



Penggunaan Media dalam Mengembangkan Kreativitas Melalui Menggambar di Kelompok B (*Studi Literatur*)

Rizki Oktarina^{1✉}, Windi Dwi Andika², Taruni Suningsih³, Akmillah Ilhami⁴,

¹ Program Studi PG-PAUD, FKIP, Universitas Sriwijaya

DOI: <https://doi.org/10.36706/jtk.v11i2.1095>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media dalam mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar di kelompok B. Fokus penelitian adalah pada penerapan media loose parts, yang terdiri dari berbagai bahan alam dan buatan yang dapat digunakan secara fleksibel, diharapkan dapat merangsang imajinasi dan inovasi anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif melalui studi literatur, di mana berbagai sumber yang relevan dikumpulkan dan dianalisis. Sumber-sumber tersebut diperoleh dari pencarian di *Google Scholar* dengan kata kunci "media," "kreativitas," dan "menggambar." Artikel yang dipilih berdasarkan tahun publikasi (2020 hingga 2024) dan relevansi judul yang terbit di jurnal nasional terakreditasi. Hasil reduksi menunjukkan 20 artikel yang digunakan untuk kajian. Namun, pencarian sumber juga diperluas ke database lain seperti *Science Direct*, *Scopus*, dan *ERIC*, yang menyediakan jurnal dan artikel dengan kredibilitas tinggi dan cakupan yang lebih luas. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa kajian ini didukung oleh sumber-sumber yang lebih variatif dan terpercaya. Hasil reduksi menunjukkan 20 artikel yang digunakan untuk kajian. Temuan utama mencakup: (1) Media *loose parts* yang digunakan dalam menggambar bervariasi, termasuk bahan alam dan buatan; (2) Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterampilan menggambar serta mendorong pemikiran kreatif dan inovatif anak; dan (3) Anak-anak di kelompok B menunjukkan peningkatan dalam kemampuan motorik halus dan kepercayaan diri saat menggunakan media tersebut. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan orang tua dalam menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini.

Kata Kunci: *Kreativitas, Menggambar, Media loose parts, Literatur review*

ABSTRACT

This study aims to examine the use of media in developing children's creativity through drawing activities in Group B. The focus of the research is on the application of loose parts media, which consists of various natural and artificial materials that can be used flexibly to stimulate children's imagination and innovation. The research method used is a descriptive qualitative approach through a literature review, where relevant sources were collected and analyzed. The sources were obtained from searches on Google Scholar using the keywords "media," "creativity," and "drawing." Articles were selected based on publication years (2020 to 2024) and relevance from accredited national journals. However, the search for sources was also extended to other databases such as Science Direct, Scopus, and ERIC, providing high-quality and broader coverage journals and articles. This was done to ensure that the study is supported by more diverse and credible sources. The reduction

results indicate 20 articles used for the study. The main findings include: (1) The loose parts media used in drawing vary, including natural and artificial materials; (2) The use of this media can enhance drawing skills and encourage children's creative and innovative thinking; and (3) Children in Group B show improvements in fine motor skills and self-confidence when using these media. The findings of this study are expected to provide insights for educators and parents in creating innovative and enjoyable learning experiences for early childhood.

Keywords: *Creativity, Drawing Activities, Loose Parts Media, Literature Review*

How to Cite: Oktarina, Rizki. Andika, Windi Dwi. Suningsih, Taruni. Akmillah, Akmillah (2024). Penggunaan Media dalam Mengembangkan Kreativitas Melalui Menggambar di Kelompok B (*Studi Literatur*). *Jurnal tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 11(2), 229-249. <https://doi.org/10.36706/jtk.v11i2.1095>

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak memiliki potensi besar untuk berimajinasi dan mengekspresikan diri melalui berbagai aktivitas, termasuk menggambar. Dalam pendidikan anak usia dini, kreativitas sangat penting karena dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Menurut (Septaria et al., 2023) Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat suatu karya yang memiliki nilai seni dan membuat sesuatu yang berbeda. Menurut (Farikhah et al., 2022) juga mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru dengan menggabungkan elemen-elemen yang sudah ada, sehingga dapat menghasilkan karya yang bermanfaat dan berarti. Kreativitas dapat membantu anak mengembangkan ide dan imajinasinya untuk meningkatkan potensi yang dimilikinya. (Asmara et al., 2023) Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Kreativitas tidak hanya mendorong kemampuan berpikir kritis, tetapi juga menjadi fondasi untuk pemecahan masalah dan inovasi di masa depan.

Namun, dalam kenyataannya, kreativitas anak usia dini di Indonesia masih memerlukan perhatian lebih untuk dikembangkan secara optimal. (Mushlih et al., n.d.) Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pembelajaran seni dan kreativitas di tingkat PAUD cenderung kurang variatif. Banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang masih berfokus pada aktivitas terstruktur, seperti menggambar pola yang sudah disediakan, yang membatasi kebebasan eksplorasi anak. Situasi ini menjadi tantangan dalam mengembangkan potensi kreatif anak sejak dini. Penelitian oleh (Hidayati et al., 2022) menunjukkan bahwa banyak anak kesulitan mengekspresikan kreativitas mereka, terutama dalam kegiatan menggambar. Hal ini sering disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton, kurang menarik, dan kurang menstimulasi imajinasi anak (Saputra et al., 2022) Penelitian ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Arifin et al., 2023) penggunaan media realia telah terbukti memberikan dampak positif terhadap kemampuan menggambar anak. Sementara itu, studi (Sardi & Mayar, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan

230 | Penggunaan Media dalam Mengembangkan Kreativitas Melalui Menggambar di Kelompok B (*Studi Literatur*)/rizkiokta1810@gmail.com

keaktivitas anak dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan menyenangkan. Penelitian-penelitian tersebut menjadi dasar yang relevan bagi kajian ini, yang bertujuan untuk lebih mendalami bagaimana media pembelajaran dapat digunakan secara efektif untuk merangsang kreativitas anak. Keunikan dari penelitian ini terletak pada pendekatan studi literatur yang digunakan untuk mengkaji secara mendalam berbagai media yang telah diterapkan dalam pembelajaran menggambar pada anak usia dini. Tidak seperti penelitian sebelumnya yang fokus pada satu jenis media, kajian ini memberikan analisis komparatif terhadap berbagai media, termasuk media realia dan *loose parts*, untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya dalam mengembangkan kreativitas anak. Selain itu, penelitian oleh (Naomi & Rahardjo, 2022) juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain dengan media *loose parts* dapat meningkatkan rasa percaya diri anak saat mengambil keputusan dalam proses kreatif. Penelitian ini menekankan pentingnya pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena kreativitas merupakan salah satu kemampuan utama yang harus dikembangkan pada anak usia dini guna mempersiapkan mereka menghadapi tantangan masa depan. Penelitian oleh (Handayani et al., 2024) menegaskan bahwa penggunaan media *loose parts* tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga membantu anak dalam mengeksplorasi ide-ide baru dan menciptakan produk kreatif mereka sendiri, Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan kreatif anak setelah diterapkannya metode ini. Selain itu, (Dyah et al., 2024) mengatakan bahwa aktivitas membuat dan menyusun dengan *loose parts* memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan imajinasi mereka secara bebas, sehingga mendukung perkembangan kreativitas

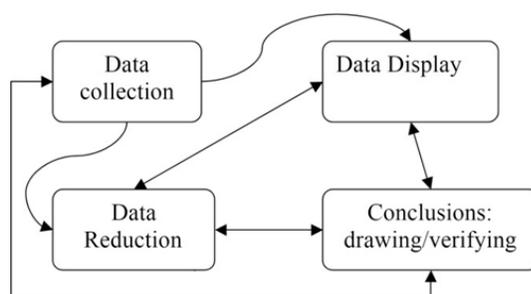
Penelitian ini penting untuk dilakukan karena kreativitas merupakan salah satu kemampuan utama yang harus dikembangkan pada anak usia dini guna mempersiapkan mereka menghadapi tantangan masa depan. Dengan memahami peran media pembelajaran dalam kegiatan menggambar, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif, interaktif, dan bermakna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dan orang tua dalam memilih dan menerapkan media yang tepat untuk mendukung perkembangan kreativitas anak secara optimal. Dengan menggunakan berbagai referensi relevan, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih luas tentang bagaimana media dapat dimanfaatkan dalam kegiatan menggambar, sehingga anak dapat bebas bereksplorasi, berimajinasi, dan mengembangkan potensi kreatif mereka secara maksimal. Hal ini mendukung terciptanya pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna bagi anak-anak di Kelompok B.

Selain itu, peran guru sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas. Guru dapat memfasilitasi proses kreatif dengan memberikan penghargaan pada ide-ide unik anak dan tidak berfokus pada kesempurnaan hasil akhir. Lingkungan pembelajaran yang hangat, mendukung, dan bebas dari tekanan juga diperlukan agar anak-anak merasa nyaman untuk bereksplorasi. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penguatan kreativitas pada anak usia dini dapat dilakukan melalui pengembangan kurikulum yang memberikan porsi lebih besar pada

aktivitas seni dan kreativitas. Pendekatan berbasis proyek yang melibatkan eksplorasi ide dan kolaborasi juga menjadi salah satu metode yang efektif. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan kreativitas anak-anak dapat berkembang secara optimal, menjadi landasan bagi kesuksesan mereka di masa depan.

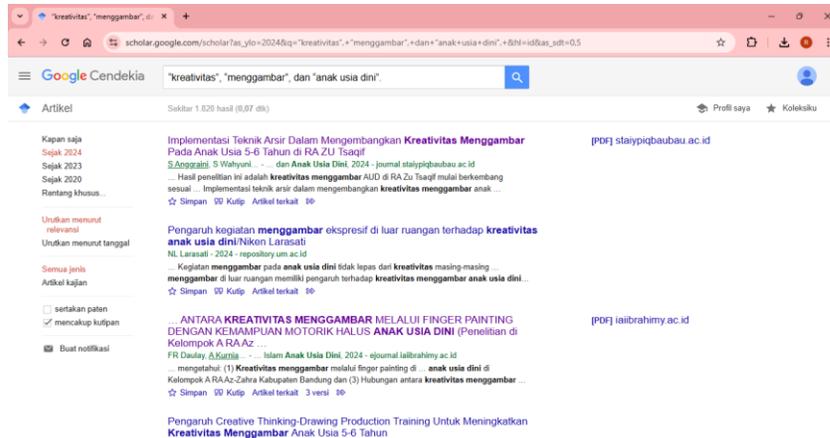
METODOLOGI

Artikel ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi literatur (*literature review*) untuk mengkaji penggunaan media dalam mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar di Kelompok B. Metodologi studi literatur dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menganalisis berbagai sumber secara mendalam tanpa melibatkan pengumpulan data lapangan langsung. Studi literatur ini mencakup beberapa langkah sistematis yang disesuaikan dengan alur penelitian literatur sebagaimana diuraikan oleh (Levitt et al., 2018) Metode analisis yang diterapkan mengikuti model Miles dan Huberman yang terdiri dari empat langkah: (1) Pengumpulan Data (Data Collection); (2) Reduksi Data (Data Reduction); (3) Penyajian Data (Data Display); dan (4) Penarikan Kesimpulan (*Conclusion: drawing/verifying*).

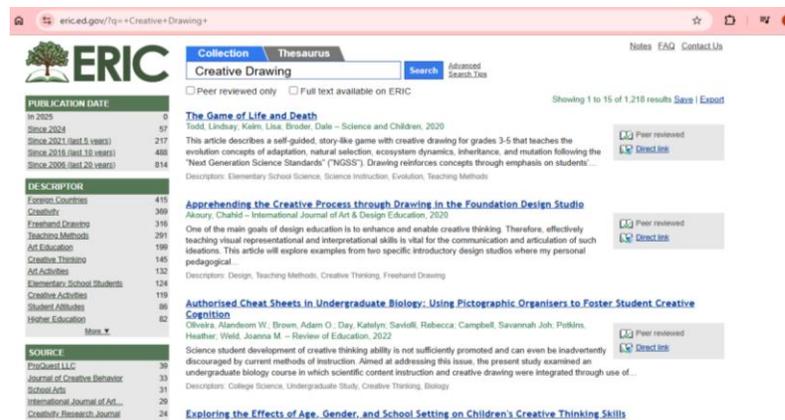


Gambar 1. Components of Data Analysis: Interactive Model (Creswell & Creswell, n.d.)

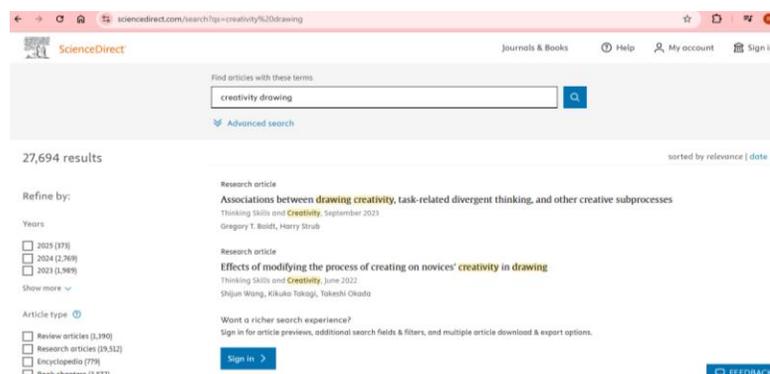
Tahapan penelitian dimulai dengan pengumpulan data melalui pencarian artikel di berbagai database ilmiah seperti *Google Scholar*, *ERIC* dan *Sciencedirect* menggunakan kata kunci “media,” “kreativitas,” “menggambar,” dan “anak usia dini.” Pencarian difokuskan pada artikel yang dipublikasikan dalam kurun waktu 2020 hingga 2024 untuk memastikan relevansi dan kebaruan data. Pada tahap ini, sebanyak 723 artikel ditemukan sebagai hasil pencarian awal sebagaimana yang tertampilkan pada Gambar 2, berikut :



Gambar 2. Pencarian di Google Scholar



Gambar 3. Pencarian di ERIC



Gambar 4. Pencarian di Science Direct

Seleksi artikel dilakukan berdasarkan beberapa kriteria, yaitu artikel yang diterbitkan dalam bahasa Inggris atau bahasa Indonesia, berasal dari jurnal nasional terakreditasi (Sinta 1-6) atau jurnal internasional bereputasi (Q1-Q4), bersifat *open source*, relevan dengan pengembangan kreativitas anak usia dini, dan merupakan hasil penelitian (*research article*). Melalui proses

reduksi data, sebanyak 20 artikel dianggap relevan dengan fokus penelitian ini. Data yang terpilih kemudian disusun dalam tabel yang memuat informasi tentang peneliti dan tahun, jurnal publikasi, judul penelitian, serta temuan utama penelitian. Penyajian data dalam bentuk tabel ini bertujuan untuk mempermudah analisis komparatif dalam mengidentifikasi pola, tren, atau kesenjangan dalam penelitian terkait.

Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Temuan dari literatur yang dianalisis dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya untuk memastikan validitas dan konsistensi. Kesimpulan kemudian ditarik berdasarkan analisis literatur tersebut, dengan tujuan memberikan jawaban komprehensif terhadap pertanyaan penelitian. Studi ini juga memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan orang tua dalam memilih serta menggunakan media yang tepat untuk mendukung pengembangan kreativitas anak. Keunikan penelitian ini terletak pada kombinasi sumber nasional dan internasional, yang memperkaya perspektif serta memperluas cakupan kajian, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Studi literatur diperoleh melalui pengkajian, analisis, dan perangkuman artikel yang telah lolos proses ekstrasi. Topik analisis berkaitan dengan penggunaan media mengembangkan kreativitas melalui menggambar di kelompok B, data artikel disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Artikel Review Kreativitas Menggambar pada Anak Usia Dini

No	Peneliti dan Tahun	Jurnal	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	(Anggraini dan Wahyuni 2024)	Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini	Implementasi Teknik Arsir Dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA ZU Tsaqif	Artikel ini membahas penggunaan teknik arsir sebagai metode untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak di RA Zu Tsaqif. Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun anak-anak mulai menunjukkan kreativitas, banyak dari mereka yang masih terhambat oleh rasa malas dan kelelahan.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun anak-anak mulai menunjukkan kreativitas, banyak yang masih terhambat oleh rasa malas dan kelelahan. Dari sepuluh indikator kreativitas, hanya enam yang tercapai, dan beberapa anak masih menggambar dengan cara yang sama. Penulis menekankan pentingnya dukungan fasilitas dan infrastruktur dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil kreatif anak.

2	(Yeni & Citrowati, 2024a)	EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran	Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Bebas di TK PAUD Harapan Bunda Sungai Talang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peningkatan kreativitas anak di TK PAUD Harapan Bunda Sungai menunjukkan hasil yang baik dan memuaskan,hal ini terbukti dari keseluruhan anak yang mengikuti kegiatan menggambar bebas tersebut adalah 100% (14 anak). Melalui kegiatan menggambar bebas dapat diketahui bahwa anak memiliki kemampuan kreativitas yang baik, dan dapat dilihat dari cara anak menggunakan alat-alat dan cara anak-anak menuangkan imajinasinya dalam kegiatan tersebut. Selain itu juga, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, mempunyai rasa keindahan, dan anak bebas dalam menyatakan pendapat dalam kegiatan menggambar bebas. Penulis merekomendasikan kegiatan menggambar bebas sebagai strategi efektif untuk mengembangkan potensi kreatif anak.
3	(Wilyanita et al., Tahun 2024)	Jurnal: Indonesian Research Journal on Education	Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun dalam Menggambar Menggunakan Media <i>Loose Parts</i>	Hasil penelitian data yang diperoleh kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam menggambar menggunakan media <i>loose part</i> terdapat adanya peningkatan disetiap siklus. Hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata kreativitas pada siklus I diperoleh hasil 23% dengan kreteria berkembang sangat baik (BSB) dilanjutkan peningkatan kreativitas anak dalam menggambar menggunakan media <i>loose parts</i> pada siklus II diperoleh hasil 77% dengan kreteria berkembang sangat baik (BSB). Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar menggunakan media <i>loose parts</i> . Implementasinya menggambar bisa menggunakan bahan <i>loose part</i> yang ada dilingkungan sekolah. Penulis menyimpulkan bahwa kegiatan menggambar menggunakan media <i>loose parts</i> sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas anak dan merekomendasikan implementasinya di lingkungan sekolah.

4	(Ulfah, 2024)	Indo-MathEdu Intellectuals Journal	Strategi Guru dalam Pemanfaatan Media Bahan Alam dan Lingkungan Sekitar untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Melati Duko Rubaru Sumenep	The research results show that the use of natural media and the surrounding environment has made a positive contribution in stimulating children's creativity, although challenges remain. Some effective teacher strategies include using banana stems and leaves for artistic activities as well as cardboard media for children's independent creations. In conclusion, this approach provides important insights into the importance of using natural media in pre-school education and provides recommendations for further development in the context of early childhood education.
5	(Mariana, 2024)	Khidmat : Jurnal Pendidikan	Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Melalui Media Seni Lukis Pada Anak	Hasil analisis kajian teoritis menunjukkan bahwa permainan berbasis kegiatan menggambar dapat membantu merangsang kreativitas sejak dini. Memang aplikasi menyenangkan berbasis kegiatan menggambar mengutamakan kebebasan berekspresi anak. Kegiatan ekspresi diri secara aktif akan merangsang imajinasi anak. Kreativitas memerlukan kebebasan berekspresi dan bermain berdasarkan kegiatan menggambar sebagai penghubung ideal untuk merangsang kreativitas sejak dini. Penulis menekankan bahwa kegiatan menggambar merupakan penghubung ideal untuk merangsang kreativitas anak pada usia dini.
6	(H. Hasanah et al., 2023)	Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education	Penggunaan Media Tumbuhan Dalam Peningkatan Kreativitas Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD KB Anak Negeri Praya Kabupaten Lombok Tengah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tumbuhan terbukti dapat mengembangkan kreativitas menggambar anak usia 5-6 Tahun di PAUD KB Anak Negeri Praya Kabupaten Lombok Tengah, terbukti peneliti menemukan perolehan rata-rata hasil data kegiatan menggambar anak mengalami peningkatan dari hasil observasi karya pertama . Dengan hasil yang diperoleh rata-rata keseluruhan hasil data kegiatan menggambar anak hari pertama sebesar 64,88% dengan kategori mulai berkembang (MB). Sedangkan rata-rata keseluruhan hasil data kegiatan menggambar anak hari kedua sebesar 89,63% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Penulis menekankan bahwa kegiatan menggambar merupakan penghubung ideal untuk merangsang kreativitas anak pada usia dini.

7	(Risdiyanty & Pamungkas, 2022)	Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini	Model Penerapan Metode Menggambar untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia Dini	Hasil penelitian menyatakan bahwa anak-anak dapat menciptakan sebuah karya seni yang sejalan dengan pemikiran dan imajinasi di benaknya dengan menggunakan metode menggambar, yang sangat membantu dalam mengembangkan kreativitas dan pembelajaran seni mereka. Metode menggambar merupakan alternatif untuk mengajarkan kreativitas melalui seni Menggambar membuat belajar seni dan kreativitas menjadi menyenangkan, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka, dan menciptakan situasi kelas yang kurang steril. Penulis menganalisis bahwa metode menggambar membuat pembelajaran seni menjadi menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, dan menciptakan situasi kelas yang lebih interaktif dan kurang kaku.
8	(Boldt & Strub, 2023)	Transportation Safety and Environment	Associations between drawing creativity, task-related divergent thinking, and other creative subprocesses	The study found a significant correlation between family harmony and juvenile delinquency, with a high level of family harmony (78.84%) associated with moderate levels of delinquency (59.94%). The authors concluded that stronger family relationships contribute to lower instances of delinquent behavior among youth. They emphasized the importance of family support in mitigating risks related to juvenile delinquency and recommended interventions focusing on enhancing family dynamics to foster better outcomes for adolescents.
9	(Black & Browning, 2023)	International Journal of Art Education	Creativity in Digital Art Education Teaching Practices	This study found that integrating digital media tools in art education significantly enhances students' creative expression. Students reported feeling more engaged and willing to experiment with their artwork when using digital platforms compared to traditional methods. The authors concluded that digital media not only facilitates new forms of artistic expression but also encourages collaboration among students. They recommend that art educators incorporate technology into their curricula to foster a more dynamic learning environment.
10	(Straffon et al., 2024)	Cognitive Development	Developing drawing skill: Exploring the	The research highlighted that drawing activities significantly contribute to the development of creative thinking skills among elementary school students. Students who engaged in

			role of parental support and cultural learning Creative Thinking Skills	regular drawing exercises demonstrated improved problem-solving abilities and a greater capacity for original thought. The authors emphasized the importance of allowing children to express themselves through drawing as a means to enhance cognitive development. They suggest that drawing should be integrated into various subjects to support holistic educational practices.
11	(Rani, 2023)	Journal of Commerce & Trade	Digital Technology : It's Role In Art Creativity	This study compared the effects of traditional media (like paint and charcoal) versus digital media (like graphic design software) on students' artistic creativity. Results indicated that while both mediums foster creativity, digital media allowed for greater experimentation and risk-taking. The authors highlighted that each medium has its unique advantages and suggested that art educators should encourage students to explore both traditional and digital forms of art to develop a versatile skill set.
12	(Ciriello et al., 2024)	International Journal of Information Management	Emergence of creativity in IS development teams: A socio-technical systems perspective	The research found that collaborative drawing activities significantly enhance creativity among students. Participants reported feeling more inspired and motivated when working together on drawing projects. The authors concluded that collaboration not only fosters creativity but also builds social skills among students. They advocate for incorporating more group art projects in educational settings to maximize creative potential.
13	(Mahmud, 2023)	Jurnal Ilmiah Cahaya Paud Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini	Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A Paud Tuan Guru Alim	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Proses penilaian pada pembelajaran melalui aktivitas menggambar terdapat 37,5% dikategorikan mulai berkembang (MB), dan 25% dikategorikan sudah berkembang (SB), dan 18,75% belum berkembang (BB). Sementara pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan 70% sedang berkembang dan 93% dikategorikan tuntas. Maka disimpulkan kreativitas anak melalui aktivitas menggambar pada kelompok A Paud Tuan Guru Alim Kota Ternate dapat meningkat secara optimal.
14	(Eichengreen et al., Tahun 2023)	Child: Care, Health and Development	The impact of loose-parts-play on schoolyard	<i>The results of a study show that kids can be more creative when they do loose-part tasks. Children learn to be active, creative, and</i>

			social participation of children with and without disabilities: A case study	<i>curious when they build with loose parts. They also learn how to fix problems. From previously, children only reached undeveloped (BB) and started to develop (MB) levels to growing as expected (BSH) and very well developed (BSB). Besides that, loose part activities make children recognize objects around their environment.</i>
15	(W. Hasanah, 2023)	Jurnal MOTORIC : <i>(Media of Teaching Oriented and Children)</i>	Penggunaan Media Tanaman untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak kelompok kelas A di TK AL Maisaroh Bungatan Situbondo	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan menggambar tanaman melalui metode tindakan kelas dapat meningkatkan kreativitas anak. Anak-anak lebih suka menggambar ketika metode yang digunakan memudahkan mereka untuk menggambar bentuk yang lebih jelas. Peningkatan kreativitas menggambar anak dapat dilihat dari data observasi setiap siklus: pada pra-siklus, rata-rata pencapaian menggambar adalah 42,50%; pada Siklus I meningkat menjadi 65,00% (peningkatan 22,50%); dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 86,88% (peningkatan 21,88%). Total peningkatan dari pra-siklus ke Siklus II adalah 44,38%. Penulis menganalisis bahwa penggunaan media tanaman tidak hanya meningkatkan kemampuan meng
16	(Komara & Rohmalina, 2023)	CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)	Media Pembelajaran <i>Loose Parts</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media loose parts berhasil meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar, anak-anak dapat berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan karya. Penulis menggunakan pendekatan deskriptif untuk menganalisis data dan menyimpulkan bahwa media loose parts memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan merangsang imajinasi anak-anak, sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran.
17	(Asare et al., 2023)	American Journal of Arts, Social and Humanity Studies	A Comparative Study of Traditional Art Techniques versus Digital Art Techniques in the Context of College Visual Art Education	This study explores the efficacy of traditional art techniques versus digital art techniques within college visual art education. It highlights that traditional art fosters a deeper understanding of materials, while digital art allows for quick experimentation and revisions. The authors conclude that both traditional and digital mediums have unique advantages. They recommend a balanced approach in teaching art

				that integrates the strengths of both methods to enhance students' artistic abilities.
18	(Kong et al., 2024)	SHS Web of Conferences	The Impact of Digital Media, Virtual Reality, and Computer-generated Art on Traditional Art Forms	This paper analyzes the influence of digital media technology on artistic design education, noting that it diversifies artistic creation and enhances students' comprehensive abilities in art design. The study suggests that integrating digital media into the curriculum is essential for fostering innovative thinking among students. It recommends a balanced approach between teaching theory and practical application.
19	(Kaenah et al., 2023)	Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)	Implementation of Loose Part Media to Increase Creativity in Early Childhood	<i>The results of loose part media game research can increase children's liking and curiosity in learning, so as to increase the idea of imagination, creativity, ease of children to understand, and freedom. So that learning that was previously monotonous and boring becomes more fun for children.</i>
20	(Annisa et al., 2022)	Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Menggunakan Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tumbuh-tumbuhan dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar. Anak-anak yang menggunakan media ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menggambar mereka. Penelitian ini mencatat bahwa anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk menggambar ketika mereka menggunakan tumbuh-tumbuhan sebagai media, dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya menggunakan pensil dan kertas. Penulis mengamati bahwa dengan memanfaatkan tumbuhan yang ada di sekitar, anak-anak dapat menuangkan ide dan gagasan mereka dengan lebih bebas, serta menciptakan karya yang unik dan berbeda dari teman-teman mereka. Penelitian ini menekankan pentingnya variasi media dalam kegiatan menggambar untuk merangsang kreativitas anak secara efektif.

Pembahasan

Hasil pengkajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media dalam mengembangkan kreativitas melalui menggambar di Kelompok B memiliki peranan yang signifikan. Aktivitas menggambar tidak hanya menjadi sarana ekspresi diri anak, tetapi juga merupakan alat untuk

merangsang imajinasi, keterampilan motorik halus, dan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan kajian terhadap berbagai penelitian, terdapat beberapa aspek penting yang dapat dibahas terkait penggunaan media dalam konteks ini.

1. Pentingnya Media dalam Kegiatan Menggambar

Media yang digunakan dalam kegiatan menggambar sangat memengaruhi tingkat kreativitas anak. Penelitian oleh (Annisa et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media tumbuh-tumbuhan dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar. Anak-anak yang menggunakan media ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menggambar mereka. Penelitian ini mencatat bahwa anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk menggambar ketika mereka menggunakan tumbuh-tumbuhan sebagai media, dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya menggunakan pensil dan kertas. Selain itu, (Sardi & Mayar, 2023) menyoroti efektivitas penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan menggambar. Setiap siklus kegiatan yang melibatkan media *loose parts* menunjukkan peningkatan kreativitas anak, dengan persentase anak yang menunjukkan kemampuan kreatif sangat baik mencapai 77% pada siklus kedua. *Loose parts*, yang terdiri dari bahan-bahan fleksibel seperti batu, ranting, dan kancing, memungkinkan anak untuk bereksperimen secara bebas, menciptakan karya sesuai imajinasi mereka. Pengalaman ini memperkuat kemampuan anak dalam berpikir kreatif dan *problem-solving*.

2. Penggunaan Media Loose Parts

Salah satu media yang semakin populer adalah penggunaan *loose parts* dalam kegiatan menggambar. Media ini terdiri dari berbagai macam bahan alam yang dapat dimanfaatkan anak-anak untuk berkreasi, seperti batu, daun, potongan kayu, dan lainnya. Penelitian oleh (Wilyanita et al., 2024) dan (Komara & Rohmalina, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* dalam kegiatan menggambar meningkatkan kreativitas anak. Dengan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar mereka, anak-anak dapat berimajinasi dan menciptakan gambar sesuai dengan kreativitas mereka. Penelitian oleh (Eichengreen et al., 2023) Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan menggunakan media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak. Media *loose parts* memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri dan menciptakan berbagai bentuk serta struktur. Dengan kebebasan ini, anak-anak dapat berimajinasi dan berinovasi dalam proses bermain, yang pada gilirannya memperkaya pengalaman belajar mereka. Kegiatan ini juga mendorong interaksi sosial di antara anak-anak, membantu mereka belajar bekerja sama dan berkomunikasi satu sama lain.

3. Penggunaan Media dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik menggambar yang bervariasi dapat meningkatkan kreativitas anak. Misalnya, penelitian oleh (Anggraini et al., 2024), dan menunjukkan bahwa teknik arsir dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak usia 5-6 tahun. Walaupun demikian, penelitian ini juga bahwa adanya hambatan, seperti rasa malas dan kelelahan anak yang perlu diatasi dengan dukungan fasilitas dan infrastruktur yang memadai dalam proses

pembelajaran. Selain itu, (Yeni & Citrowati, 2024) dalam penelitiannya di TK PAUD Harapan Bunda Sungai Talang juga menemukan bahwa kegiatan menggambar bebas dapat meningkatkan kreativitas anak. Anak-anak mampu menunjukkan imajinasi mereka dengan cara yang bebas dan kreatif, menggunakan berbagai alat dan bahan gambar yang tersedia. Penelitian oleh (Rohmatun, 2023) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa penerapan teknik arsir dalam model pembelajaran langsung di sekolah dasar dapat meningkatkan kreativitas hasil karya siswa dalam kegiatan menggambar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas siswa setelah penerapan teknik ini, dengan aktivitas guru dan siswa yang meningkat secara konsisten selama siklus pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh (Dita, 2022) menekankan pentingnya pengembangan kreativitas menggambar melalui teknik arsir pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfal. Penelitian ini menemukan bahwa meskipun ada tantangan dalam hal sarana dan prasarana, teknik arsir membantu anak menuangkan imajinasinya ke dalam bentuk gambar, sehingga meningkatkan kreativitas mereka secara keseluruhan.

6. Metode Menggambar dan Pengaruhnya Terhadap Kreativitas

Beberapa metode menggambar, seperti metode menggambar bebas dan *finger painting*, juga terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Penelitian oleh (Novi et al., 2023) menunjukkan bahwa kegiatan menggambar menggunakan media *finger painting* memiliki dampak positif terhadap kreativitas menggambar anak serta kemampuan motorik halus mereka. Kreativitas anak dalam menggambar berkembang seiring dengan peningkatan keterampilan motorik halus, yang berperan penting dalam kegiatan menggambar. Selain itu, (Risdiyanti & Pamungkas, 2022) menunjukkan bahwa menggambar juga dapat merangsang imajinasi anak dan membantu mereka dalam menciptakan karya seni yang sesuai dengan pemikiran mereka. Penggunaan metode menggambar seperti ini menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif anak dalam pembelajaran. Penggunaan metode menggambar seperti ini menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif anak dalam pembelajaran, sehingga memperkuat pengembangan kreativitas mereka (Veryawan et al., 2021). Serta kegiatan menggambar kelompok dapat menanamkan rasa tanggung jawab dan disiplin pada anak. Ketika anak-anak menggambar bersama, mereka belajar untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan menghargai karya satu sama lain, yang merupakan keterampilan sosial penting di usia dini.

7. Analisis Implementasi Metode Menggambar

Berdasarkan kajian literatur oleh (Hartanti & Afandi, 2023) metode menggambar terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Anak-anak dapat mengkonstruksi pengalaman-pengalaman mereka sendiri dan menuangkannya dalam bentuk gambar. Kreativitas anak dapat dilihat dari ide-ide yang dituangkan, alat dan media gambar yang digunakan, serta cerita dari gambar yang dibuat oleh anak. Teknik arsir juga terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas menggambar anak usia 5-6 tahun. Menurut (Angraini et al., 2024) kegiatan teknik arsir dapat meningkatkan kreativitas anak dengan cara menuangkan ide, mengungkapkan hasil karya, dan mengembangkan imajinasi. Anak-anak dapat menciptakan bayangan, tekstur, dan nilai

pada objek gambar serta mencapai efek artistik yang menarik. Hasil penelitian oleh (Yeni & Citrowati, 2024) juga menunjukkan bahwa metode-metode pembelajaran seperti pemberian tugas, metode eksperimen, metode proyek berbasis lerning, dan metode STEAM dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Metode STEAM dapat menumbuhkan pemahaman tentang hubungan antara prinsip, konsep, dan aplikasi dalam konteks nyata, sehingga meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, penelitian oleh (Sari et al., 2024) menunjukkan bahwa kegiatan menggambar di sekolah dasar dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. Metode proses kreatif yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari enam tahapan, yaitu penyadaran, persiapan, inkubasi, iluminasi, verifikasi, dan tindakan kreatif.

8. Strategi Penggunaan Media *Loose Parts*

Media *loose parts* juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar. Penelitian oleh (Komara & Rohmalina, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* memungkinkan anak untuk berkreasi dengan berbagai bahan dari lingkungan sekitar mereka, sehingga merangsang imajinasi dan inovasi menggambar. Penggunaan media tumbuh-tumbuhan dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas menggambar anak usia dini. Dalam penelitian ini, anak-anak yang menggunakan media tumbuh-tumbuhan (seperti gambar tanaman) untuk menggambar menunjukkan peningkatan yang jelas dalam keterampilan menggambar mereka. Penelitian oleh (Rozak, 2021) juga menekankan bahwa penggunaan media *loose parts* tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan kemampuan problem-solving mereka. Hal ini didukung oleh penelitian oleh (Enafitra, 2024) yang menemukan bahwa penggunaan media *loose parts* dapat secara signifikan mempengaruhi daya imajinasi dan eksplorasi anak dalam kegiatan menggambar. Secara keseluruhan, hasil pengkajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media dalam mengembangkan kreativitas melalui menggambar di kelompok B memiliki peranan yang signifikan. Aktivitas menggambar tidak hanya menjadi sarana ekspresi diri anak tetapi juga meningkatkan kemampuan kognitif dan imajinatif mereka melalui berbagai metode pengajaran serta dukungan fasilitas pendidikan yang memadai. Hal ini membuktikan bahwa keberadaan media yang dekat dengan alam dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak dalam menggambar.

Dari hasil studi literatur yang dikaji, dapat disimpulkan bahwa penggunaan berbagai media dalam kegiatan menggambar, baik itu teknik arsir, metode menggambar bebas, *finger painting*, maupun *loose parts*, dapat secara efektif meningkatkan kreativitas anak usia dini, khususnya pada anak kelompok B. Penerapan metode dan media yang tepat, serta peran guru yang aktif dalam memfasilitasi kegiatan menggambar, sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung perkembangan kreativitas anak. Dengan menggunakan media yang beragam, anak-anak dapat mengembangkan imajinasi mereka dan lebih bebas mengekspresikan diri melalui karya seni yang mereka buat. Dalam penelitian ini, media *loose parts* berperan penting dalam proses pembelajaran anak-anak. Dengan kegiatan pembelajaran

menggambar menggunakan media *loose parts* anak-anak tidak hanya memperoleh kesenangan saja, tetapi rasa ingin tahu dan ketertarikan dalam mencoba hal yang baru belum pernah dilakukan, yaitu menggambar menggunakan media *loose parts*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *loose parts* memiliki potensi besar sebagai alat yang efektif dalam pengembangan kreativitas anak usia dini, khususnya dalam kegiatan menggambar. Media ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai bahan dan menciptakan karya yang orisinal, unik, dan beragam. Studi literatur yang dianalisis mengungkapkan bahwa penggunaan media *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menggambar secara signifikan, baik dari segi kualitas hasil karya maupun keterampilan imajinasi mereka. Selain itu, anak-anak yang menggunakan media ini juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan motorik halus.

Namun, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya, seperti kurangnya pelatihan bagi pendidik dalam memanfaatkan media *loose parts* secara optimal, keterbatasan fasilitas di beberapa lembaga pendidikan, dan kecenderungan anak untuk meniru karya teman-teman mereka. Hal ini menunjukkan perlunya strategi yang lebih terarah dalam penggunaan media *loose parts* untuk memastikan setiap anak dapat mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya secara maksimal. Rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan hasil studi literatur ini adalah pentingnya menyediakan pelatihan khusus bagi pendidik tentang cara mengintegrasikan media *loose parts* ke dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, lembaga pendidikan disarankan untuk menyediakan berbagai jenis bahan *loose parts* yang mudah diakses oleh anak-anak, serta menciptakan suasana belajar yang mendukung eksplorasi dan inovasi. Guru juga perlu mendokumentasikan dan mengevaluasi hasil karya anak secara teratur untuk memantau perkembangan kreativitas mereka.

Dengan mengatasi hambatan-hambatan tersebut dan menerapkan strategi yang tepat, penggunaan media *loose parts* dapat menjadi salah satu pendekatan inovatif dalam pendidikan anak usia dini. Kajian ini memberikan wawasan mendalam tentang efektivitas media *loose parts*, sekaligus menawarkan rekomendasi praktis untuk pengembangan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan bagi anak-anak. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi penerapan media ini dalam berbagai konteks, termasuk pengaruhnya terhadap aspek-aspek lain dari perkembangan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan jawaban dari tiga permasalahan yakni penggunaan media dalam mengembangkan kreativitas melalui menggambar di kelompok B, memiliki beberapa manfaat penting. Media yang digunakan sangat bervariasi, termasuk bahan alam dan buatan, yang mendorong anak-anak untuk lebih kreatif dan ekspresif dalam menggambar. Penggunaan media *loose parts* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan

menggambar, serta merangsang pemikiran kreatif dan inovatif anak-anak. Selain itu, media ini membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Hasil kajian ini memberikan wawasan penting bagi pendidik dan orang tua dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan inovatif bagi anak-anak usia dini. Penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan menggambar dapat menjadi alternatif yang menarik untuk merangsang kreativitas dan kemampuan motorik anak. Dengan menyediakan berbagai media yang menarik, pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, yang pada akhirnya akan membantu anak-anak berkembang secara optimal dalam aspek kreativitas, keterampilan, dan kepercayaan diri mereka. Dengan demikian, disarankan bagi para pendidik dan orang tua untuk terus menerapkan dan mengembangkan penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan menggambar sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak-anak di kelompok B, dapat memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan orang tua dalam menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini, sehingga dapat mendukung perkembangan kreativitas mereka secara optimal. Serta memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas dalam menciptakan karya seni mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan Rahmat-Nya kami dapat menyelesaikan artikel ini. Penulis mengucapkan terima kasih pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Terimakasih kepada Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan sekaligus Pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada Ibu Taruni Suningsih M.Pd dan Ibu Akmillah Illhami, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah metode penelitian atas bimbingan dan arahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan artikel ini tepat pada waktunya. Penulis menyadari akan kekurangan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna memperbaiki kekurangan tersebut di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., Wahyuni, S., & Hakim, F. (2024). Implementasi Teknik Arsir Dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA ZU Tsaqif. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(4), 84-92. <https://journal.staiyipiqaubau.ac.id/index.php/Tarim/article/view/1651>
- Annisa, H., Parwoto, Lismayani, H., & AMriani, S. R. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning Menggunakan Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1476-1486.

- Arifin, I. N., Abduh, I. B., & Juniarti, Y. (2023). Pengaruh Media Realia terhadap Kemampuan Menggambar pada Anak Usia Dini Kelompok B. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6472–6482. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5265>
- Asare, S., Walden, P., Aniagyeyi, E., & Emmanuel, M. (2023). A Comparative Study of Traditional Art Techniques versus Digital Art Techniques in the Context of College Visual Art Education. *American Journal of Arts, Social and Humanity Studies*, 3(1), 21–34. <https://doi.org/10.47672/ajashs.1556>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Black, J., & Browning, K. (2023). Creativity in Digital Art Education Teaching Practices. *Art Education*, 64(5), 19–34. <https://doi.org/10.1080/00043125.2011.11519140>
- Boldt, G. T., & Strub, H. (2023). Associations between drawing creativity, task-related divergent thinking, and other creative subprocesses. *Thinking Skills and Creativity*, 49, 101332. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101332>
- Ciriello, R. F., Richter, A., & Mathiassen, L. (2024). Emergence of creativity in IS development teams: A socio-technical systems perspective. *International Journal of Information Management*, 74, 102698. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102698>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (n.d.). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Dita, F. (2022). Pengembangan Kreativitas Menggambar Melalui Teknik Arsir Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Atfal Tahun Ajaran 2021/2022. (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Dyah, S. F., Gandini, S., Hidayah, S., Muryanti, S., Alimah, N., & Lestari, S. (2024). Stimulus Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media Loose Part. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1018–1027. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.471>
- Eichengreen, A., van Rooijen, M., van Klaveren, L., Nasri, M., & Tsou, Y. (2023). The impact of loose-parts-play on schoolyard social participation of children with and without disabilities: A case study. *Child: Care, Health and Development*, 50(1). <https://doi.org/10.1111/cch.13144>
- Enafitra, A. E. (2024). Penggunaan Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Pelita Harapan Kabupaten Manggarai Timur. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 66–71.
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61–73. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3493>

- Handayani, W. I., Nurmawati, & Nasution, I. (2024). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts di TK Lely Medan Jl. Tuamang GG. Mesjid, Siderojo Hilir, Kec. Medan Tembung, Kota Medan. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(3), 218–229. <https://doi.org/10.59059/tarim.v5i3.1593>
- Hartanti, W., & Afandi, N. K. (2023). Analisis Implementasi Metode Menggambar Bagi Pembentukan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Perspektif Teori Konstruktivisme. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 193–204. <https://doi.org/10.32678/assibyan.v8i2.9430>
- Hasanah, H., Gunawan, Astawawa, M. S., & Habibi, M. (2023). Penggunaan Media Tumbuhan Dalam Peningkatan Kreativitas Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD KB Anak Negeri Praya Kabupaten Lombok Tengah. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 4(4), 133–140. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/1556>
- Hasanah, W. (2023). Penggunaan Media Tanaman untuk meningkatkan kreativitas menggambar anak kelompok kelas A di TK Al Maisaroh Bungatan Situbondo. *MOTORIC (Media of Teaching Oriented and Children)*, 7(1), 451–459. <https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/paudmotoric/article/view/2234>
- Hidayati, R., Habibi, M., & Astini, N. (2022). Penggunaan Media Tumbuh-Tumbuhan dalam Peningkatan Kreativitas Menggambar Anak. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(1), 208–214. <https://doi.org/10.12345/ijece.v1i1.2022>
- Kaenah, K., Yulia Utami, S., Muawwanah, U., & Moha, L. (2023). Implementation of Loose Part Media to Increase Creativity in Early Childhood. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 1(2), 87. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i2.8157>
- Komara, H. W., & Rohmalina. (2023). Media Pembelajaran Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(5), 491–498. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/17684>
- Kong, L., Guo, X., & Liu, Y. (2024). The Impact of Digital Media, Virtual Reality, and Computer-generated art on Traditional Art Forms. *SHS Web of Conferences*, 183, 01004. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202418301004>
- Levitt, H. M., Bamberg, M., Creswell, J. W., Frost, D. M., Josselson, R., & Suárez-Orozco, C. (2018). Journal article reporting standards for qualitative primary, qualitative meta-analytic, and mixed methods research in psychology: The APA Publications and Communications Board task force report. *American Psychologist*, 73(1), 26–46. <https://doi.org/10.1037/amp0000151>
- Mahmud, N. (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A Paud Tuan Guru Alim. *JURNAL ILMIAH CAHAYA PAUD*, 3(2), 50–54. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i2.3628>
- Mariana, R. E. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Melalui Media Seni Lukis Pada Anak Usia 6-7 Tahun di SD Tunas Pelita Binjai. *Khidmat*, 2(1), 73–78. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/khidmat/article/view/852>

- Mushlih, A., Rahimah, Insiyah, M., & Musdalifah. (n.d.). *Analisis Kebijakan PAUD: Mengungkap isu-isu menarik seputar AUD*. Penerbit Mangku Bumi.
- Naomi, K., & Rahardjo, M. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Media Loose Parts. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 53, 255–262. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1880>
- Novi, Y., Puswati, D., Fitriani, I., & Aulianisak, S. (2023). Pengaruh Kegiatan Finger Painting terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Gawat Darurat*, 5(1), 67–74.
- Rani, A. (2023). Digital Technology : It's Role In Art Creativity. *Journal of Commerce & Trade*, 13(2), 61. <https://doi.org/10.26703/JCT.v13i2-9>
- Risdianty, R., & Pamungkas, J. (2022). Model Penerapan Metode Menggambar untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6478–6501. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3149>
- Rohmatun, N. (2023). Teknik Arsir Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Kreativitas Hasil Karya Menggambar Bentuk DI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 216.
- Rozak, P. (2021). Penerapan Media Loose Part Dalam Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, 2(1), 56–71. <https://doi.org/10.58410/al-athfal.v2i1.535>
- Saputra, H. D., Purwanto, W., Sugiarto, T., & Zaharbaini, F. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving . *Jurnal Pendidikan*, 20(2), 273–286. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15091.58405>
- Sardi, M., & Mayar, F. (2023). The Effect of Loose Parts on the Development of Early Childhood Creativity. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(3). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i3.4107>
- Sari, D. K., Panjaitan, R. L., & Julia. (2024). Kreativitas Anak Usia Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Menggambar. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1).
- Septaria, L., Retno, W., & Fahmi. (2023). Penerapan Metode Ekspresi Bebas Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Kelompok Bermain Usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(1), 171–175. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.691>
- Straffon, L. M., de Groot, B., Gorr, N. D., Tsou, Y.-T., & Kret, M. E. (2024). Developing drawing skill: Exploring the role of parental support and cultural learning. *Cognitive Development*, 70, 101444. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2024.101444>
- Ulfah, U. (2024). Strategi Guru dalam Pemanfaatan Media Bahan Alam dan Lingkungan Sekitar untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Melati Duko Rubaru Sumenep. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 6944–6955. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2138>
- Veryawan, Juliati, & Aprilia, R. (2021). Kegiatan Menggambar Bebas Menggunakan Crayon Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Aş-Sibyān : Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, 4(1), 129–138. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/assibyan/article/download/10556/5042>

- Wilyanita, N., Rahayu, S., Sari, L., & Alim, M. L. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun dalam Menggambar Menggunakan Media Loose Part. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 422–426. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.807>
- Yeni, P., & Citrowati, E. (2024). Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Bebas di TK PAUD Harapan Bunda Sungai Talang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 1959–1964. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1137>