R. (2017). Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Proyek Usia 5 - 6 Tahun Di TK Nurul Insan Kabupaten Tangerang. *Jurnal Ceria, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 6(1), 48–63.
- [6] Widhiasih, A. P., & Astuti, A. (2021). Analisa Metode Proyek Terhadap Kreativitas Anak di Masa Karantina Covid 19. *Jurnal Ceria, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 13(2), 32–39.
- [7] Suryaningsih, N. M. A., Cahaya, I. M. E., & Poerwati, C. E. (2016). Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 212–220.
- [8] Hardiyanti, W. D. (2020). *Jurnal Pendidikan Anak , Volume 9 ( 2 ) , 2020 , 134-139 Aplikasi*

- bermain berdasarkan kegiatan seni lukis untuk stimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun.* 9(2), 134–139.
- [9] Tuğrul, B., Uysal, H., Güneş, G., & Okutan, N. Ş. (2014). Picture of the Creativity. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 3096–3100.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.714>
- [10] Maulana, I., & Mayar, F. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5), 1141–1149.
- [11] Mokaram, A.-A. K., Al-Shabatat, A. M., Fong, S. F., & Andaleeb, A. A. (2011). Enhancing Creative Thinking through Designing Electronic Slides. *International Education Studies*, 4(1), 39–43.  
<https://doi.org/10.5539/ies.v4n1p39>
- [12] Husna, A., Cahyono, E., & Fianti. (2019). The Effect of Project Based Learning Model Aided Scratch Media Toward Learning Outcomes and Creativity. *Journal of Innovative Science Education*, 8(1), 1–7.