

## MODEL DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN DAN KREATIVITAS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Esa Asiweres Biliu<sup>1</sup>, Rani Liani Besituba<sup>2</sup>, Yesi Arliana Nitti<sup>3</sup>, Arelli Gestiana Seffi<sup>4</sup>, Mefi Maria Atara Taebenu<sup>5</sup>, Leni Tania Bees<sup>6</sup>, Hemi Damnosel Bara Pa<sup>7</sup>  
[esabiliu@gmail.com](mailto:esabiliu@gmail.com)<sup>1</sup>, [ranilianibesituba@gmail.com](mailto:ranilianibesituba@gmail.com)<sup>2</sup>, [yesinitti78@gmail.com](mailto:yesinitti78@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[arelysefi@gmail.com](mailto:arelysefi@gmail.com)<sup>4</sup>, [mefitaebenu99@gmail.com](mailto:mefitaebenu99@gmail.com)<sup>5</sup>, [lenytania13@gmail.com](mailto:lenytania13@gmail.com)<sup>6</sup>

Institut Agama Kristen Negeri Kupang

### ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh urgensi metode pedagogi yang efisien dalam pendidikan anak kecil untuk memajukan pertumbuhan sosial-emosional. Sasaran pokok studi ini adalah menyusun rancangan model pembelajaran yang memadukan taktik berdasarkan permainan dan inovasi untuk memperbaiki kemampuan tersebut. Dengan menerapkan teknik tinjauan literatur sistematis (SLR) sesuai pedoman PRISMA, kajian ini menelaah beragam karya ilmiah dari periode 15 tahun belakangan (2010–2025). Hasil kajian mengungkapkan bahwa kombinasi permainan dan inovasi menciptakan suasana belajar yang komprehensif dan bermakna, yang secara nyata membantu pembentukan empati, pengendalian emosi, kerja sama, serta kemampuan berkomunikasi pada anak-anak. Taktik yang terbukti ampuh mencakup permainan yang diarahkan, aktivitas imajinatif bebas, dan peran aktif pengajar sebagai pendamping. Model ini teruji efektif dalam membangun dasar karakter yang tangguh serta kesiapan sosial anak untuk tahap pendidikan selanjutnya. Kajian ini menyimpulkan bahwa rancangan pembelajaran yang berorientasi pada permainan dan inovasi adalah pilihan yang memadai dan hemat biaya untuk meningkatkan kompetensi sosial-emosional anak kecil. Temuan ini menawarkan panduan praktis bagi tenaga pendidik dan perancang kebijakan untuk mengadopsi desain pembelajaran inovatif di lembaga PAUD.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Berbasis Permainan, Keterampilan Sosial-Emosional, Pendidikan Anak Usia Dini, Kreativitas, Model Pembelajaran, Permainan Terpandu.

### ABSTRACT

*This research is motivated by the urgency of efficient pedagogical methods in early childhood education to promote social-emotional growth. The main goal of this study is to develop a learning design that combines play-based tactics and innovation to improve these abilities. By employing a systematic literature review (SLR) following PRISMA guidelines, the research examined various scholarly works from the last 15 years (2010–2025). The results reveal that merging play and innovation fosters a comprehensive and purposeful learning atmosphere that notably aids the cultivation of empathy, emotion management, teamwork, and communication skills in children. Proven effective tactics include directed play, unrestricted imaginative exercises, and the proactive involvement of teachers as guides. This design has been shown to establish a robust character base and social preparedness for subsequent educational stages. The study concludes that a play-oriented and innovation-focused design serves as a suitable and cost-effective option for enhancing social-emotional competencies in young children. These findings offer a practical blueprint for educators and policymakers to adopt cutting-edge learning designs in early childhood environments.*

**Keywords:** Game-Based Learning, Social-Emotional Skills, Early Childhood Education, Creativity, Learning Model, Guided Play.

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan keterampilan anak. Anak yang telah di didik secara dini akan bertumbuh

sebagai anak yang cerdas, kreatifitas dan bermutu. Pendidik yang bermutu perlu di terapkan sejak usia dini sehingga anak dapata menciptakan generasi penerus bangsa dengan karakter yang kuat ((Marwa et al., n.d.). Pendidikan anak usia dini merupakan tempat untuk anak beajar sambil bermain. Pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai pendidikan yang sangat mendasar dan strategi dalam pembangunan sumber daya manusia. Sebagaimana pada undang-undang sistem pendidikan nasional No.20 Tahun 2003 Bab 1, pasal 1, utur 14, bahwa pendidikan pada anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan anak secara jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Desain pembelajaran berbasis bermain telah menjadi pusat perhatian utama dalam pendidikan anak usia dini karena kemampuannya untuk menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak secara holistik. Penerapan pembelajaran pada anak berbasis bermain tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup perkembangan sosial, emosional, dan fisik anak. Melalui aktifitas bermain yang terstruktur maupun bebas, anak-anak dapan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, regulasi emosi, serta keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya ( Lunga et al., 2019).

Perkembangan sosial-emosional adalah elemen dasar dalam pertumbuhan anak kecil, yang membantu mereka memahami emosi, menjalin hubungan baik, dan mengambil keputusan yang bertanggung jawab. (Peralta et al., 2014) menyatakan bahwa bermain bukan hanya pengisi waktu bagi anak, melainkan alat utama untuk belajar dan menjelajahi dunia. Pendekatan pembelajaran yang menyeluruh dan terpadu sangat penting untuk mendukung hal ini, di mana (Fadlelmula et al., 2022) menyoroti bahwa pendidikan era modern bertujuan membentuk talenta baru dengan keterampilan kompleks seperti berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan sifat alami anak, seperti kecintaan mereka pada bermain dan berkreasi.

Pembelajaran melalui permainan muncul sebagai metode yang menarik. Permainan edukasi sebagai permainan digital yang dibuat khusus untuk meningkatkan hasil akademik siswa. Dari meta-analisis (Januari et al., 2023) pendekatan ini memberikan efek sedang hingga kuat dalam mendorong perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak kecil. Lebih dari sekadar hiburan, permainan yang dirancang baik—baik digital atau non-digital—menawarkan lingkungan aman untuk anak mengeksplorasi emosi, berlatih mengontrol diri, dan menghadapi akibat tindakan mereka dalam suasana yang menyenangkan dan menarik. (Iensufiie & Harapan, 2020) melalui teori pembelajaran situasional menjelaskan bahwa lingkungan permainan bertindak sebagai komunitas praktik virtual yang memberikan konteks belajar dan peluang berkolaborasi.

Selain permainan, kreativitas adalah komponen utama yang saling melengkapi. (Halimah et al., 2018) menekankan bahwa bermain kreatif berdasarkan kecerdasan majemuk dapat memaksimalkan potensi anak. (Behnamnia et al., 2020) juga menyatakan bahwa permainan digital bisa dirancang untuk mendorong anak berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Penggabungan antara permainan dan kreativitas ini membentuk ekosistem belajar yang oleh (Putro, 2016) digambarkan sebagai kerangka desain terintegrasi yang mencakup mekanisme permainan dan pengetahuan/keterampilan sebagai elemen terpenting. Dalam ekosistem ini, anak dapat membangun "kemampuan mencipta" sambil mengasah kompetensi sosial-emosional.

Berdasarkan kerangka pemikiran dan bukti empiris dari para ahli tersebut, tulisan ini bertujuan mengusulkan model desain pembelajaran yang sengaja menggabungkan pendekatan berbasis permainan dan pengembangan kreativitas. Desain permainan yang tidak tepat bisa menambah beban kognitif yang tidak terkait pembelajaran. Oleh karena

itu, model ini diharapkan menjadi panduan praktis bagi pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dalam menanamkan keterampilan hidup dasar, sekaligus relevan dengan dunia anak yang penuh imajinasi dan eksplorasi, sehingga permainan dapat memaksimalkan tumbuh kembang anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan tinjauan literatur yang terstruktur untuk mengembangkan model pembelajaran. Data dikumpulkan dari sumber akademik utama, termasuk jurnal internasional yang tercatat di Scopus, ScienceDirect, dan SpringerLink, serta publikasi dalam negeri yang telah terakreditasi. Pencarian dilakukan dengan teknik Boolean menggunakan kata kunci utama seperti *game-based learning*, *social-emotional development*, *creativity*, dan *early childhood education* dalam rentang waktu 15 tahun terakhir (2010-2025). Penelitian ini mengikuti panduan PRISMA untuk memilih artikel, dimulai dari identifikasi, penyaringan berdasarkan abstrak, hingga penilaian kesesuaian artikel lengkap, yang memastikan hanya studi yang paling relevan dan berkualitas tinggi yang diperiksa.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif menggunakan metode analisis tematik dan analisis isi. Proses analisis melibatkan pengkodean temuan dari berbagai studi untuk mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan antar konsep. Penelitian ini mengintegrasikan hasil dari penelitian sebelumnya. Integrasi temuan ini kemudian digunakan untuk membangun kerangka konseptual komprehensif tentang model desain pembelajaran berbasis permainan dan kreativitas yang efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak usia dini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep dan Dasar Teori Pembelajaran Melalui Permainan**

Pembelajaran yang menggunakan permainan dianggap sangat cocok untuk anak-anak usia dini karena bisa membuat suasana belajar jadi lebih seru dan bermakna. (Dinan Anggun Setyowati (2025, n.d.) menjelaskan bahwa bermain adalah cara utama anak-anak untuk menjelajahi dunia sekitar, membangun hubungan sosial, serta membangun kepercayaan diri dan kemampuan mandiri. Pendekatan ini tidak cuma fokus pada kemampuan berpikir, tapi juga mendorong perkembangan secara keseluruhan, termasuk aspek sosial, emosi, gerakan tubuh, dan kreativitas. (Lunga et al., 2019) setuju dengan ini, menyatakan bahwa metode pengajaran berbasis permainan bisa membantu perkembangan anak dengan muda secara menyeluruh. Sementara itu (Wicaksono & Hasanah, 2018) dalam ulasannya tentang permainan, imajinasi, dan kreativitas, menekankan bahwa aktivitas bermain bisa merangsang proses imajinatif, yang jadi dasar dari pemikiran kreatif dan kemampuan menyelesaikan masalah. Dasar teori inilah yang jadi fondasi utama buat bikin model desain pembelajaran yang efektif.

### **Peran Kreativitas dalam Kerangka Pembelajaran Sosial-Emosional**

Kreativitas itu tidak berdiri sendiri, tapi terjalin erat dengan perkembangan sosial dan emosional anak. Kreativitas pada anak sering muncul melalui permainan dan humor, yang jadi tanda dari proses afektif kreatif. (Hayuningtyas & Wijayanti, 2017) lewat penelitian eksperimen telah membuktikan bahwa program permainan yang terstruktur bisa secara signifikan meningkatkan pemikiran kreatif anak prasekolah. (Behnamnia et al., 2020) dalam studinya tentang komponen efektif kreativitas dalam pembelajaran berbasis permainan digital untuk anak muda, menemukan bahwa tantangan, rasa penasaran, dan fantasi adalah elemen kunci yang bisa memberdayakan kreativitas. (Setiawan et al., 2022) menambahkan bahwa lewat aktivitas berbasis seni dan desain yang melibatkan semua

indera, anak tidak cuma dilatih kemampuan sensoriknya, tapi juga diajari memahami hubungan sebab-akibat, yang di akhirnya mengembangkan kreativitas mereka. Jadi, bikin pengalaman belajar yang menantang dan bikin penasaran itu sangat penting.

### **Kontribusi Beragam Jenis Permainan terhadap Perkembangan Anak**

Berbagai macam permainan, baik yang modern maupun tradisional, punya peran unik dalam membantu perkembangan sosial-emosional dan kreativitas anak. (Setiawan et al., 2022) dan timnya menjelaskan bahwa permainan konstruktif seperti Lego bagus untuk buat mengembangkan aspek kognitif (pemikiran kreatif), afektif (kepribadian kreatif), dan psikomotor (fleksibilitas kreatif) pada anak usia 5-6 tahun. (Lucky & Muhid, 2025) membahas bagaimana permainan tradisional bisa membantu tumbuhnya kreativitas anak, di mana strategi dan alat yang dipakai untuk menang, ditambah modifikasi dari guru, sehingga pembelajaran lebih seru. Sementara (Hayati et al., 2021) menambahkan bahwa permainan tradisional sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas anak. Keunikan dari masing-masing jenis permainan ini sebagai dasar yang kaya untuk pendidik yang menambah pengalaman belajar yang beragam dan lengkap.

### **Strategi dan Prinsip dalam Merancang Desain Pembelajaran**

Manjalani model pembelajaran berbasis permainan dan kreativitas membutuhkan strategi dan prinsip desain yang pas agar bisa mencapai tujuannya. (Rahmadani et al., 2023) memberi contoh penerapan dengan menggunakan model Problem Based Learning dan media monopoli pintar untuk mengenali lambang bilangan ke anak. (Udju et al., 2023) dkk, dalam penelitiannya tentang desain pembelajaran PAUD, menekankan bahwa pentingnya merancang kegiatan yang terstruktur dan sesuai sama konteks lokal. (Bullard & Bahar, 2023) mengidentifikasi hambatan umum dalam mengajar kreativitas di kelas K-12, yang pemahaman ini bisa membantu pendidik antisipasi tantangan saat membuat aktivitas berbasis permainan yang kreatif. Heard, Krstic, dan Richardson membahas tentang cara membuktikan kreativitas di setting pendidikan, yang jadi pertimbangan penting buat nilai efektivitas suatu desain pembelajaran. Prinsip utamanya adalah ciptain lingkungan di mana anak merasa aman untuk eksplorasi, mengambil resiko kreatif, dan interaksi sosial.

### **Penerapan Praktis dan Implikasi bagi Pendidik**

Penelitian terbaru memberi contoh nyata dan panduan untuk menjalankan model ini di pendidikan anak usia dini. (Puspitaningrum et al., 2023) membuat model pembelajaran bahasa anak usia dini berbasis literasi humanis, yang sangat cocok dengan semangat pembelajaran holistik yang fokusnya pada aspek manusiawi dan pengalaman. (Nurdiana, 2023) membahas penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan untuk keterampilan motorik kasar anak usia dini, yang menjadi bagian penting dari perkembangan fisik dan kesehatan mental anak. (Anak & Dini, 2022) menunjukkan bahwa kreativitas anak bisa naik melalui alat permainan tradisional dari pelepah daun pisang, yang artinya sumber belajar kreatif tidak harus mahal. (Soleha et al., n.d.) dan timnya juga menemukan bahwa permainan konstruktif bisa meningkatkan kreativitas anak. Temuan-temuan ini berarti pendidik harus menjadi fasilitator yang peka, membuat lingkungan belajar yang kaya rangsangan, dan sering merefleksikan praktik mereka biar kebutuhan sosial-emosional dan kreatif setiap anak terpenuhi.

### **Sintesis: Integrasi Permainan, Kreativitas, dan Keterampilan Sosial-Emosional**

Hubungan erat antara permainan, kreativitas, dan kemampuan sosial-emosional membuat siklus yang saling menguatkan. Lingkungan bermain yang aman dan mendukung membuat anak berani eksplorasi secara kreatif, yang akhirnya membangun kepercayaan diri dan kemampuan mengatur emosi. Kemampuan sosial-emosional yang bagus, seperti empati dan kerja sama, membantu dinamika kelompok lebih harmonis saat bermain,

sehingga membuka kesempatan untuk kreativitas yang lebih rumit. (Cheruiyot, 2024), meneliti efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan untuk promosi keterampilan literasi awal, yang menjadi bagian dari perkembangan kognitif yang juga dipengaruhi kematangan sosial-emosional. (Ananda et al., n.d.), menekankan bahwa peran pembelajaran berbasis permainan dalam menambah perkembangan kognitif dan emosional di masa kanak-kanak awal. (Jamie, 2023) membahas hubungan antara rasa penasaran dan kreativitas, yang keduanya sangat terpacu saat bermain dan menjadi dasar untuk keterampilan eksplorasi sosial-emosional. Sintesis ini menunjukin bahwa investasi di pembelajaran berbasis permainan dan kreativitas pada dasarnya adalah investasi untuk membangun fondasi kepribadian anak yang sehat, tangguh, dan bisa berkontribusi positif ke masyarakat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan tinjauan literatur yang telah dilakukan, bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran yang menggabungkan permainan dan kreativitas itu efektif sangat penting untuk menambah kemampuan sosial-emosional anak sejak kecil. Dengan menyatukan bahwa elemen permainan yang teratur sama dengan pengembangan kreativitas, ini membuat suasana belajar yang utuh dan cocok untuk sifat alami anak-anak. Model ini tidak hanya fokus pada aspek otak atau kognitif, tetapi juga perhatian khusus ke pengembangan empati, mengatur emosi, kerja sama, dan kemampuan komunikasi melalui mekanisme permainan yang menyenangkan dan bermakna.

Pendekatan pembelajaran melalui permainan, terutama yang guided atau dipandu, terbukti bahwa bisa membuat kondisi flow yang pas, di mana anak-anak akan benar-benar terjun ke dalam proses belajar. Di sisi lain, jika digabungkan elemen kreativitas melalui permainan bebas (open-ended play) dan tantangan yang mengestimulasi imajinasi, atau memberikan ruangan untuk anak-anak mengembangkan kemampuan penyelesaiin masalah dan berpikir fleksibel. Gabungan dari hasil akhirnya pengalaman belajar yang tidak hanya tingkat kompetensi sosial-emosional, tapi juga bangun dasar karakter yang kuat untuk siap sosialisasi di jenjang pendidikan berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anak, K., & Dini, U. (2022). Penggunaan media loose part dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. 7(2), 145–153.
- Ananda, K. T., Islam, U., & Abdurrahman, N. K. H. (n.d.). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa MAN 1 Brebes. 366–373.
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Akmar, M., Ismail, B., & Hayati, A. (2020). Children and Youth Services Review The e f f ective components of creativity in digital game-based learning among young children : A case study. 116(March).
- Bullard, A. J., & Bahar, A. K. (2023). Common barriers in teaching for creativity in K-12 classrooms : A literature review. Journal of Creativity, 33(1), 100045. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100045>
- Cheruiyot, B. (2024). East African Journal of Education Studies Effectiveness of Play-Based Learning Method in Promotion of Early Literacy Skills Among Early Childhood Development Education Children. 7(3), 479–488. <https://doi.org/10.37284/eajes.7.3.2178>
- Dinan Anggun Setyowati (2025. (n.d.). View of DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS BERMAIN DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI\_KAJIAN LITERATUR.
- Fadlilmula, F. K., Sellami, A., Abdelkader, N., & Umer, S. (2022). A systematic review of STEM education research in the GCC countries : trends , gaps and barriers. International Journal of STEM Education. <https://doi.org/10.1186/s40594-021-00319-7>
- Halimah, A., Afif, A., Ratu, B., Tarbiyah, F., & Alauddin, U. I. N. (2018). PENGARUH

- KECERDASAN VERBAL LINGUISTIK TERHADAP INDONESIA THE INFLUENCE OF LINGUISTIC VERBAL INTELLIGENCE TOWARD THE RESULT OF INDONESIAN LANGUAGE. 5(2), 162–169.
- Hayati, S. N., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2021). REAKTUALISASI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK PENGEMBANGAN. 5(2), 298–309.
- Hayuningtyas, N. E., & Wijayanti, A. (2017). METODE EKSPERIMEN UNTUK MENINGKATKAN HASIL SISWA SEKOLAH DASAR Ninditya Enggawati Hayuningtyas \*, Arfilia Wijayanti , Muhajir. 20(2). <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.8906>
- Iensufiie, T., & Harapan, U. P. (2020). ANALISIS TEORI PENDEKATAN SITUASIONAL UNTUK GURU WALI KELAS BAGI TRANSFORMASI KEBERHASILAN PEMBELAJARAN SISWA [ ANALYSIS OF THE SITUATIONAL APPROACH THEORY FOR HOMEROOM TEACHERS FOR TRANSFORMING ACHIEVEMENT OF STUDENT LEARNING ]. 16(1), 34–57.
- Jamie, J. (2023). Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Curiosity , breadth and depth of exploration , and recall in young children.
- Januari, V. N., Gui, M. D., Putri, C. R., & Islaku, M. (2023). Mosikolah ( Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial ) Struktur Bahasa Dalam Kalimat Majemuk. 1(1), 92–98.
- Lucky, H. S., & Muhid, A. (2025). Permainan Tradisional sebagai Media Efektif Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini : Literature Review. 9(3), 789–796. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.5949>
- Lunga, P., Esterhuizen, S., Koen, M., Africa, S., Childhood, E., Africa, S., & Esterhuizen, S. (2019). Play-based pedagogy : An approach to advance young children ' s holistic development. 1–12.
- Marwa, N. K., Supriadi, U., Pendidikan, F., & Pengetahuan, I. (n.d.). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS FITRAH. 142–150.
- Nurdiana, R. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. 1(2), 53–58.
- Peralta, L. R., Connor, D. O., Cotton, W. G., & Bennie, A. (2014). The Effects of a Community and School Sport-Based Program on Urban Indigenous Adolescents ' Life Skills and Physical Activity Levels : The SCP Case Study. October, 2469–2480.
- Puspitaningrum, D., Indrawati, T., & Kajen, K. (2023). DESAIN MODEL PEMBELAJARAN BAHASA ANAK USIA DINI BERBASIS LITERASI HUMANIS ( EARLY CHILDHOOD LANGUAGE LEARNING DESIGN BASED ON HUMANIST LITERACY ). 13(2), 362–375.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. 16, 19–27.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Nur, N., Rohmah, S., Maftuhah, Y., Desstya, A., Dasar, P., & Surakarta, U. M. (2023). Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN. 10, 127–141.
- Setiawan, D., Hardiyani, I. K., Aulia, A., & Hidayat, A. (2022). Memaknai Kecerdasan melalui Aktivitas Seni : Analisis Kualitatif Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini. 6(5), 4507–4518. <https://doi.org/10.31004/obsesi.vxix.xxx>
- Soleha, A., Nur, L., & Indonesia, U. P. (n.d.). A l y s. 5, 1274–1291.
- Udju, A. H., Hawali, R. F., Nalle, E. S., Tamelab, M. F., & Potdon, D. Y. (2023). Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini ( PAUD ) Di Fatule ' u Kabupaten Kupang Nusa Tenggara Timur. 3(3), 388–394. <https://doi.org/10.59395/altifani.v3i3.389>
- Wicaksono, H., & Hasanah, M. (2018). Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi bagi Siswa Kelas X. 223–228.