

# PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA TEMA ANTARIKSA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Suci Nur Fauziah<sup>1✉</sup>, Mallevi Agustin Ningrum<sup>2</sup>, Yes Matheos Malaikosa<sup>3</sup>, Kartika Rinakit Adhe<sup>4</sup>

<sup>(1)(2)(3)(4)</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i2.13968

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan ensiklopedia tema antariksa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 Tahun. Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE dan menggunakan metode pre-eksperimen design tipe one group pretest posttest. Sasaran dalam penelitian ini yaitu kelompok B TKIT Darul Ilmi yang berjumlah 13 anak. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan rata-rata 98,2% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan guru mendapatkan presentase sebesar 65% dan berada pada kategori praktis. Keefektifan ensiklopedia dianalisis menggunakan SPSS. Hasil itu menunjukkan bahwa Asymp. Sing. (2-tiled) sebesar 0.001 sehingga kurang dari 0.05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pre-test dan nilai post-test yang mengalami kenaikan skor pada hasil pre-test ke post-test. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwasanya ensiklopedia tema antariksa efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun

**Kata Kunci:** Ensiklopedia; Keterampilan Berpikir Kreatif.

Copyright (c) 2024 Suci Nur Fauziah, Mallevi Agustin Ningrum, Yes Matheos Malaikosa, Kartika Rinakit Adhe.

---

✉ Corresponding author :

Email Address : Suci.20067@mhs.unesa.ac.id

Received 14 Maret 2024. Accepted 24 November 2024. Published 25 Desember 2024.

## PENDAHULUAN

Memiliki tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan abad 21 yaitu tantangan untuk mengembangkan keterampilan, dimana keterampilan merupakan bagian sentra dari pembelajaran (Lailatun nazar et al., 2023). Untuk menghadapi tantangan pada abad 21 seseorang yang mempunyai keterampilan berpikir tingkat tinggi memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks (Adhe et al., 2022). Oleh karena itu, ketika anak berada pada masa usia dini perlu dibekali skill abad 21 supaya mereka mampu bersaing pada era perkembangan IPTEK dimana anak mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk memecahkan suatu masalah dengan cara berpikir kreatif (Kusumaning et al., 2023). Sehingga pendidik anak usia dini mempunyai tugas untuk mencetak anak agar memiliki kemampuan keterampilan berpikir yang bukan hanya menerapkan apa yang mereka pahami akan tetapi mampu menganalisis, mengevaluasi, dan melakukan sintesis dari suatu permasalahan sehingga akan muncul solusi yang terbaik (Adhe et al., 2022).

Berpikir kreatif yaitu kemampuan yang dimiliki setiap individu untuk memahami suatu permasalahan serta mampu memperlihatkan apa yang mereka ketahui serta menjawab pertanyaan, mempunyai keterampilan untuk menyelesaikan suatu masalah menggunakan berbagai macam jawaban secara logika, memiliki keluwesan dalam memecahkan suatu masalah menggunakan dua atau lebih cara yang bersifat inovatif dan sesuai, serta memiliki sesuatu yang baru ketika memecahkan masalah dengan jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya (Mokodompit et al., 2021). Keterampilan berpikir kreatif ini sangat penting untuk dikembangkan, hal itu selaras dengan pendapat (Hadzigeoegiou dalam Siburian et al., 2019) mengatakan bahwasanya keterampilan berpikir kreatif merupakan fondasi ilmu pengetahuan yang sangat penting bagi siswa. Individu yang memiliki pemikiran kreatif mempunyai kesempatan lebih besar untuk bertahan hidup dan berkembang dibandingkan mereka yang tidak memiliki pemikiran kreatif (Xiong et al., 2022). Menurut Susanti & Novtiar (2018) berpikir kreatif mempunyai 4 indikator yaitu *originality* atau orisinal, *fluency* atau lancar, *elaborative* atau merinci, *flexibility* atau fleksibel. Dengan empat keterampilan tersebut akan membentuk generasi yang berkualitas sehingga dapat berinovasi untuk Indonesia (Rahmawati et al., 2023).

Menurut Gray dalam Wojciehowski & Ernst (2018) menyatakan bahwasanya saat ini lingkungan pembelajaran anak usia dini seringkali membatasi kreativitas dengan mengharuskan anak untuk menemukan satu jawaban yang benar, tidak memberikan solusi alternatif, menghilangkan waktu bermain di luar ruangan, dan memberikan pengalaman belajar yang constant dan diarahkan oleh orang dewasa. Menurut hasil PISA pada tahun 2022, Indonesia meraih peringkat ke-69 dari 81 negara peserta mendapatkan nilai rata-rata kemampuan matematika 366. Soal yang diujikan dalam PISA secara keseluruhan termasuk soal yang membutuhkan keterampilan berpikir kreatif. Dari hasil studi PISA dapat dilihat bahwa peserta didik Indonesia mempunyai kemampuan berpikir kreatif matematis dibawah optimal (Pebiana et al., 2023). Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwasanya kemampuan berpikir kreatif anak indonesia sangat tertinggal dibandingkan dengan anak-anak yang berada di negara lain. Hal tersebut tentunya sangat prihatin karena kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kompetensi yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan untuk mengambil keputusan yang inovatif dari permasalahan yang dialami (Hakim & Nurrahmah, 2021).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di TKIT Darul Ilmi pada tanggal 5 Januari 2024 terdapat kendala dalam melatih keterampilan berpikir kreatif anak. Hal tersebut sesuai yang dinyatakan oleh guru kelas kelompok B menyatakan bahwa kurangnya kreatifitas dari guru dalam merancang kegiatan pembelajaran karena tidak semua guru itu kreatif dan inovatif dalam membuat kegiatan. Sedangkan menurut Hukamak & Ummah (2022) ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran guru harus mengemas kegiatan pembelajaran dengan baik. Kondisi di lapangan tidak menunjukkan hal seperti itu, sehingga menjadi penghambat untuk melatih keterampilan berpikir kreatif anak. Terdapat suatu permasalahan yang ditemukan peneliti, di TKIT Darul Ilmi hanya mempunyai buku cerita saja belum terdapat ensiklopedia khusus yang dapat melatih keterampilan berpikir kreatif anak. Kemampuan berpikir kreatif pada indikator kebaruan belum merata, ketika

anak-anak menggambar sesuai dengan imajinasi mereka terdapat 4 anak menggambar yang sama persis yaitu menggambar kado dan balon, 12 anak menggambar rumah, 4 anak menggambar gunung, 2 anak menggambar pantai, 1 anak menggambar bunga matahari, 1 anak menggambar kerajaan, 1 anak menggambar teman-temannya. Dari 26 anak, hanya terdapat 3 anak dengan hasil gambar yang berbeda. Pada indikator keluwesan dalam menyampaikan gagasannya hanya terdapat 8 anak yang mendapat skor 3, 18 anak lainnya mendapatkan skor 2. Dari data tersebut bisa disimpulkan bahwasanya keterampilan berpikir kreatif anak masih rendah.

Diperkuat juga oleh temuan sebelumnya dalam penelitian Eriani (2022) dinyatakan bahwa pada terdapat masalah di RA Al-Amin pada kemampuan berpikir kreatif anak usia dini, antara lain terlihat anak belum mampu mengeksplor bahan dan media dalam melakukan kegiatan bermain, hal tersebut dapat dilihat ketika anak kurang inisiatif dan mengandalkan instruksi dari guru. Anak belum memperlihatkan kemampuan menunjukkan jawaban yang variatif ketika diberi pertanyaan, anak belum mampu mengetahui bagaimana cara bertanya dan menjawab secara refleksi. Anak belum menunjukkan kemampuan untuk mengetahui cara menciptakan karya menggunakan ide yang dimiliki dan sudah biasa melakukan kegiatan mengikuti sesuai dengan apa yang dicontohkan oleh guru.

Untuk memecahkan masalah tersebut diperlukan sebuah upaya yaitu melaksanakan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa Menurut (Ningrum et al., 2020) Pembelajaran bisa diistilahkan sebagai proses terjadinya perubahan, kegiatan pembelajaran di sekolah dilakukan oleh pihak terkait yaitu guru dan anak. Keberadaan guru merupakan kunci dalam terciptanya keberhasilan proses pembelajaran (Ningrum et al., 2020). Dalam proses pembelajaran tercapainya tujuan pembelajaran merupakan sebuah keharusan (Pangestu, et al., 2022) . Untuk mencapai sebuah tujuan dari pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, guru membutuhkan media yang menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang bisa digunakan yakni ensiklopedia. Ensiklopedia merupakan sebuah karya yang disajikan dalam sebuah (atau beberapa jilid) buku yang di dalamnya memuat tidak hanya pengetahuan ilmu saja akan tetapi pengetahuan teknologi yang dirangkum secara komprehensif. Ensiklopedia memiliki berbagai kategori yaitu ensiklopedia khusus, ensiklopedia untuk orang dewasa, dan ada juga ensiklopedia yang diperuntukkan khusus anak-anak (Risdyaningrum & Aryanto, 2020). Penggunaan bahasa pada ensiklopedia yang diperuntukkan untuk anak-anak mempunyai perbedaan, pemilihan bahasa yang digunakan simpel dan dapat dengan mudah dimengerti anak-anak (Firmansyah, 2023).

Berdasarkan penjelasan permasalahan yang sudah dijelaskan peneliti akan mengadakan pengembangan sebuah produk yaitu ensiklopedia dengan tema antariksa khusus anak usia 5-6 tahun sebagai upaya untuk meningkatkan berpikir kreatif anak taman kanak-kanak kelompok B. Penelitian terdahulu oleh (Cahyanti et al., 2022) telah menciptakan e-book ensiklopedia serangga menggunakan strategi *mind mapping* untuk melatih keterampilan berpikir kreatif. Kebaruan dari penelitian ini yakni diimplementasikan pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan ensiklopedia tema antariksa. Dalam ensiklopedia ini selain memuat materi, dilengkapi juga dengan *activity kids* atau kegiatan yang bisa dilakukan oleh anak sehingga dapat melatih keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Menurut Branch (Dalam Hidayat & Nizar, 2021) model ADDIE memiliki 5 tahap, yakni : 1) Analisis (*Analyze*), 2) rancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Pelaksanaan (*Implementation*), 5) Evaluasi (*Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini yaitu anak TK B di TKIT Darul Ilmi yang berjumlah 13 anak. Pada penelitian ini menggunakan 2 jenis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Data kuantitatif didapat melalui angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain, pretest dan *posttest* anak usia 5-6 tahun. Sedangkan data kualitatif didapat dari uji coba pengembangan produk melalui komentar, saran yang diberikan oleh para ahli materi dan ahli desain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini menghasilkan produk ensiklopedia tema antariksa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada anak usia 5-6 Tahun. Ensiklopedia ini didalamnya terdapat materi tentang antariksa dan dilengkapi dengan *activity kids*. Ensiklopedia tema antariksa ini tergolong ensiklopedia umum yang sarasannya anak-anak. Dengan ciri-ciri struktur bahasanya sangat diperhatikan, bahasa yang digunakan sederhana karena kosakata yang dipakai terbatas, dan kalimat yang digunakan mengarah pada kalimat yang tidak panjang disesuaikan berdasarkan usia dan tingkat pendidikan anak (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). Pada pengembangan ensiklopedia tema antariksa ini mengikuti penentuan format dan isi sesuai dengan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019) mengenai petunjuk dan teknis penulisan ensiklopedia yaitu terdapat latar belakang, tujuan, perincian dan ruang hidup, sasaran pembaca, dan bahasa.

Ensiklopedia tema antariksa telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui validitas produk yang telah dikembangkan. Berikut merupakan hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media.

**Tabel 1** Hasil Presentase Validasi Para Ahli

Validator	Presentase	Keterangan
Ahli meteri	96,4 %	Sangat layak
Ahli media	100%	Sangat layak

Ensiklopedia tema antariksa telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan persentase 96,4% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, validasi oleh ahli media mendapatkan persentase 100% dengan kategori sangat layak. Para ahli juga memberikan kesimpulan pada lembar angket bahwasanya produk sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah melewati 2X revisi maka ensiklopedia yang dikembangkan menghasilkan tulisan yang jelas, tampilan gambar yang jelas dan berwarna sehingga dapat menarik anak-anak. hal itu sejalan dengan pendapat Ayuhana dalam (Harahap et al., 2020) bahwa gambar yang digunakan mempunyai kriteria tingkat kecerahan baik, terlihat jelas tidak buram, dan menggunakan warna yang terang dan dilengkapi dengan keterangan sesuai gambar merupakan kriteria gambar yang baik. Pengembangan ensiklopedia tema antariksa ini dapat mempermudah guru untuk menstimulasi keterampilan berpikir kreatif, didalamnya terdapat *activity kids* yang bisa dikerjakan oleh anak-anak untuk melatih keterampilan berpikir kreatif anak

Pengembangan ensiklopedia ini dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan menurut Trisnawati (2020) bahwa ensiklopedia dapat menjadikan kegiatan pembelajaran yang menarik karena ensiklopedia dibuat dengan lebih modern dan tampilan background yang tidak monoton. Ensiklopedia tema antariksa dilengkapi dengan gambar benda-benda luar angkasa yang selama ini tidak bisa dilihat menggunakan mata tanpa adanya alat bantu, dengan demikian anak-anak dapat mengetahui apa yang belum pernah mereka lihat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mulia et al., (2019) bahwasanya ensiklopedia dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi, menemukan fakta mengenai materi yang abstrak. Berikut tabel kenaikan tiap indikator pada tiap treatment yang dilakukan sebanyak 3 kali :

**Tabel 2** Ketercapaian Kegiatan Treatment

Kegiatan	Kelancaran	Keluwesannya	Kebaruan	Elaborasi
<b>Treatment 1</b>	67	60	20	14
<b>Treatment 2</b>	89	80	29	22
<b>Treatment 3</b>	129	126	43	24

Skor ideal dari indikator kelancaran dan keluwesannya yaitu 156, indikator kebaruan dan elaborasi 48. Pada kegiatan treatment yang dilakukan sebanyak 3X terlihat anak-anak setiap treatment antusias dan kemampuan anak ada peningkatan. Dapat dilihat pada tabel, ini tiap indikator mengalami peningkatan.

Untuk mengetahui keefektifan ensiklopedia tema antariksa maka peneliti melakukan uji coba lapangan. Ensiklopedia diimplementasikan di kelompok B TKIT Darul ilmi selama 3 hari pada tanggal 29 Mei-31 Mei 2024. Uji coba dalam penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimen design* tipe *one group pretest posttest* (pengujian awal dan akhir pada satu kelompok). Tahap pertama yang dilakukan yaitu memberikan *pre-test* ke anak untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif anak dengan cara mengajak anak berdiskusi dan memberikan *worksheet* untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif anak. setelah diberikan *pretest*, langkah selanjutnya yaitu memberikan *treatmen* selama 3 hari dengan menggunakan ensiklopedia tema antariksa. Setelah dilakukan *treatmen* selama 3 hari, anak diberi *posttest* dengan mengajak anak berdiskusi dan memberikan *worksheet* untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif anak setelah diberikan *treatmen*. Berpikir kreatif menurut teori Torrance yaitu kemampuan berpikir kreatif merupakan kinerja otak yang menghasilkan ide, gagasan, untuk menyelesaikan masalah menggunakan 4 indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration* (Sari & Manurung, 2021)

**Tabel 3.** Rank Uji Wilcoxon

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
post-test pre-test	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	13 <sup>b</sup>	7.00	91.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	13		

a. *post-test* < *pre-test*

b. *post-test* > *pre-test*

c. *post-test* = *pre-test*

**Tabel 4.** Test Statistic Wilcoxon Signed Rank Test

	post-test pre-test
Z	-3.204 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dari hasil uji Wilcoxon menggunakan SPSS menunjukkan bahwa *mean rank* penurunan dari hasil *pre-test* ke *post-test* (*Negative Ranks*) adalah 0 dapat diartikan tidak ada penurunan nilai. Kemudian *mean rank* peningkatan hasil *pre-test* ke *post-test* (*positive rank*) 7.00 dan nilai kesamaan antara *post-test* dan *pre-test* tidak ada. Berdasarkan dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari *pre-test* ke *post-test* mengalami peningkatan nilai.

Berdasarkan dari tabel *statistic* wilcoxon signed rank test menunjukkan bahwa Asymp. Sing. (2-tiled) sebesar 0.001 sehingga kurang dari 0.05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test* yang mengalami kenaikan skor pada hasil *pre-test* ke *post-test*. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwasanya ensiklopedia tema antariksa efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 Tahun

**Tabel 5.** Hasil Uji Ngain

Indikator	N-Gain Score	N-Gain (%)	Keterangan
Kelancaran	0,684	68	Cukup Efektif
Keluwesasan	0,789	79	Efektif
Kebaruan	0,833	83	Efektif
Elaborasi	0,505	51	Kurang Efektif

Hasil uji N-Gain digunakan untuk mengetahui efektivitas metode yang diterapkan. Untuk indikator kelancaran mendapatkan skor 68% dengan keterangan cukup efektif, indikator keluwesan

mendapatkan skor 79% dengan keterangan efektif, indikator kebaruan mendapatkan skor 83% dengan keterangan efektif, dan elaborasi mendapatkan skor 51% dengan keterangan kurang efektif. Dari hasil uji N-Gain pada tiap indikator dapat disimpulkan bahwa urutan indikator yang paling terpengaruh yaitu indikator kebaruan, keluwesan, kelancaran, dan yang terakhir yaitu elaborasi. Setelah mengetahui skor N-Gain pada tiap indikator, selanjutnya yaitu mencari skor N-Gain secara keseluruhan dan mendapatkan skor 68.8431 berada pada tafsiran cukup efektif. yang mana menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

## SIMPULAN

Ensiklopedia tema antariksa yang sudah dikembangkan telah melakukan uji validitas dengan ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mendapat persentase 96,4 % dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Dari data tersebut memperoleh rata-rata persentase sebesar 98,2%. Dapat disimpulkan bahwasanya hasil penilaian validator terhadap ensiklopedia dalam kategori sangat layak. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia tema antariksa sangat layak digunakan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 Tahun. Ensiklopedia tema antariksa dinyatakan layak kemudian dinilai kepraktisannya berdasarkan dari hasil treatment. Dari data treatment menghasilkan adanya peningkatan nilai pada tiap indikator disetiap treatment. maka ensiklopedia dinyatakan praktis. Hasil uji Wilcoxon dengan SPSS untuk mengetahui keefektifan ensiklopedia tema antariksa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 Tahun. Signed rank test menunjukkan bahwa Asymp. Sing. (2-tailed) sebesar 0.001 sehingga kurang dari 0.05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test* yang mengalami kenaikan skor pada hasil *pre-test* ke *post-test*. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwasanya ensiklopedia tema antariksa efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 Tahun. Dari hasil uji N-gain menggunakan SPSS dapat disimpulkan bahwa memperoleh skor mean sebesar 0.6884 pada kategori sedang. Untuk N-gain persen memperoleh skor 68.8431 berada pada tafsiran cukup efektif. Dari hasil uji N-Gain dapat disimpulkan pemberian treatment menggunakan ensiklopedia tema antariksa cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, K. R., Simantupang, N. D., Widayati, S., & Shofiyah, N. C. (2022). Pelatihan Penggunaan Dan Pemanfaatan Paudpedia Untuk Pengembangan Literasi Digital Guru Di Kabupaten Pasuruan. *Transformasi Dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 80–86. <https://doi.org/10.26740/jpm.v2n2.p80-86>
- Cahyanti, A. D., Sudibyo, E., & Rahayu, Y. S. (2022). Efektifitas E-Book Ensiklopedia Serangga Dengan Strategi Mind Mapping Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), 66. <https://doi.org/10.17977/um052v13i1p66-75>
- Eriani, E., Mardiah, M., Napratilora, M., & Erdawati, S. (2022). Loose parts: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 175–181. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.316>
- Hakim, A. R., & Nurrahmah, . (2021). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Gravity Edu ( Jurnal Pendidikan Fisika )*, 4(1), 35–38. <https://doi.org/10.33627/ge.v4i1.558>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hukamak, S., & Ummah, S. S. (2022). Problematika Guru Dalam Mengajar Al-Qur'an Dengan Metode Wafa Pada Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(2), 71–82. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.2.71-82>
- Kusumaning, X., Palapessy, A., Ningrum, M. A., & Adhe, K. R. (2023). Analisis Project Based Learning (PjBL) Untuk Kemampuan Berpikir Kreatif Anak. *Pendipa Journal of Science Education*,

- Lailatun nazar, Mallewi Agustin Ningrum, Kartika Rinakit Adhe, & Melia Dwi Widayanti. (2023). Pengembangan Buku Ajar Tema Peduli Lingkungan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 347–361. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2395>
- Mokodompit, S. S., Utoyo, S., & Sutisna, I. (2021). Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Menggambar Bebas Pada Masa Pandemi Covid 19. *Student Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 69–76. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJECE/article/view/SS>
- Ningrum, M. A., Maulidiyah, E. C., & ... (2020). Pelatihan Pembuatan Fun Games bagi Guru PAUD di Kabupaten Jombang Jawa Timur. *Jurnal Pengabdian Pada ...*, 5(3), 724–732.
- Pebiana, C., Sitepu, B., & Waluya, S. B. (2023). *Systematic Literature Review: Implementasi Pendekatan STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. 5(Sandika V).
- Puspita Winda, Widya Trio Pangestu, Y. M. L. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 125–130. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.141>
- Rahmawati, D., Widayati, S., & Widayanti, M. (2023). Penerapan Puzzle Geometri Di Ra Al-Mukhlashin Dengan Model Problem Based Learning. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1397–1414. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2319>
- Risdyaningrum, M., & Aryanto, H. (2020). Perancangan Ensiklopedia Selamatkan Bumi Dari Pencemaran Untuk Anak Usia 5-13 Tahun. *Jurnal Barik*, 1(2), 209–222. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/35994>
- Siburian, J., Corebima, A. D., Ibrohim, & Saptasari, M. (2019). The correlation between critical and creative thinking skills on cognitive learning results. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2019(81), 99–114. <https://doi.org/10.14689/ejer.2019.81.6>
- Susanti, R., & Novtiar, C. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Kelas Viii Pada Materi Bangun Datar. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 5(1), 38–43. <https://doi.org/10.29407/nor.v5i1.12096>
- Wildan Firmansyah. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia Ekosistem Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Ekosistem Untuk siswa Kelas X IPA Di MA Miftahul Ulum Jember*. 4(1), 88–100.
- Wojciehowski, M., & Ernst, J. (2018). Creative by Nature: Investigating the Impact of Nature Preschools on Young Children's Creative Thinking. *The International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(1), 3–20.
- Xiong, Z., Liu, Q., & Huang, X. (2022). The influence of digital educational games on preschool Children's creative thinking. *Computers and Education*, 189(July). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104578>

