



PENGARUH DIAMOND PAINTING TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Dewi Sawitri*, Indryani, Masyunita Siregar
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Jambi, Indonesia
Corresponding author: dewisawitri1612@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi di lapangan yang menunjukkan pembelajaran yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas anak masih kurang bervariasi. Kegiatan yang diberikan di sekolah lebih berfokus pada menggambar di atas kertas dan mewarnai. Anak-anak juga mengalami kesulitan dalam menggenggam alat tulis seperti pensil dan krayon dengan benar. Masalah utama yang ditemukan adalah kurangnya variasi media dalam pembelajaran kreativitas. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *diamond painting* terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *pre-experimental design* berbentuk *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian adalah seluruh anak di Kecamatan Jambi Luar dan Kabupaten Muaro Jambi dengan teknik pengambilan sampel *total sampling*. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 19,16, dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ 2,074, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Interpretasi kekuatan pengaruh berada pada kategori kuat (*strong effect*) dengan nilai 4,99.

Kata Kunci: *diamond painting*; kreativitas; anak usia 5-6 tahun

ABSTRACT

This research is based on the results of field observations that show that the learning carried out by teachers to improve children's creativity is still lacking in variety. Activities given at school focus more on drawing on paper and coloring. In addition, children also have difficulty in holding writing instruments such as pencils and crayons correctly. The main problem found is the lack of media variation in creativity learning. Based on this, this study aims to determine the effect of using diamond painting media on the creativity abilities of children aged 5-6 years. This study uses a quantitative method with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest design. The population of the study was all children at Kecamatan Jambi Luar dan Kabupaten Muaro Jambi. Kindergarten, with a total sampling technique. The instruments used were observation sheets, and data analysis techniques included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The results of the study showed that the t-count value was 19.168, with $t_{count} > t_{table}$ 2.074, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. This means that the use of diamond painting media has a significant effect on increasing children's creativity. The interpretation of the strength of influence is in the strong effect category with a value of 4.99.

Keywords: *diamond painting*; creativity; 5-6 years old children

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan krusial dalam membentuk perkembangan menyeluruh anak. Riset membuktikan bahwa pembelajaran di usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, emosi, sosial, dan fisik mereka. Periode usia dini, dari lahir hingga enam tahun, merupakan masa emas (*golden age*) perkembangan otak yang pesat dan fleksibel (Christianti, 2015) Hal ini memungkinkan anak menyerap berbagai rangsangan dengan efektif dan maksimal, sehingga membentuk pondasi yang kuat untuk masa depan. Oleh karena itu, kualitas PAUD sangat penting untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Hikmawati et al. (2021) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik unik pada setiap tahapan perkembangannya, sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat.

Pendidikan anak usia dini harus dirancang untuk mendukung pertumbuhan fisik, kecerdasan, perkembangan sosial-emosional, dan kemampuan komunikasi, dengan mempertimbangkan tahapan perkembangan yang unik tersebut. Anak-anak memiliki potensi yang perlu dikembangkan secara optimal, termasuk kreativitas. Kreativitas, menurut Widiastuti et al. (2021), merupakan proses pengembangan ide-ide baru untuk menghasilkan sesuatu yang orisinal, dan karenanya sangat penting dalam pendidikan. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini perlu dirancang untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak secara maksimal.

Kreativitas merupakan kemampuan yang mencakup kelancaran berpikir, kemampuan menjabarkan gagasan, dan fleksibilitas. Pengembangan kreativitas pada anak sejak dini sangat penting, karena kreativitas merupakan potensi yang perlu dipupuk dalam diri anak (Mayar et al., 2022). Hal ini melibatkan pemahaman psikologi anak dan penerapan strategi yang tepat untuk merangsang dan mengembangkan kemampuan mereka dalam menghasilkan ide-ide baru dan inovatif. Dengan demikian, mendukung pertumbuhan kreativitas anak sejak usia dini merupakan investasi penting untuk masa depan mereka. Guru berperan penting dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif sesuai tahap perkembangan anak.

Media pembelajaran yang inovatif tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif, merangsang kreativitas, dan memperkaya pengalaman belajar. Salah satu media yang berpotensi untuk mengembangkan kreativitas anak adalah *diamond painting*. *Diamond painting*, yang melibatkan penempelan manik-manik kecil sesuai pola, menawarkan potensi besar dalam pengembangan kreativitas anak (Rusmayadi et al., 2023). Aktivitas ini melatih motorik halus, konsentrasi, dan merangsang kreativitas melalui pemilihan warna dan pencocokan pola. Pembelajaran yang efektif memanfaatkan objek nyata dan pengalaman langsung. Menurut (Assa, 2023) dalam bukunya menyatakan bahwasanya *diamond painting* adalah aktivitas seni yang melibatkan penempelan manik-manik kecil berwarna sesuai pola pada bidang gambar. Aktivitas ini tidak hanya melatih motorik halus dan konsentrasi, tetapi juga mendorong anak untuk berpikir kreatif dalam memilih warna, mencocokkan pola, dan menyelesaikan gambar dengan imajinasi mereka sendiri. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan memberi ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas.

Pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan secara langsung dengan objek nyata dan pengalaman konkret (Haura & Fitriani, 2024). Penggunaan bahan ajar dan sumber belajar yang relevan akan memperkuat pemahaman dan daya ingat anak karena mereka belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi nyata. Media pembelajaran yang inovatif bukan sekedar alat penyampaian materi, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan partisipasi aktif anak, merangsang kreativitas, dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif merupakan strategi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan efektif.

Observasi di pada kelas B (23 siswa) mengungkap beberapa kendala dalam pengembangan kreativitas anak. Anak-anak kurang inisiatif, kesulitan mengekspresikan diri, metode pembelajaran repetitif, dan sarana prasarana terbatas. Sebanyak 14 anak menunjukkan keterbatasan dalam inisiatif, pendapat, rasa ingin tahu, dan percaya diri. Observasi langsung dan wawancara singkat digunakan sebagai instrumen untuk mengidentifikasi masalah ini. Penting untuk dicatat bahwa TK tersebut belum pernah menggunakan *diamond painting* sebagai media pembelajaran.

Untuk mengatasi kendala tersebut, *diamond painting* diusulkan sebagai media pembelajaran inovatif. Diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan anak, melatih ketelitian, dan merangsang kreativitas melalui eksperimen warna dan pola, serta meningkatkan rasa percaya diri. Penggunaan media ini diharapkan memotivasi partisipasi aktif, eksplorasi, dan inisiatif anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experiment one group pretest-posttest*. Menurut Anto et al. (2024), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain *one group pretest-posttest* termasuk dalam kategori praeksperimen karena belum sepenuhnya memenuhi ciri eksperimen murni (*true experimental design*) yang biasanya melibatkan kelompok kontrol. Namun, desain ini tetap dapat digunakan untuk melihat perubahan atau pengaruh suatu perlakuan dengan membandingkan kondisi subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Campbell & Stanley, 2015). Pemilihan desain ini dilakukan karena keterbatasan jumlah subjek penelitian yang hanya terdiri dari satu kelas. Tujuannya adalah untuk mengukur pengaruh perlakuan (penggunaan *diamond painting*) terhadap kreativitas anak tanpa membandingkannya dengan kelompok kontrol. Data dikumpulkan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas B (23 anak) di TK Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Menurut Arikunto (2019), apabila subjek penelitian kurang dari 100, maka sebaiknya seluruh populasi dijadikan sampel agar hasil penelitian lebih representatif.

Instrumen pengumpulan data utama adalah lembar observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2019), observasi terstruktur digunakan apabila peneliti telah mengetahui variabel apa yang akan diamati, sehingga indikator pengamatan dapat ditentukan secara jelas. Lembar observasi ini difokuskan pada aspek-aspek kreativitas anak yang relevan dengan tujuan penelitian, serta telah melalui uji coba dan validasi untuk memastikan reliabilitas dan validitasnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur sebelum dan sesudah perlakuan (penggunaan *diamond painting*). Dengan demikian, perubahan perilaku dan aktivitas anak yang berkaitan dengan kreativitas dapat diamati secara langsung dan objektif. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan. Uji normalitas digunakan untuk menguji jika data terdistribusi normal atau tidak. Menurut Sudiro & Oktaviani (2024), uji normalitas dapat dilakukan dengan Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Kemudian, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varian antar data sebelum dan sesudah perlakuan, dengan menggunakan Levene's test (Ningsih & Santoso, 2019). Dikarenakan terdapat kemungkinan data tidak terdistribusi normal, maka digunakan uji statistik nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk menguji perbedaan rerata skor kreativitas sebelum dan sesudah perlakuan.

Kegunaan desain penelitian adalah bahwa desain penelitian dirancang untuk menjawab pertanyaan dan atau mengetes hipotesis penelitian, Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif (Zyra et al., 2022) Sugiono (2018) mendefinisikan 30 penelitian kuantitatif sebagai penelitian inferensial yang menarik kesimpulan berdasarkan

pengujian hipotesis secara statistik, menggunakan data empiris yang diperoleh melalui pengukuran. Penelitian kuantitatif ini sering kali menggunakan desain eksperimen, yaitu suatu rancangan penelitian yang mengisolasi fenomena atau kejadian dari pengaruh-pengaruh lain untuk mempelajarinya secara lebih terkontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data *pre-test* memperoleh nilai total 390, dengan rata rata 16,96 dengan nilai tertinggi 20 dan nilai terendah 14 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 1,66. Hasil deskriptif tersebut dapat dilihat pada tabel 1 di bawah.

Tabel 1. Tabel Deskriptif *Pre-test*

	Statistics	Std. Error
Mean	16.9565	.34708
95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound Lower Bound	16.2367 17.6763
5% Trimmed Mean	16.9444	
Median	17.0000	
Variance	2.771	
Std. Deviation	1.66456	
Minimum	14.00	
Maximum	20.00	
Range	6.00	
Interquartile-range	3.00	
Skewness	.399	.481
Kurtosis	-.603	.935

Hasil *post-test* menunjukkan total skor 646, rata-rata skor 28,09, skor tertinggi 32, skor terendah 23, dan standar deviasi 2,79. Deskriptif dari hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel 2 di bawah.

Tabel 2. Tabel Deskriptif *Post-test*

	Statistics	Std. Error
Mean	28.0870	.58273
95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound Lower Bound	26.8784 29.2955
5% Trimmed Mean	28.1594	
Median	28.0000	
Variance	7.810	
Std. Deviation	2.79469	
Minimum	23.00	
Maximum	32.00	
Range	9.00	
Interquartile-range	3.00	
Skewness	-.659	.481
Kurtosis	-.789	.935

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data variabel penelitian terdistribusi normal atau tidak. Uji Lilliefors, melalui program SPSS 26, digunakan dengan kriteria signifikansi (sig.) > 0,05. Hasil uji normalitas (Tabel 4.7

menunjukkan nilai signifikansi *pre-test* (0.059) dan *post-test* (0.105) > 0.05. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa data terdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistics	df	Sig.	Statistics	df	Sig.
<i>Pre-test</i>	.229	23	.003	.918	23	.059
<i>Post-test</i>	.194	23	.025	.929	23	.105

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan kesamaan varians data. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi (sig.) > 0,05 dan tidak homogen jika sig. < 0,05. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel berikut. Tabel 4.8 menunjukkan nilai signifikansi 0,538 > 0,05. Oleh karena itu, data penelitian dinyatakan homogen dan dapat dilanjutkan ke uji-t untuk mengetahui perbedaannya.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistics	df ₁	df ₂	Sig.
Based on mean	.386	1	43	.538
Based on median	.770	1	43	.385
Based on median (adjusted df)	.770	1	35.565	.386
Based on trimmed mean	.765	1	43	.387

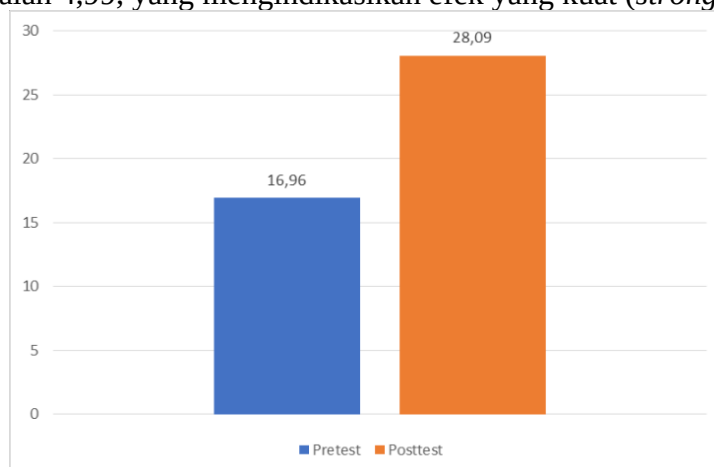
Penelitian ini menggunakan desain *one-group pre-test post-test*, sehingga uji hipotesis menggunakan uji *paired t-test*. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua sampel berpasangan. Uji *paired t-test* digunakan untuk menguji pengaruh variabel X (*diamond painting*) terhadap variabel Y (kemampuan kreativitas). Uji *paired samples test* (SPSS 26) menunjukkan nilai sig. (0,000) < 0,05. Ini membuktikan adanya perbedaan signifikan pada kemampuan kreativitas antara *pre-test* dan *post-test*, sehingga penggunaan *diamond painting* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kreativitas. Karena nilai t hitung (19,168) > t tabel (2,074), hipotesis nol (H₀) ditolak dan hipotesis alternatif (H₁) diterima. Ini menunjukkan adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2- tailed)
					Lower	Upper			
<i>Pre-test</i>	16.956	23	1.6646	.34708					
<i>Post-test</i>	28.087	23	2.7947	.58273					
<i>Pretest- posttest</i>	-11.1304		2.7848	.58066	-12.3347	-9.9262	-19.168	22	.000

Penelitian ini dilakukan di TK di Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi. *Pre-test* dan *post-test* diberikan dua kali kepada subjek penelitian. *Pre-test* mengukur kondisi awal sebelum perlakuan, sementara *post-test* mengukur peningkatan setelah perlakuan. Tujuan penelitian adalah menganalisis pengaruh media *diamond painting* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Analisis membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji *t-test* pada taraf signifikansi 5%, dengan derajat kebebasan (df) = n-1 = 8. Nilai t-hitung lebih kecil dari t-tabel menunjukkan tidak ada

perbedaan signifikan. Hasil menunjukkan nilai t hitung sebesar 19,168, lebih besar dari t tabel (2,074) pada df 8 dan taraf signifikansi 0,05. Artinya pengaruh signifikan penggunaan media *diamond painting* terhadap kreativitas anak. Besarnya pengaruh (*effect size*) adalah 4,99, yang mengindikasikan efek yang kuat (*strong effect*).



Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Perkembangan Kreativitas

Penelitian ini membuktikan *diamond painting* sebagai media edukatif efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Metode ini menawarkan pengalaman belajar interaktif yang unik, berbeda dari metode konvensional. Prosesnya melatih koordinasi mata-tangan dan mendorong eksplorasi kreativitas (Hermansyah, 2019). Penggunaan permainan edukatif seperti *diamond painting* mempermudah pemahaman materi dan merangsang perkembangan kreativitas, sejalan dengan pendapat Menurut Sugianto dalam Khaira (2022) Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini. Penelitian ini membuktikan bahwa *diamond painting* merupakan media edukatif efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Metode ini menawarkan pengalaman belajar interaktif yang unik, di mana anak-anak melakukan kegiatan melukis dengan manik-manik dan pinset, berbeda dari metode konvensional seperti cat atau krayon. Proses ini melatih koordinasi mata-tangan dan mendorong eksplorasi kreativitas anak. Penggunaan permainan edukatif seperti *diamond painting* terbukti mempermudah anak usia dini dalam memahami materi dan merangsang perkembangan kreativitas mereka. Hal tersebut selaras dengan teori yang disampaikan oleh Puspitasari (2018) bahwa alat permainan edukatif sebagai alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan.

Analisis *pre-test* pada indikator "memiliki inisiatif" menunjukkan kendala signifikan dalam pengambilan keputusan mandiri selama kegiatan melukis. Anak-anak terlihat pasif, menunggu instruksi guru. Kurangnya eksplorasi ide menunjukkan kemampuan inisiatif masih dalam tahap perkembangan awal dan membutuhkan stimulasi lebih lanjut. Penggunaan metode pembelajaran kreatif dan stimulatif secara berkelanjutan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan inisiatif anak, seperti yang ditegaskan oleh Vionnita & Suyadi (2020) yang menyatakan bahwa kemunculan kreativitas ini tentunya tidak berlangsung dalam waktu yang singkat tetapi akan memiliki pola tumbuh dan menuangkan perilaku pada anak apabila dilakukan stimulasi secara berkelanjutan menggunakan kegiatan bermain kreatif yang akan membuat anak semangat dalam ketertarikan minat mencoba aktivitas rancangan bermain tersebut. Hal

ini selaras dengan pendapat Cahyani, et al. (2021) dengan adanya alat permainan edukatif yang kreatif guru bisa memanfaatkan sesuai materi pembelajaran, sehingga terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak. *Post-test* menunjukkan peningkatan signifikan; anak-anak mampu memilih tema, warna, dan alat tanpa bergantung pada guru.

Hasil *pre-test* pada indikator "berani menyatakan pendapat dan keyakinannya" menunjukkan kendala dalam mengartikulasikan ide dan makna karya seni. Anak-anak kesulitan menjelaskan pilihan tema dan warna, menunjukkan keterbatasan dalam mengekspresikan ide dan perasaan secara verbal. Ini mengindikasikan perlunya intervensi pembelajaran intensif untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan ekspresi diri, khususnya dalam konteks seni rupa. *Post-test* menunjukkan peningkatan signifikan; anak-anak mampu menjelaskan makna dan cerita dalam lukisan mereka dengan lebih percaya diri dan detail. Menunjukkan pemahaman yang lebih dalam tentang proses kreatif dan ekspresi diri, sejalan dengan pendapat Lislie dalam Handayani et al. (2021) yang menyatakan bahwa lukisan anak merupakan ungkapan spontan ekspresi jiwa dan perasaan. Selaras dengan pendapat tersebut, Murdiani (2014) menyatakan mewarnai atau karya seni dalam meningkatkan keterampilan anak, melatih ketekunan, meningkatkan kemampuan pengamatan, mengurangi stres, serta membantu dalam pemecahan masalah dan perencanaan.

Analisis *pre-test* pada indikator "selalu ingin tahu" menunjukkan kurangnya sikap eksploratif. Anak-anak cenderung pasif dan jarang mengajukan pertanyaan. Kurangnya inisiatif untuk mencari tahu dan bereksperimen menunjukkan perlunya pengembangan rasa ingin tahu dan belajar mandiri. *Post-test* menunjukkan peningkatan signifikan; anak-anak menunjukkan peningkatan rasa ingin tahu melalui pertanyaan aktif dan antusiasme dalam memperbaiki karya dan bereksperimen. Temuan ini sejalan dengan pendapat Saedah dalam Yuandana & Yuniar (2020) yang menekankan bahwa kreativitas dalam seni melibatkan proses penciptaan, eksplorasi, dan penggabungan ide-ide baru dan lama. Kebebasan berekspresi dan eksplorasi merupakan kunci dalam mengembangkan kreativitas anak.

Analisis *pre-test* pada indikator "percaya diri" menunjukkan rendahnya kepercayaan diri dalam menampilkan karya seni. Anak-anak ragu dan enggan menunjukkan lukisan. *Post-test* menunjukkan peningkatan signifikan; anak-anak bangga dengan karyanya dan berani menampilkannya. Partisipasi aktif dalam pameran seni menunjukkan peningkatan kepercayaan diri. Temuan ini sejalan dengan penelitian, Askandari et al. (2014) yang menunjukkan bahwa kegiatan melukis, khususnya dengan media yang menyenangkan, dapat merangsang kreativitas, memfasilitasi ekspresi emosi, dan membangun rasa percaya diri anak dalam suasana yang positif dan tanpa tekanan. Kesimpulannya, lingkungan belajar yang suportif dan kegiatan seni yang menyenangkan terbukti efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media *diamond painting* terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Jambi Luar, Kabupaten Muaro Jambi tahun ajaran 2025/2026. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan peningkatan kemampuan kreativitas anak setelah diberikan perlakuan (treatment) berupa kegiatan *diamond painting*, adanya pengaruh signifikan variabel X (penggunaan media *diamond painting*) terhadap variabel Y (kemampuan kreativitas anak).

DAFTAR PUSTAKA

- Anto, R. P., Nur, N., Yusriani, Ardah, F. K., Ayu, J. D., Nurmahdi, A., Apriyeni, B. A. R., Purwanti, Adrianingsih, Arita, Y., & Putra, M. F. P. (2024). *Metode penelitian kualitatif: Teori dan penerapannya* (Vol. 2). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Askandari, L., Fadillah, F., & Yusuf, A. (2014). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui pembelajaran melukis dengan jari pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(8), 1–14. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6101>
- Assa, F. J. J. (2023). *Membuat lukisan manik-manik dengan diamond painting* (Elementa Media, Ed.).
- Christianti, M. (2015). Profesionalisme pendidik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2923>
- Haura, S., & Fitriani, D. (2024). Metode pembelajaran proyek pada kurikulum operasional madrasah di Raudhatul Athfal. *Kumara Cendekia*, 12(4), 320. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i4.94690>
- Hermansyah, H. (2019). Pembelajaran melalui sentra seni dalam mengembangkan kreatifitas anak usia dini. *Nur El-Islam: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 6(1), 108–127. <https://doi.org/10.51311/nuris.v6i1.120>
- Hikmawati, H., Takasun, T., & Purwati, S. (2021). Penggunaan bahan alam untuk melatih kreativitas peserta didik dalam kegiatan mewarnai di TK PKK 27 Jamban. *Kreasi: Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 71–79. <https://doi.org/10.58218/kreasi.v1i1.59>
- Sudiro, I. M., & Oktaviani, R. F. (2024). Pengaruh current ratio, debt to equity ratio, total asset turnover dan return on equity terhadap harga saham. *Pajak dan Manajemen Keuangan*, 1(4), 85–102. <https://doi.org/10.61132/pajamkeu.v1i4.401>
- Khaira, N. (2022). Tinjauan terhadap kegiatan outdoor learning oleh guru di TK Al-Azhar Siem. *JIM PAUD*, 7(2), 1–10.
- Mayar, F., Natari, R., Cendana, H., Hutasuhut, B. R. S., Aprilia, S., & Nurhikmah, N. (2022). Peran dongeng dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4600–4607. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2615>
- Murdiani, N. S. (2014). Pengaruh kegiatan mewarnai gambar dalam meningkatkan motorik halus anak di Kelompok B TK Jaya Kumara Desa Balinggi Jati Kecamatan Balinggi Kabupaten Parigi Moutong. *Bungamputi*, 2(3), 106–114. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/2041>
- Ningsih, H. P., & Santoso, B. H. (2019). Pengaruh struktur modal, ukuran perusahaan, dan profitabilitas terhadap nilai perusahaan pada perusahaan otomotif. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, 8, 1–18.
- Puspitasari, E. (2018). *Alat permainan edukatif anak usia dini*. Guepedia.
- Rusmayadi, Musi, M. A., Ilyas, S. N., & Chafidah, N. (2023). Pengaruh PjBL terhadap kemampuan literasi baca tulis pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 9(1), 17–23.
- Handayani, E. S., Wijaya, I. P., & Lestarinigrum, A. (2021). Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis memanfaatkan bahan bekas. *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 93–103. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i2.5338>
- Vionnita, W. D., & Suyadi. (2020). Kegiatan kreativitas seni warna anak usia dini

- melalui permainan cat air di masa pandemi. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 74–87. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Widiastuti, T., Musi, M. A., & Rahmatiah, R. (2021). Peningkatan kreativitas anak usia dini Kelompok A melalui kegiatan mengecap menggunakan pelepah pisang di TK Siwidhono Kab. Ngawi Jawa Timur. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(4), 66–76. <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/185>
- Zyra, S. N., Alamsyah, T. P., & Yuliana, R. (2022). Penggunaan e-learning berbasis Edmodo terhadap hasil belajar kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 97–106. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.97-106>