



Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Sepak Bola

Riga Mardhika^{1*}, Santika Rentika Hadi², I Gede Dharma Utamayasa³

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani, Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia

*Corresponding author: riga@unipasby.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan sepak bola small-side-game. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang melibatkan observasi dan wawancara sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data. Subjek penelitian terdiri dari 20 anak usia dini di TK Al Karim Sidoarjo, serta guru dan orang tua mereka. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan permainan small-side-game, observasi aktivitas anak, wawancara dengan guru, dan analisis data. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode small-side-game memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas anak, dengan mayoritas anak berada pada kategori "Mulai Berkembang" dan "Berkembang Sesuai Harapan". Penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan berbasis olahraga dalam mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini.

Kata kunci: : kreativitas, permainan sepakbola, *small-side-games*

Abstract

The purpose of this study was to develop early childhood creativity through a small-side-game soccer-based learning approach. The research method used was descriptive qualitative, involving observation and interviews as the main instruments for collecting data. The subjects of the study consisted of 20 early childhood children at Al Karim Kindergarten, Sidoarjo, as well as their teachers and parents. The research procedure included the preparation stage, implementation of small games, observation of children's activities, interviews with teachers, and data analysis. Data analysis was carried out qualitatively through the steps of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the small-side-game method had a positive effect on the development of children's creativity, with most children in the "Starting to Develop" and "Developing According to Expectations" categories. This study emphasizes the importance of a sports-based approach in supporting the development of early childhood creativity.

Keywords: *creativity, football games, small side games*

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa (Ardiana, 2022). Pada masa usia dini, khususnya pada usia 4-6 tahun yang dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), perkembangan kreativitas anak menjadi salah satu aspek penting yang harus didukung secara optimal (Ramadhan Lubis et al., 2024). Namun, observasi di TK Al Karim Sidoarjo menunjukkan bahwa 15% anak masih berada pada kategori "belum berkembang" dalam aspek kreativitas, sementara hanya 10% yang mencapai kategori "berkembang sangat baik". Situasi ini mencerminkan adanya tantangan dalam menyediakan metode pembelajaran yang efektif untuk merangsang kreativitas anak. Pendekatan pembelajaran berbasis seni atau aktivitas motorik halus telah banyak digunakan, tetapi pendekatan berbasis olahraga, seperti

History:

Received : 24 October 2024

Revised : 1 November 2024

Accepted : 4 December 2024

Published : 31 December 2024

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



permainan sepak bola, masih jarang dieksplorasi. Urgensi penelitian ini terletak pada upaya untuk mengatasi kesenjangan tersebut melalui *small side game* yang dirancang untuk mengintegrasikan pengembangan motorik kasar dengan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Pada masa ini khususnya usia 4-6 tahun anak mengalami masa peka, dimana anak sensitive untuk menerima berbagai stimulus (Setyawati, 2013). Permainan olahraga memberikan anak kesempatan untuk menunjukkan aktivitasnya, menghilangkan deficit gerak, menyadari dan menegaskan diri dan memperoleh pengalaman banyak positif (Galan et al., 2021).

Kreativitas merupakan kualitas yang dibutuhkan dalam berbagai bidang keahlian (Fardilha & Allen, 2019). Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas juga berhubungan dengan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsure, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya (Aisyah, 2017). Dalam sepak bola, pengembangan konten taktis-teknis dan kreativitas melalui permainan dapat terjadi dengan memanipulasi aturan struktural dan/atau fungsional permainan sisi kecil (S. D. L. Santos et al., 2016). Dalam hal ini, sebuah studi yang dilakukan oleh (S. Santos et al., 2018) menemukan bahwa program pelatihan dengan permainan berskala kecil, berdasarkan berbagai modifikasi pada tujuan, konfigurasi permainan, aturan, dan faktor-faktor lain, berpotensi untuk mengembangkan kreativitas dalam sepak bola, yang menguatkan temuan (Coutinho et al., 2018), yang menemukan peningkatan setelah program pelatihan berdasarkan pembelajaran diferensial untuk kinerja fisik, variabel teknis, dan komponen kreatif. Seperti yang telah terlihat sebelumnya, variabilitas merupakan indikator penting untuk eksplorasi dan solusi fungsional, (Caso & van der Kamp, 2020) membandingkan berbagai format permainan berskala kecil dan menyimpulkan bahwa semakin sedikit pemain, semakin banyak tindakan (kreatif) yang mereka lakukan, menemukan bahwa variabilitas tindakan dalam pengaturan dengan lebih sedikit pemain dapat mendukung orisinalitas tindakan.

(F. Clemente & Sarmiento, 2020) menunjukkan bahwa permainan dengan lapangan kecil dapat digunakan untuk mengembangkan aksi dan keterampilan teknis dalam sepak bola. Studi lain menunjukkan bahwa variasi dalam permainan menghasilkan perilaku taktis yang berbeda (F. M. Clemente et al., 2022). Namun, tidak ada tinjauan sistematis yang berupaya memahami bagaimana kemungkinan manipulasi dalam permainan dengan lapangan kecil menghasilkan munculnya aksi kreatif dalam sepak bola. Mengingat pentingnya meringkas bukti ilmiah tentang format permainan dengan lapangan kecil yang mendukung aksi kreatif dalam lingkungan pengajaran dan pelatihan sepak bola, tujuan dari tinjauan sistematis ini adalah untuk memahami dampak jumlah pemain dan dimensi lapangan terhadap munculnya gerakan kreatif dalam permainan sepak bola dengan lapangan kecil. Hipotesis awal dari penelitian ini adalah bahwa format permainan yang lebih kecil, dengan lebih sedikit peserta, mengurangi kemungkinan interaksi antara rekan satu tim untuk memecahkan masalah, meningkatkan perilaku eksploratif di ruang bermain yang memungkinkan munculnya aksi baru, orisinal, berguna, dan berorientasi pada masalah. Identifikasi konteks mana yang mendukung munculnya aksi kreatif dapat memberi pelatih wawasan untuk merancang format pelatihan yang menghasilkan lingkungan dengan potensi lebih besar untuk pengembangan kreativitas. Kualitas ini, yang sangat dihargai dalam kinerja pemain sepak bola, ditemukan pada atlet yang dikagumi dan diidolakan, seperti Lionel Messi, yang keterampilannya berpotensi untuk membina dan memengaruhi kemunculan pemain kreatif baru (Furley & Memmert, 2018).

Kebaharuan penelitian ini terletak pada penggunaan *small side game* sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pengembangan motorik kasar dan kreativitas pada anak usia dini, sebuah area yang jarang dieksplorasi dalam penelitian

sebelumnya. Sebagian besar studi terdahulu cenderung fokus pada aktivitas seni atau motorik halus sebagai sarana pengembangan kreativitas, sementara aspek olahraga, khususnya permainan sepak bola, belum banyak diteliti dalam konteks ini. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan mengevaluasi efektivitas permainan fisik yang dirancang untuk merangsang pemecahan masalah dan inisiatif anak. Selain itu, penelitian ini memberikan pembelajaran inovatif bagi guru pendidikan jasmani untuk mendukung pembelajaran yang holistik dan kontekstual.

2. METODE

Dalam metode penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa data-data tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif menggunakan data yang bersifat verbal dan rinci dan mendalam dalam beragam bentuknya. Penelitian kualitatif menjadikan peneliti sebagai instrumen pengumpulan data. Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan dilapangan, bersifat verbal, kalimat fenomena-fenomena, dan tidak berupa angka-angka. Deskriptif ini digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada kesimpulan. Kisi-kisi instrumen observasi dikembangkan berdasarkan lima indikator kreativitas: (1) kemampuan menunjukkan minat dan kepercayaan diri dalam aktivitas, (2) partisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan, (3) inisiatif dalam melakukan hal-hal baru, (4) kemampuan memecahkan masalah sederhana, dan (5) penggabungan ide atau cara baru dalam bermain. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung aktivitas anak dalam permainan *small-side-game* serta wawancara dengan guru untuk memastikan kesesuaian aktivitas dengan tujuan pembelajaran.

Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan permainan *small-side-game*, observasi aktivitas anak, wawancara dengan guru, dan analisis data. Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *small-side-game* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas anak, dengan mayoritas anak berada pada kategori "Mulai Berkembang" dan "Berkembang Sesuai Harapan". Penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan berbasis olahraga dalam mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini.

Dalam penelitian ini yang menjadi focus subyek penelitian adalah kelompok Al Karim Tulangan Sidoarjo yang berjumlah 20 anak, laki-laki dan perempuan. Dalam penelitian ini peneliti memilih melakukan penelitian di Al Karim Tulangan Sidoarjo. Peneliti melakukan penelitian di Al Karim Tulangan Sidoarjo karena peneliti tertarik untuk melihat bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan sepak bola. Data sekunder lainnya yang dikumpulkan antara lain meliputi. Gambaran umum profil sekolah seperti sejarah berdirinya sekolah, riwayat kepemimpinan kepala sekolah, pengurus komite sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, ketersediaan sarana dan prasarana, dan hal-hal yang menunjang pengumpulan data penelitian.

Pedoman observasi mencakup indikator-indikator kreativitas seperti inisiatif, keingintahuan, dan kemampuan menggabungkan ide baru, yang diadaptasi dari teori pengembangan kreativitas anak usia dini (Yudrik, 2011). Kisi-kisi instrumen mencakup lima aspek utama: (1) kemampuan menunjukkan minat dan kepercayaan diri dalam aktivitas, (2) partisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan, (3) inisiatif dalam melakukan hal-hal baru, (4) kemampuan memecahkan masalah sederhana, dan (5) penggabungan ide

atau cara baru dalam bermain. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung aktivitas anak dalam permainan *small side game* serta wawancara dengan guru untuk memastikan kesesuaian aktivitas dengan tujuan pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi pola perkembangan kreativitas yang diukur berdasarkan kategori "Belum Berkembang," "Mulai Berkembang," "Berkembang Sesuai Harapan," dan "Berkembang Sangat Baik."

3. HASIL AND PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Penilaian Mengembangkan Kreativitas Anak

No	Nama	Indikator Pencapaian																										
		Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri				Asyik dan ikut serta dalam beberapa kegiatan				Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri				Melakukan gerakan baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)				Menggabungkan ide dengan cara-cara baru				Total						
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	Skor	Nilai Mutu					
1	Rafi	1						3					2					2				2				10	MB	
2	Ahmad			3				3					2						3							4	15	BSH
3	Zoya		2						4				3						4						4	17	BSB	
4	Eva		2					3					3						4				3			15	BSH	
5	Alina	1				1							2				1				1					6	BB	
6	Fara				4				4				2						4				3			17	BSB	
7	Dery		2				2			1								2				2				9	MB	
8	Dafa		2			1				1								2			1					7	BB	
9	Vira		2			1					2							2					3			10	MB	
10	Sisil		2				2					3						2				2				11	MB	
11	Keenan			3				3					2						3						4	15	BSH	
12	Nurika			3				3					2						3						4	15	BSH	
13	Deril		2					3					3						4				3			15	BSH	
14	Malik			3			2						3				2						3			13	BSH	
15	Bintang	1					2			1						1				1						6	BB	
16	Sheryl		2			1				1					1							2				7	BB	
17	Nadya	1						3					3						3						4	14	BSH	
18	Kalesa		2				2						3		1							2				10	MB	
19	Kinara		2				2				2				1						1					8	MB	
20	Fano	1					2				2								3				2			10	MB	

Keterangan Kemampuan Siswa :

1. Menunjukkan minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri

2. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
 3. Memperlihatkan keingintahuan seperti (cenderung melakukan kegiatan mandiri)
 4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
- Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru (Luluk Asmawati, 2014: 125)

Tabel 2. Hasil Pengamatan Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Al Karim Sidoarjo

No	Keterangan	Jumlah Anak	Presentase
1	BB (Belum Berkembang)	3	15%
2	MB (Mulai Berkembang)	7	35%
3	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)	8	40%
4	BSB(Berkembang Sangat Baik	2	10%
	Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat di pahami bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, menunjukkan minat pada kegiatan kreatif, dapat menyelesaikan tugas secara mandiri sampai selesai, melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (inisiatif), menunjukkan karya dan aktivitas dengan menggunakan berbagai media termasuk pada kategori belum berkembang ada 3 orang anak dengan presentase 15%, mulai berkembang ada 7 orang anak dengan tingkat persentase 35%. Sedangkan kemampuan peserta didik dengan katagori berkembang sesuai harapan ada 8 orang anak dengan tingkat persentase 40% dan kemampuan peserta didik dengan kategori berkembang sangat baik ada 2 orang anak dengan tingkat persentase 10%. setelah peneliti melakukan penelitian tentang mengembangkan kreativitas anak melalui permainan sepakbola media *small side game*.

Penelitian yang dilakukan terhadap 20 anak di TK Al Karim Sidoarjo menunjukkan perkembangan kreativitas yang bervariasi pada anak-anak. Data hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Presentase untuk masing-masing kategori adalah sebagai berikut:

1. **Belum Berkembang (BB):** Sebanyak 3 anak (15%) termasuk dalam kategori ini. Anak-anak pada kategori ini cenderung memerlukan bantuan penuh dari guru dalam menyelesaikan tugas, serta belum mampu menunjukkan inisiatif atau kreativitas secara mandiri.
2. **Mulai Berkembang (MB):** Sebanyak 7 anak (35%) menunjukkan kemampuan awal dalam mencapai indikator kreativitas. Anak-anak ini mulai mampu menyelesaikan beberapa tugas dengan bantuan, tetapi masih memerlukan dukungan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian bereksperimen.
3. **Berkembang Sesuai Harapan (BSH):** Sebanyak 8 anak (40%) telah mencapai tingkat perkembangan yang sesuai dengan target pembelajaran. Mereka mampu menyelesaikan tugas dengan baik, menunjukkan inisiatif, dan mampu menggabungkan ide-ide baru dalam kegiatan bermain.
4. **Berkembang Sangat Baik (BSB):** Hanya 2 anak (10%) yang menunjukkan kreativitas tinggi. Mereka mampu menyelesaikan tugas tanpa bantuan, menunjukkan inisiatif luar biasa, dan mengembangkan cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah.

Interpretasi Data

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori "Mulai Berkembang" dan "Berkembang Sesuai Harapan", dengan total 75%. Hal ini mencerminkan bahwa metode *small side game* memberikan dampak positif pada pengembangan kreativitas

anak. Namun, masih ada sebagian anak yang berada pada kategori "Belum Berkembang", yang menandakan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif untuk menjangkau semua anak, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan lebih dalam aspek kreativitas. Faktor-faktor yang menghambat perkembangan kreativitas anak mencakup kurangnya variasi dalam tugas *small side game* dan kurangnya kemampuan anak untuk memahami misi atau rintangan yang diberikan. Dengan perbaikan dalam desain permainan, potensi peningkatan kreativitas anak dapat lebih optimal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan sepak bola *small side game* mampu mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini secara signifikan. Mayoritas anak berada dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (40%) dan "Mulai Berkembang" (35%), menunjukkan bahwa metode ini memberikan pengaruh positif dalam merangsang kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah anak. Aktivitas permainan yang melibatkan tantangan fisik dan kognitif memungkinkan anak-anak untuk mencoba berbagai solusi, mengembangkan inisiatif, dan beradaptasi dengan situasi yang beragam. Namun, terdapat 15% anak yang masih berada pada kategori "Belum Berkembang", mengindikasikan perlunya intervensi tambahan untuk memastikan pendekatan ini dapat mengakomodasi kebutuhan semua anak..

Faktor lain yang memengaruhi hasil adalah variasi aktivitas yang diterapkan dalam *small side game*. Penelitian ini menemukan bahwa variasi tugas yang kurang kreatif dapat menghambat potensi anak untuk menciptakan solusi inovatif. Anak-anak yang memiliki tingkat keingintahuan tinggi, seperti kelompok "Berkembang Sangat Baik" (10%), menunjukkan bahwa mereka mampu memanfaatkan permainan untuk mencoba ide-ide baru dan mengambil keputusan yang mandiri. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk meningkatkan variasi dalam tugas-tugas permainan, misalnya dengan mengintegrasikan elemen kreatif seperti rintangan yang lebih dinamis dan interaktif. Hal ini menunjukkan pentingnya peningkatan desain *small side game*, seperti menambahkan elemen interaktif dan adaptif yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak. Selain itu, dukungan guru sebagai fasilitator pembelajaran juga berperan penting dalam memberikan arahan dan motivasi kepada anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil ini mendukung teori Yudrik Jahja (2011) yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang melalui lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan pemecahan masalah. Dengan demikian, permainan sepak bola berbasis *small side game* memiliki potensi besar untuk diterapkan lebih luas, tidak hanya untuk pengembangan kreativitas, tetapi juga keterampilan sosial dan motorik. Namun, peran guru sebagai fasilitator sangat krusial dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang agar seluruh anak dapat mencapai perkembangan optimal. Untuk mendukung perkembangan motorik anak, meningkatkan kreativitas anak, dan membangun karakter serta perkembangan anak (Anam et al., 2022). Oleh karena itu, metode ini berpotensi untuk diterapkan secara lebih luas, baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga, dengan catatan bahwa pengajar perlu terus berinovasi dalam mendesain aktivitas agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *small-side-game* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Berdasarkan indikator instrumen, hasil pembahasan menunjukkan bahwa:

1. Kemampuan menunjukkan minat dan kepercayaan diri dalam aktivitas: Anak-anak yang berkembang sesuai harapan mampu menunjukkan minat tinggi dalam permainan, yang relevan dengan studi Galan et al. (2021) yang menyatakan bahwa aktivitas fisik yang menyenangkan dapat meningkatkan kepercayaan diri anak.

2. Partisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan: Mayoritas anak dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan" menunjukkan antusiasme tinggi, mendukung temuan Yuliani et al. (2009) bahwa kegiatan berbasis kelompok merangsang keterlibatan aktif.
3. Inisiatif dalam melakukan hal-hal baru: Anak dalam kategori "Berkembang Sangat Baik" menunjukkan inisiatif luar biasa, sesuai dengan teori kreativitas Yudrik Jahja (2011) yang menyatakan bahwa eksplorasi mendukung pembentukan ide baru.
4. Kemampuan memecahkan masalah sederhana: Permainan small-side-game memfasilitasi anak-anak untuk mencoba solusi kreatif dalam menghadapi tantangan permainan, seperti yang didukung oleh penelitian Rasmussen et al. (2019) mengenai hubungan kreativitas dan pengambilan keputusan dalam olahraga.
5. Penggabungan ide atau cara baru dalam bermain: Anak-anak yang berada dalam kategori "Berkembang Sangat Baik" mampu menggabungkan elemen-elemen permainan untuk menciptakan strategi baru, mendukung studi Anam et al. (2022) tentang pentingnya fleksibilitas kognitif dalam aktivitas kreatif.

Penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan berbasis olahraga dalam mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini. Dengan meningkatkan variasi tugas dalam small-side-game, metode ini berpotensi diterapkan lebih luas untuk mendukung perkembangan holistik anak.

4. KESIMPULAN

Pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan sepak bola *small side game* guru sudah melakukan sesuai dengan langkah-langkah namun ketika pembelajaran berlangsung menggunakan permainan sepak bola *small side game* ada beberapa faktor yang menyebabkan kreativitas anak belum berkembang contohnya pada saat melakukan kegiatan pembelajaran bermain permainan sepak bola *small side game* kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak masih kurang. Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa metode permainan sepak bola small-side-game efektif dalam mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini. Metode ini memberikan kontribusi positif dalam merangsang kemampuan berpikir kreatif, inisiatif, dan pemecahan masalah anak melalui aktivitas fisik yang terstruktur.

5. REFERENCES

- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Anam, N., Maghfirah, N. I., & Saiyannah, S. (2022). Play and Learn with Tradisional Local Wisdom Game in School. *Indonesian Journal of Education and Social Studies*, 1(1), 28–39. <https://doi.org/10.33650/ijess.v1i1.3551>
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Caso, S., & van der Kamp, J. (2020). Variability and creativity in small-sided conditioned games among elite soccer players. *Psychology of Sport and Exercise*, 48, 101645. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2019.101645>

- Clemente, F. M., Aquino, R., Praça, G. M., Rico-González, M., Oliveira, R., Silva, A. F., Sarmiento, H., & Afonso, J. (2022). Variability of internal and external loads and technical/tactical outcomes during small-sided soccer games: a systematic review. *Biology of Sport*, 39(3), 647–672. <https://doi.org/10.5114/biolport.2022.107016>
- Clemente, F., & Sarmiento, H. (2020). The effects of small-sided soccer games on technical actions and skills: A systematic review. *Human Movement*, 21, 100–119. <https://doi.org/10.5114/hm.2020.93014>
- Coutinho, D., Santos, S., Gonçalves, B., Travassos, B., Wong, D. P., Schöllhorn, W., & Sampaio, J. (2018). The effects of an enrichment training program for youth football attackers. *PloS One*, 13(6), e0199008. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0199008>
- Dina Setyawati. (2013). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompok B TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo. *Universitas Negeri Yogyakarta : Skripsi*, 9.
- Fardilha, F., & Allen, J. (2019). Defining, assessing, and developing creativity in sport: a systematic narrative review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2019.1616315>
- Furley, P., & Memmert, D. (2018). Can creative role models prime creativity in soccer players? *Psychology of Sport and Exercise*, 37(August 2017), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2018.03.007>
- Galan, Y., Yarmak, O., Andrieieva, O., Yuriy, M., Sukhomlynov, R., Zoriy, Y., Koshura, A., Ivanchuk, M., Vaskan, I., & Bohdanyuk, A. (2021). Impact of football clubs on the recreational activities of preschoolers. *Journal of Physical Education and Sport*, 21(2), 803–812. <https://doi.org/10.7752/jpes.2021.02100>
- Ramadhan Lubis, Jihan Afifah, Jihan Ramadhani Faizera, Naila Dewi, Salwa Ramadani Dongoran, Siti Lailatul Badriah, & Weni Listini Marbun. (2024). Karakteristik Perkembangan Anak Usia 1-5 Tahun Pada Anak Usia Dini. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(6). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i6.2735>
- Santos, S., Coutinho, D., Gonçalves, B., Schöllhorn, W., Sampaio, J., & Leite, N. (2018). Differential Learning as a Key Training Approach to Improve Creative and Tactical Behavior in Soccer. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 89(1), 11–24. <https://doi.org/10.1080/02701367.2017.1412063>
- Santos, S. D. L., Memmert, D., Sampaio, J., & Leite, N. (2016). The spawns of creative behavior in team sports: A creativity developmental framework. *Frontiers in Psychology*, 7(AUG), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01282>