



THE EFFECT OF LEARNING METHOD PLAYING HIJAIYAH LETTER CARDS ON CREATIVITY EARLY CHILDHOOD

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN KARTU HURUF HIJAIYAH TERHADAP KREATIFITAS ANAK USIA DINI

Novie Fistari¹, Enday Mulyadi², Ahmad Sofyan³

^{1,2} STIT Sirojul Falah Karadenan Bogor, Indonesia

Article Info

Corresponding Author:

Novie Fistari

✉ noviefiatarifistari@gmail.com

Keyword:

Influence, hijaiyah letter cards, creativity.

Kata Kunci:

Pengaruh, kartu huruf hijaiyah, kreatifitas.

Abstract

This research aims to find out how the Hijaiyyah Letter card playing method can influence children's creativity in the Asy-Syifa PAUD Play Group, Bogor Regency. The focus of this research is to describe the results of data related to the learning method of playing Hijaiyah Letter cards on the creativity of early childhood. The research method used is descriptive analysis with a quantitative approach. This research was carried out in groups A and B of children aged 5–6 years, with a total of 38 children. The data that has been collected is then analyzed using descriptive statistical analysis techniques to obtain an overview of the variables studied. The results of the research show that there is a positive and significant influence between the learning method of playing Hijaiyah letter cards on the creativity of early childhood at the Asy-Syifa PAUD school in Kemang, Bogor Regency. This is based on the results of research instrument calculations using product moment correlation. From Pearson it is known that the correlation result is 0.737, which is categorized as a strong relationship, because this value lies in the range 0.600 – 0.799. The coefficient of determination test result was 0.543. It can be interpreted that 54.3% is the contribution of the Hijaiyah letter card playing learning method while the remaining 45.7% is the contribution of other factors not included in this research, and this tool can be used as a further research tool. Then a validity test was carried out resulting in a value of 6.508 for the calculated t while the t table value was 2, meaning that H_0 was rejected and H_a was accepted.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode bermain kartu Huruf Hijaiyyah dapat berpengaruh terhadap Kreatifitas anak di PAUD Kelompok Bermain Asy-Syifa Kabupaten Bogor. Fokus penelitian ini adalah menguraikan hasil data terkait metode pembelajaran bermain kartu Huruf Hijaiyah terhadap Kreatifitas anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A dan B anak-anak usia 5–6 tahun, dengan



Copyright © 2025 by
Islamic Education
Studies: An Indonesian
Journal (IES)

This is an open access article under
the cc-by license

<https://doi.org/10.30631/ies.v7i2>

jumlah 38 anak. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai variabel yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode pembelajaran bermain kartu huruf Hijaiyah terhadap kreatifitas anak usia dini di sekolah PAUD Asy-Syifa Kemang Kabupaten Bogor. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan instrumen penelitian menggunakan korelasi product moment. dari Pearson yang diketahui hasil korelasi sebesar 0,737, yang dikategorikan hubungan yang kuat, karena nilai tersebut terletak pada rentang 0,600 – 0,799. Hasil uji koefisien determinasi sebesar 0,543. Dapat diartikan bahwa 54,3% merupakan kontribusi metode pembelajaran bermain kartu huruf Hijaiyah sedangkan sisanya sebesar 45,7% merupakan kontribusi dari faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini, dan alat ini dapat dipergunakan sebagai alat penelitian selanjutnya. Kemudian dilakukan uji validitas menghasilkan nilai sebesar 6,508 untuk t hitung sedangkan nilai t tabel sebesar 2, artinya H_0 di tolak dan H_a diterima.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pembelajaran yang baik akan memiliki kualitas pembelajaran yang baik juga. Pendidikan pada perkembangannya semakin lama semakin maju dan menuntut guru untuk terus berkembang (Marlina, 2017). Pembelajaran ialah suatu proses anak agar dibangun secara terencana dibuat untuk sampai ke tujuan dan meningkatkan kesejahteraan yang telah diterapkan seperti tujuan pendidikan nasional yaitu untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Adapun pendidikan anak usia dini ialah bertujuan untuk mendukung menempatkan akar perkembangan sikap, wawasan, keahlian, dan kreativitas yang akan diperoleh seorang anak didik untuk menempatkan diri terhadap alam sekitarnya, dan untuk kemajuan serta kelanjutan kedepannya (Apriyani, Hibana, & Suhrahman, 2021).

Pratiwi (2017), menjelaskan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Dimana pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang sangat cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan

anak. berkenaan dengan hal tersebut peran orang tua, masyarakat dan sekolah sangat dibutuhkan dalam hal ini. Pada masa ini orang tua berperan penting dalam memperhatikan proses tumbuh kembang anak, adanya kerjasama yang baik dengan lingkungan dan lembaga PAUD memungkinkan anak tumbuh dengan baik. Kolaborasi ini bertujuan untuk memantau pertumbuhan anak di dalam maupun luar rumah.

Berdasarkan pada Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sujiono, 2016). Dalam Undang-Undang ini menegaskan bahwa anak usia 0-6 tahun diberikan pembinaan guna membekali anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak adalah untuk membantu melatakan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang sangat peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani, rangsangan positif yang diberikan akan ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikan dikemudian hari (Kurniati, 2017).

Jadi sasaran pendidikan Anak Usia Dini adalah membantu perkembangan dan pertumbuhan enam aspek perkembangan anak (moral agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, seni dan bahasa) serta memastikan tidak ada aspek yang terhambat. Aspek yang terhambat akan mempengaruhi proses pendidikan selanjutnya. Adapun pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi. Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan

sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, dan bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya (Barnawi, 2014).

Sejalan dengan ini cara belajar anak adalah kembali kepada dunia anak yaitu bermain. Permainan yang digunakan harus mampu memancing seluruh aspek perkembangan anak, unsur senang yang terdapat dalam permainan akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pula, dengan ini guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Proses kegiatan belajar mengajar ditentukan oleh guru atau tenaga pendidik yang profesional. Guru merupakan sumber daya manusia yang dasar dan krusial dalam kegiatan belajar mengajar (Al-Khatib, 2022). Termasuk untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, maka diperlukan suatu upaya yang kreatif agar mereka dapat tumbuh optimal dengan kondisi nyaman dan menyenangkan. Upaya-upaya tersebut dapat dimulai dengan pemahaman para pendidik berkenaan dengan konsep dan aplikasi pengembangan kreativitas dan belajar mengajar di pendidikan anak usia dini.

Dalam hal ini pendidikan anak tidak bisa hidup dan berkembang dengan optimal tanpa campur tangan dan bantuan orang lain, terutama keluarga. Oleh sebab itu pendidikan usia belia (dini) sangatlah penting. Pendidikan usia dini adalah momen yang pas yang tidak terulang dalam hidup manusia, untuk membekali dan mengali potensi anak dan pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk menumbuhkan tiap-tiap potensi yang dimiliki oleh anak oleh sebab kejadian tidak bisa terurai melalui bentuk pembelajaran atas siswa yakni menyarankan sebuah pembelajaran yang mengasyikkan dengan satu rancangan yaitu metode main.

Metode ialah suatu bagian dari strategi kegiatan. Metode merupakan cara yang dalam kerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan (Apriyani et al., 2021). Setiap guru memilih kegiatan belajar yang akan menggunakan metode sesuai gaya melaksanakan kegiatan. Namun ada hal yang perlu diperhatikan oleh guru, ialah setiap anak-anak memiliki keunikan sendiri. Sebab dari itu ada cara yang

lain. Seperti metode bermain yang sering dilakukan saat kegiatan pembelajaran anak. Mengibati waktu kecil terutama waktu belia ialah era main, sebab dari itu cara paling pas dilakukan dalam pembelajaran di paud ialah kegiatan bermain.

Menurut Nurdyansyah dan Andiek Widodo Setiap metode pembelajaran yang tepat untuk membantu anak untuk melakukan kegiatan yang mereka pelajari akhirnya anak dapat interpretasi wawasan yang baik dan bisa dikatakan sebagai cara yang aktif. Melainkan memanfaatkan cara gabungan lebih baik apabila memanfaatkan beberapa cara pembelajaran yang berbanding lewat kaunikan materi, supaya dapat menyeimbangi kegiatan belajar peserta didik dan sarana yang tersedia (Widodo, 2015).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang realtif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir. Anak usia 3-4 tahun dapat menciptakan apapun yang dia inginkan melalui benda-benda di sekitarnya. Ia dapat menciptakan roket dengan ember cucian ibunya, mobil bus dengan kursi terbalik, dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa pada dasarnya anak telah memiliki jiwa kreatif (Barnawi, 2014).

Dengan jiwa kreatif anak akan mampu menyelesaikan masalahnya dengan ide-ide yang kreatif juga. Meski pada dasarnya menurut Nurani & Hartati (2020), kreatifitas adalah salah satu bagian dari bentuk pengembangan kecerdasan seseorang. Anak yang kreatif adalah anak yang cerdas, seperti telah dijelaskan bahwa kreatif adalah kemampuan seseorang dalam berfikir tingkat tinggi. Banyak yang terjadi, anak yang pada awal kehidupannya sangat antusias dalam mencari tahu, gemar bertanya, gemar berkarya, ketika masuk pada usia prasekolah kebanyakan diantara mereka mulai dihadapkan pada tuntutan untuk menjadi anak yang manis dan penurut, duduk manis dan tidak berbicara.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan terlihat bahwa sistem belajar di PAUD Kelompok Bermain Asy-Syifa Kab. Bogor cenderung bersifat akademis yang menyebabkan anak mudah bosan dan kesulitan dalam mengakses materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran sering dilakukan di dalam kelas dihadapkan dengan papan tulis dan media seadanya.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bersifat sistematis, terstruktur, dan menggunakan angka-angka dalam pengumpulan, analisis, dan penyajian (Sugiyono, 2019:54). Penelitian ini bertujuan untuk menguji teori dan mengukur hubungan antar variabel. Penelitian ini dilakukan di kelompok A dan B (5-6 tahun). Di kelompok A dan B terdapat 38 sampel anak yang memiliki kemampuan membaca Hijaiyah permulaan yang berbeda-beda, terdapat anak yang sudah dapat membaca permulaan tetapi juga terdapat anak yang belum berkembang. Oleh karena itu, kelas ini dipilih sebagai tempat penelitian

Adapun H₀ (Hipotesis Nol): Tidak ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran bermain kartu huruf hijaiyah terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Asy-Syifa Kemang. Dan H_a (Hipotesis Alternatif): Ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran bermain kartu huruf hijaiyah terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Asy-Syifa Kemang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum lembar penilaian digunakan untuk pengumpulan data, terlebih dahulu penulis melakukan uji validitas dengan cara untuk menilai pada 38 responden. Hal ini dimaksudkan agar data yang didapatkan benar-benar valid (sah) dan reliabel (dapat diandalkan). Hasil uji validitas instrumen yang dilakukan terhadap metode pembelajaran bermain kartu huruf Hijaiyah menunjukkan bahwa semua item yang diuji memiliki koefisien korelasi yang valid. Dari total 15 item yang diuji, nilai koefisien berkisar antara 0,504 hingga 0,920. Item dengan nilai tertinggi adalah item ke-3, yang menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,920, menandakan bahwa item tersebut sangat relevan dan dapat diandalkan. meskipun ada variasi dalam kekuatan hubungan, semua item yang diuji mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengukur pengaruh metode pembelajaran yang diterapkan. Menurut Sugiyono, (2014), dijelaskan bahwa koefisien korelasi yang dianggap valid sedang ke tinggi biasanya memiliki kriteria antara 0,40 - 1.

Berdasarkan hasil jawaban data angket, penulis kemudian melakukan pengolahan data-data angket tersebut. Dalam analisis data yang dilakukan, terdapat sejumlah 38 responden yang telah dikumpulkan. Dari pengamatan ini,

diperoleh rata-rata nilai untuk variabel X sebesar 61.144 dan untuk variabel Y sebesar 62.352. Rata-rata kuadrat dari variabel X tercatat mencapai 3.270.263, sedangkan rata-rata kuadrat dari variabel Y adalah 3.850.368. Selain itu, rata-rata hasil kali dari kedua variabel (XY) menunjukkan nilai 351.263. Dari total pengamatan, nilai kumulatif untuk variabel X mencapai 2.144, sedangkan total untuk variabel Y adalah 2.352. Untuk nilai kuadrat variabel X, totalnya adalah 124.310, dan untuk variabel Y, totalnya mencapai 146.354. Terakhir, total hasil kali antara variabel X dan Y (XY) adalah 133.892.

Hasil deskripsi instrument tersebut penulis melakukan olahan data untuk mengetahui hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah penelitian, yaitu untuk mengetahui besarnya hubungan antara metode pembelajaran bermain kartu huruf Hijaiyah terhadap kreatifitas anak usia dini di sekolah PAUD Asy-Syifa Kemang Kabupaten Bogor, penulis menggunakan teknik analisis korelasi *product moment* dari *Pearson*. Dari hasil perhitungan korelasi *product moment* dari *Pearson* diketahui bahwa nilai variabel X terhadap variabel Y adalah 0,737, yang merupakan nilai *r* hitung. Angka tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain kartu huruf Hijaiyah terhadap kreatifitas anak usia dini di sekolah PAUD Asy-Syifa Kemang Kabupaten Bogor sebesar 0,737 atau dikategorikan hubungan yang kuat, karena nilai tersebut terletak pada rentang 0,600 – 0,799. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel X terhadap variabel Y digunakan uji koefisien determinasi.

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi diketahui bahwa kontribusi metode pembelajaran bermain kartu huruf Hijaiyah terhadap kreatifitas anak usia dini di sekolah PAUD Asy-Syifa Kemang Kabupaten Bogor sebesar 0,543. Artinya 54,3% merupakan kontribusi metode pembelajaran bermain kartu huruf Hijaiyah terhadap kreatifitas anak usia dini di sekolah PAUD Asy-Syifa sedangkan sisanya sebesar 45,7% merupakan kontribusi dari faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini, dan alat ini dapat dipergunakan sebagai alat penelitian selanjutnya. Selanjutnya, penulis melakukan uji signifikansi atau uji *t* dengan taraf 5% : 2 = 2,5% (uji 2 sisi),

Dari hasil uji *t*/uji signifikansi tersebut diketahui bahwa besarnya nilai *t* hitung dengan taraf 5% : 2 = 2,5% (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (*df*) $n-2$ atau $38 - 2 = 36$, dengan pengujian 2 sisi (signifikan = 0,025) sebesar 6,508 sedangkan nilai *t* tabel sebesar 2. Ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang

menegaskan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara metode pembelajaran bermain kartu huruf Hijaiyah terhadap kreativitas anak usia dini.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($n-2$) atau t_{hitung} (6,508) $> t_{tabel}$ (2), maka H_0 di tolak dan H_a diterima, dengan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode pembelajaran bermain kartu huruf Hijaiyah terhadap kreatifitas anak usia dini di sekolah PAUD Asy-Syifa Kemang Kabupaten Bogor. Penelitian ini memberikan tambahan bukti empiris, sebagaimana dikatakan dalam Asmara, Judijanto, Hita, & Saddhono (2023), bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan kreativitas anak, yang sangat penting dalam perkembangan mereka.

Metode pembelajaran bermain telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, khususnya bagi mereka yang berusia 4-6 tahun. Menurut Nurhidaya, Naba, Ruswiyani, & Nirwana (2024), pada usia ini anak-anak berada dalam fase perkembangan yang sangat penting, di mana mereka mulai mengeksplorasi lingkungan sekitar dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Dengan menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran, anak-anak dapat belajar sambil bersenang-senang, yang mendorong mereka untuk berimajinasi dan berinovasi. Aktivitas bermain yang terstruktur, seperti permainan kartu huruf Hijaiyah, tidak hanya membuat pembelajaran menjadi menyenangkan tetapi juga memungkinkan anak-anak untuk mengaitkan konsep-konsep baru dengan pengalaman yang sudah mereka miliki. Selain merangsang kreativitas individu, metode pembelajaran bermain juga meningkatkan interaksi sosial di antara anak-anak. Ketika anak-anak bermain bersama, mereka belajar untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan menyelesaikan konflik. Proses ini sangat penting untuk perkembangan sosial dan emosional mereka. Dalam konteks pembelajaran kartu huruf Hijaiyah, anak-anak tidak hanya belajar mengenal huruf tetapi juga berlatih berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman-teman mereka. Interaksi ini memperkaya pengalaman belajar dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berkreasi.

Adapun, metode pembelajaran bermain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Ketika anak-anak terlibat dalam permainan, mereka cenderung lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Pembelajaran yang

menyenangkan ini membantu anak-anak untuk lebih mudah menyerap informasi dan mengingatnya dalam jangka panjang (Ningsih, Sihombing, Azarah, Pancenang, & Novitasari, 2024). Dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif, anak-anak dapat mengembangkan berbagai keterampilan, seperti keterampilan motorik halus, kemampuan kognitif, dan kreativitas. Oleh karena itu, secara umum penerapan metode pembelajaran bermain ini tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas anak, tetapi juga memberikan dasar yang kuat untuk perkembangan akademis dan sosial mereka di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi data dan hasil temuan penelitian pada Bab IV di atas, maka penulis memberikan kesimpulan yang berdasarkan rumusan masalah pada bab I, yaitu: terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode pembelajaran bermain kartu huruf Hijaiyah terhadap kreatifitas anak usia dini di sekolah PAUD Asy- Syifa Kemang Kabupaten Bogor. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan instrumen penelitian menggunakan korelasi *product moment* dari Pearson yang diketahui hasil korelasi sebesar 0,737, yang dikategorikan hubungan yang kuat, karena nilai tersebut terletak pada rentang 0,600 – 0,799.

Hasil uji koefisien determinasi sebesar 0,543. Dapat diartikan bahwa 54,3% merupakan kontribusi metode pembelajaran bermain kartu huruf Hijaiyah sedangkan sisanya sebesar 45,7% merupakan kontribusi dari faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini, dan alat ini dapat dipergunakan sebagai alat penelitian selanjutnya. Kemudian dilakukan uji validitasi menghasilkan nilai sebesar 6,508 untuk t hitung sedangkan nilai t tabel sebesar 2, artinya H₀ di tolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2014). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–19.
- Al-Khatib, I. (2022). Implementasi sertifikasi guru dalam membangun lembaga pendidikan Islam. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 109–116.
- Apriyani, N., Hibana, H., & Suhrahman, S. (2021). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140.

- Barnawi, N. A. W. D. (2014). *Format Paud: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. Hlm.
- Kurniati, Y. R. D. E. (2017). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak- Kanak* (Vol. 1). Jakarta: Kencana. Hlm.
- Marlina, L. (2017). Perencanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2).
- Nurani, Y., & Hartati, S. (2020). *Memacu kreativitas melalui bermain*. Bumi Aksara.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Sujiono, Y. N. (2016). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Widodo, N. D. A. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*.