

## Penggunaan Media Pembelajaran yang Kreatif dalam Desain Pembelajaran Anak Usia Dini

Susanti<sup>1</sup>, Ade S Anhar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia

\*Corresponding Author e-mail: [santibma3@gmail.com](mailto:santibma3@gmail.com)

### **Abstrak**

Early childhood education is the foundational stage in shaping children's character, intelligence, and social skills. Therefore, the learning process at this stage must be designed to align with the developmental needs and characteristics of young learners. One of the most essential aspects that can enhance learning effectiveness is the use of creative learning media. Creative learning media go beyond mere visual or audio aids they involve innovative and engaging approaches that stimulate cognitive, affective, and psychomotor development. This article aims to explore the importance of using creative learning media in designing learning experiences for early childhood and how such media influence children's engagement and understanding of learning content. The method used in this study is a literature review, analyzing various relevant journals, books, and scientific articles. The findings indicate that creative media such as hand puppets, educational games, interactive videos, natural materials, and simple digital tools can significantly increase children's learning enthusiasm, extend attention span, and support social interaction. Moreover, the teacher's role in selecting or creating appropriate media plays a critical part in the success of the learning design. This study concludes that the use of creative learning media is essential in designing engaging, enjoyable, and meaningful learning experiences for early childhood education. It also serves as an effective bridge between the child's world of play and the world of structured learning.

**Kata Kunci:** *Creative Learning Media, Early Childhood Education, Instructional Media Design.*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahapan awal dalam sistem pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk fondasi perkembangan anak. Pada masa ini, anak sedang berada dalam masa keemasan (golden age) di mana pertumbuhan dan perkembangan otak terjadi sangat pesat. Oleh karena itu, strategi pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang secara menyenangkan, bermakna, dan mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Black et al., 2017).

Media pembelajaran menjadi salah satu elemen penting dalam mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan menarik. Media yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau peraga, tetapi juga harus mampu merangsang kreativitas, imajinasi, serta keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menjembatani antara konsep yang bersifat abstrak dengan pengalaman konkret yang dapat dipahami oleh anak.

Anak usia dini memiliki karakteristik khas, seperti rasa ingin tahu tinggi, mudah bosan, serta senang belajar melalui bermain. Maka dari itu, pembelajaran harus dikemas dengan cara yang kreatif dan inovatif. Di sinilah peran media kreatif menjadi sangat penting, karena dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, menumbuhkan motivasi belajar, dan mendorong eksplorasi anak secara aktif dan mandiri.

Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan dalam desain pembelajaran anak usia dini, seperti boneka tangan, alat peraga buatan tangan, permainan edukatif, video animasi, hingga media digital interaktif. Namun, pemilihan media harus mempertimbangkan usia, minat, serta kebutuhan perkembangan anak. Selain itu, pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber media juga menjadi pilihan yang efektif dan ekonomis dalam mendukung kegiatan belajar.

Guru sebagai fasilitator memiliki peran strategis dalam memilih, merancang, dan menggunakan media pembelajaran secara kreatif. Tidak hanya itu, guru juga harus mampu menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Dengan dukungan media yang tepat, proses pembelajaran akan berjalan lebih dinamis dan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar anak (Greenhow et al., 2019).

Melalui artikel ini, penulis bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dalam desain pembelajaran anak usia dini. Kajian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik, calon guru PAUD, dan praktisi pendidikan dalam merancang pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan mampu mendukung perkembangan anak secara holistik.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Menurut Azhar Arsyad (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran dapat berupa alat bantu visual (gambar,

grafik, peta), audio (rekaman suara, musik), audiovisual (film, video), maupun bentuk interaktif (permainan edukatif, simulasi digital).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media pembelajaran harus dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak. Anak usia dini belajar dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan peserta didik usia sekolah dasar ke atas. Oleh karena itu, media pembelajaran untuk mereka harus lebih bersifat konkret, menarik secara visual, dapat disentuh atau dimainkan, serta melibatkan unsur gerak dan imajinasi. Media yang digunakan sebaiknya tidak hanya mendukung aspek kognitif anak, tetapi juga mengembangkan aspek motorik, bahasa, dan sosial-emosionalnya. Hal ini menjadikan media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian integral dari metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Mardhatillah, 2021).

## **2. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini memiliki karakteristik perkembangan yang unik dan berbeda dari usia lainnya. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 2–7 tahun berada dalam tahap praoperasional, yaitu masa di mana anak belum mampu berpikir logis secara sistematis, tetapi sangat kuat dalam hal imajinasi dan simbol. Anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, bermain, meniru, dan mengamati (Joshi & Shukla, 2019).

Ciri khas anak usia dini adalah rasa ingin tahu yang tinggi, ketertarikan pada warna dan suara, rentang konsentrasi yang singkat, serta kemampuan bahasa yang sedang berkembang. Mereka juga lebih menyukai kegiatan yang bersifat konkret dan aktif, seperti menyentuh, menggerakkan, merasakan, serta berbicara. Oleh karena itu, metode dan media pembelajaran untuk anak usia dini harus didesain untuk menstimulus pancaindra mereka secara seimbang.

Selain itu, aspek sosial-emosional juga sangat penting. Anak-anak mulai belajar berinteraksi dengan teman sebaya, mengenal perasaan diri sendiri dan orang lain, serta mulai memahami aturan sosial sederhana. Maka dari itu, media pembelajaran juga harus dirancang untuk mendukung kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial, bukan hanya belajar secara individu. Dengan memahami karakteristik ini, guru dapat memilih dan menggunakan media secara lebih efektif dan tepat sasaran.

## **3. Kreativitas dalam Pembelajaran**

Kreativitas dalam pembelajaran merujuk pada kemampuan pendidik untuk merancang, menciptakan, dan mengadaptasi pengalaman belajar agar menjadi lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kreativitas bukan hanya soal membuat sesuatu yang baru, melainkan juga bagaimana memodifikasi atau memanfaatkan hal yang sederhana menjadi luar biasa. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, kreativitas menjadi aspek penting karena pembelajaran harus mampu menyentuh sisi emosional dan imajinatif anak.

Menurut Torrance (1974), kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang orisinal, fleksibel, dan memiliki nilai. Dalam dunia pendidikan, ini diterapkan dalam berbagai bentuk: menyusun cerita, membuat permainan edukatif, mendesain alat peraga, bahkan dalam cara guru menyampaikan materi. Guru yang kreatif mampu membuat alat peraga dari bahan sederhana seperti kardus bekas, botol plastik, kertas warna, atau benda-benda dari alam sekitar (Collard & Looney, 2014).

Kreativitas dalam pembelajaran juga membantu menyesuaikan materi dengan gaya belajar anak. Sebagian anak lebih mudah belajar melalui visual, sebagian melalui auditori, dan sebagian lainnya melalui kinestetik. Dengan pendekatan kreatif, guru dapat menggabungkan berbagai gaya belajar tersebut ke dalam satu kegiatan yang menyenangkan dan holistik. Dengan demikian, kreativitas bukan hanya nilai tambah, tetapi kebutuhan utama dalam pendidikan anak usia dini.

#### **4. Desain Pembelajaran untuk Anak Usia Dini**

Desain pembelajaran merupakan proses sistematis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam pendidikan anak usia dini, desain pembelajaran harus fleksibel, menyenangkan, dan mampu mengakomodasi kebutuhan perkembangan anak secara menyeluruh, baik secara fisik, kognitif, sosial, emosional, maupun moral (Boysen et al., 2022).

Ciri khas desain pembelajaran PAUD adalah penggunaan pendekatan tematik, berbasis bermain, dan berbasis aktivitas (*active learning*). Artinya, satu tema pembelajaran akan mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak melalui berbagai jenis kegiatan. Misalnya, tema "Binatang" dapat melibatkan kegiatan membaca cerita tentang binatang, bernyanyi lagu binatang, membuat topeng binatang, menirukan suara binatang, serta menghitung jumlah kaki binatang tertentu.

Dalam desain pembelajaran ini, media menjadi bagian penting yang mendukung pelaksanaan setiap kegiatan. Media harus dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk mendorong partisipasi anak, memberi ruang untuk eksplorasi, dan memperkuat pengalaman belajar. Oleh karena itu, desain pembelajaran yang efektif adalah yang mampu mengintegrasikan media secara kreatif, sesuai dengan karakteristik anak, dan mendukung ketercapaian kompetensi yang diharapkan.

#### **5. Jenis Media Pembelajaran Kreatif**

Media pembelajaran kreatif adalah media yang dirancang atau dimodifikasi dengan pendekatan inovatif, sesuai dengan konteks pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Di dunia pendidikan anak usia dini, media ini harus memiliki unsur menarik, interaktif, dan mendukung permainan serta aktivitas eksploratif (Fadhilah et al., 2020).

Berikut beberapa jenis media kreatif untuk anak usia dini:

- a. Media konkret: seperti balok, boneka tangan, puzzle, alat musik sederhana, dan bahan manipulatif lain yang bisa disentuh dan dimainkan langsung oleh anak.
- b. Media dari bahan alam: seperti daun, batu, biji-bijian, pasir, dan air. Media ini tidak hanya murah dan mudah diperoleh, tetapi juga memperkenalkan anak pada lingkungan sekitar.
- c. Media daur ulang: misalnya botol bekas dijadikan rattle, kardus bekas menjadi rumah-rumahan, atau kancing baju sebagai alat hitung.
- d. Media digital: seperti aplikasi edukatif yang interaktif, video animasi pembelajaran, dan cerita digital bergambar. Media ini harus digunakan secara terbatas dan dengan pengawasan agar tidak berdampak negatif pada perkembangan anak.
- e. Media visual dan audio: seperti flashcard, poster bergambar, lagu-lagu anak, dan rekaman cerita.

Setiap jenis media memiliki kelebihan masing-masing, dan akan lebih efektif jika digunakan secara bervariasi dan sesuai konteks. Kunci keberhasilan penggunaan media ini adalah bagaimana guru mampu mengaitkannya dengan tema pembelajaran dan tujuan perkembangan anak.

## **6. Peran Guru dalam Penggunaan Media**

Guru memiliki peran sentral dalam merancang, memilih, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran secara kreatif dan tepat sasaran. Guru bukan hanya pengguna media, tetapi juga sebagai perancang (designer), fasilitator, dan evaluator. Keberhasilan media dalam mendukung pembelajaran sangat tergantung pada kompetensi dan kreativitas guru dalam mengelolanya (Halaman et al., 2024).

Guru harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang karakteristik peserta didik, tema yang sedang dipelajari, dan kompetensi yang ingin dicapai. Berdasarkan pemahaman tersebut, guru dapat menentukan media yang paling sesuai. Guru juga dituntut untuk memiliki keterampilan dalam memodifikasi media agar dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran.

Selain itu, guru juga harus mampu mengevaluasi efektivitas media yang digunakan. Jika suatu media tidak sesuai atau tidak berhasil mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu mencari alternatif atau melakukan penyesuaian. Proses evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa setiap media yang digunakan benar-benar memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar anak.

Pendidikan anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari sentuhan kreativitas guru. Oleh karena itu, pelatihan, workshop, dan pengembangan profesional guru dalam bidang media pembelajaran sangat penting agar mereka mampu terus berinovasi dalam mendukung proses belajar yang berkualitas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi pustaka (library research). Studi ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana penggunaan media pembelajaran kreatif diterapkan dalam desain pembelajaran anak usia dini berdasarkan sumber-sumber literatur ilmiah.

Data dikumpulkan melalui penelusuran buku, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen kebijakan yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, media pembelajaran, dan kreativitas guru. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis (content analysis), yaitu dengan mengidentifikasi tema-tema utama, mengelompokkan informasi, dan menafsirkan hubungan antar konsep. Keabsahan data dijaga dengan triangulasi sumber dan verifikasi teori dari berbagai literatur yang kredibel dan mutakhir (2013–2025).

## PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif berkontribusi besar dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran pada anak usia dini (Inuk et al., 2021). Media yang kreatif, menyenangkan, dan kontekstual tidak hanya membantu anak memahami materi, tetapi juga memotivasi mereka untuk belajar secara aktif. Media yang dirancang dengan memperhatikan karakteristik anak, seperti minat, gaya belajar, dan tahap perkembangan, dapat meningkatkan partisipasi anak, memperkuat pengalaman belajar, serta mendukung pencapaian perkembangan anak secara menyeluruh (Schwarzer et al., 2021).

Jenis-jenis media kreatif yang paling sering digunakan di PAUD antara lain: media visual, manipulatif, digital, audio, dan media dari bahan alam. Media visual seperti gambar, kartu huruf, dan papan flanel sangat efektif dalam mengenalkan konsep warna, bentuk, dan angka. Media manipulatif seperti balok bangun, puzzle, dan lego sangat baik untuk melatih koordinasi motorik halus dan kemampuan problem-solving. Sedangkan media dari bahan alam seperti pasir, daun, batu, atau biji-bijian sangat cocok untuk kegiatan eksploratif yang merangsang kepekaan sensorik dan keterkaitan anak dengan lingkungan sekitar (Indriani & Manto, 2024).

Tabel 1. Jenis Media Pembelajaran Kreatif dan Manfaatnya

NO	Jenis Media	Contoh	Fungsi Pembelajaran	Manfaat bagi Anak
1	Media Visual	Gambar, flashcard, papan flanel	Visualisasi konsep dasar	Mempermudah pemahaman bentuk, warna, huruf

2	Media Manipulatif	Puzzle, balok, lego	Melatih motorik & pemecahan masalah	Meningkatkan koordinasi tangan-mata, logika, kesabaran
3	Media Bahan Alam	Pasir, daun, batu, biji-bijian	Eksploratif dan sensorik	Merangsang indera, menciptakan koneksi dengan alam
4	Media Audio	Lagu anak, rekaman cerita	Meningkatkan pendengaran & bahasa	Mengembangkan kosa kata, konsentrasi, dan ekspresi verbal
5	Media Digital	Video animasi, aplikasi edukatif anak	Interaktif dan fleksibel	Menumbuhkan ketertarikan teknologi, belajar mandiri
6	Media Buatan Guru	Boneka jari, alat peraga dari kardus	Tematik, mendekatkan konsep ke dunia nyata	Menyesuaikan dengan konteks lokal dan budaya anak

### Peran Guru sebagai Desainer Media Pembelajaran

Guru memegang peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis media (Prakoso et al., 2022). Guru yang kreatif tidak hanya memilih media yang tepat, tetapi juga mampu merancang kegiatan pembelajaran yang terpadu, menarik, dan bermakna. Proses perencanaan media mencakup:

1. Identifikasi tujuan pembelajaran,
2. Pemilihan media yang sesuai dengan tema dan karakteristik anak,
3. Pembuatan atau penyesuaian media,
4. Evaluasi efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Misalnya, dalam tema “Binatang”, guru dapat menggunakan boneka tangan, gambar binatang, lagu “Suara Hewan”, serta permainan mencocokkan gambar dan suara. Dengan strategi seperti ini, anak tidak hanya belajar mengenal binatang, tetapi juga mengembangkan kemampuan mendengar, berbicara, berinteraksi, dan berkreaitivitas (Harsanto & Rifai, 2024).

### Analisis Manfaat Media Pembelajaran Kreatif

Berikut adalah tabel yang merinci jenis media, contoh konkret, dan manfaat langsung yang dirasakan anak:

#### Kebutuhan Pengembangan Guru

Studi ini menekankan bahwa pengembangan profesional guru PAUD sangat penting (Hifza et al., 2023). Banyak guru yang belum terampil dalam menciptakan media kreatif karena keterbatasan pelatihan, waktu, atau sumber daya. Oleh karena itu, pemerintah dan lembaga pendidikan harus menyediakan pelatihan berkelanjutan, workshop kreatif, dan sumber bahan ajar yang mudah diakses. Selain itu, kolaborasi

antar guru dalam komunitas belajar juga bisa menjadi sarana berbagi ide dan inspirasi media pembelajaran(Ivantri et al., 2023).

Selain jenis media, peran guru sangat penting dalam menentukan keberhasilan penerapan media kreatif. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyaji materi, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran dan fasilitator pengalaman belajar. Guru yang kreatif dapat menyusun kegiatan tematik yang menarik, misalnya saat mempelajari tema "binatang", guru bisa:

1. Menggunakan boneka jari untuk bercerita,
2. Menyanyikan lagu "Old MacDonald",
3. Menyediakan gambar dan suara hewan untuk ditebak anak.

Dengan pendekatan seperti ini, anak akan belajar dengan lebih antusias, aktif, dan terlibat secara emosional.

### **Dampak Emosional dan Sosial**

Selain aspek kognitif dan motorik, media kreatif juga berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak. Dalam kegiatan bermain kelompok dengan media, anak belajar berbagi, bekerjasama, dan mengungkapkan pendapat. Hal ini sangat penting untuk membangun kepercayaan diri, empati, dan kemampuan berkomunikasi. Media juga menciptakan suasana kelas yang hangat dan menyenangkan, mengurangi tekanan belajar, dan membuat anak merasa dihargai (John & Bates, 2023).

Kegiatan pembelajaran yang melibatkan media kreatif juga berdampak positif pada interaksi sosial dan emosional anak. Mereka belajar untuk berbagi, bekerja sama, menunggu giliran, dan berkomunikasi. Di sisi lain, anak merasa dihargai dan lebih percaya diri karena dapat memahami materi dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas(Hikmah et al., 2024).

Oleh karena itu, penting bagi guru PAUD untuk terus mengembangkan kapasitas dalam memilih, membuat, dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai(Maryati et al., 2021). Lembaga pendidikan juga perlu mendukung dengan menyediakan pelatihan dan sarana yang memadai agar guru dapat merancang pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini (Mawardi & Baharuddin, 2020).

### **KESIMPULAN**

Pembelajaran anak usia dini yang efektif tidak bisa lepas dari kreativitas guru. Guru memiliki tanggung jawab tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai perancang lingkungan belajar. Dalam hal ini, guru dituntut untuk peka terhadap kebutuhan dan minat anak serta mampu mengemas materi ajar dalam bentuk yang mudah diterima dan menyenangkan. Kreativitas guru menjadi kunci utama dalam memaksimalkan fungsi media pembelajaran. Selain itu, keterlibatan anak secara aktif melalui media yang sesuai mendorong peningkatan kemampuan

berbahasa, pengambilan keputusan, interaksi sosial, dan keterampilan berpikir kritis sejak dini. Proses belajar menjadi tidak lagi bersifat satu arah, melainkan dialogis dan dinamis. Anak tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku utama dalam eksplorasi pengetahuan yang mereka alami sendiri melalui media.

Penting bagi lembaga PAUD dan pemerintah untuk memberikan dukungan berupa pelatihan, bimbingan teknis, serta penyediaan sumber daya agar guru dapat terus mengembangkan kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran yang kontekstual dan berkelanjutan. Kolaborasi antar guru juga perlu diperkuat agar tercipta ekosistem pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman dan teknologi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif tidak hanya memperkaya pengalaman belajar anak, tetapi juga menjadi fondasi kuat bagi tercapainya tujuan pembelajaran yang menyeluruh dan bermakna di tingkat PAUD. Pengintegrasian media yang tepat, kreatif, dan kontekstual dalam desain pembelajaran akan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang, dan mendorong pertumbuhan optimal bagi setiap anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Black, M., Walker, S., Fernald, L., Andersen, C., DiGirolamo, A., Lu, C., McCoy, D., Fink, G., Shawar, Y., Shiffman, J., Devercelli, A., Wodon, Q., Vargas-Barón, E., & Grantham-McGregor, S. (2017). Early childhood development coming of age: science through the life course. *The Lancet*, 389, 77–90. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(16\)31389-7](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)31389-7)
- Boysen, M., Sørensen, M., Jensen, H., Von Seelen, J., & Skovbjerg, H. (2022). Playful learning designs in teacher education and early childhood teacher education: A scoping review. *Teaching and Teacher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103884>
- Collard, P., & Looney, J. (2014). Nurturing Creativity in Education. *European Journal of Education*, 49, 348–364. <https://doi.org/10.1111/EJED.12090>
- Fadhilah, N., Dewi, H., & Winata, W. (2020). Creativity of Creation and Story-Telling in Open-Ended Learning with Visual Art Media for Early Childhood Education. *Proceedings of the 2nd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200321.010>
- Greenhow, C., Galvin, S., & Willet, B. S. (2019). What Should Be the Role of Social Media in Education? *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 6, 178–185. <https://doi.org/10.1177/2372732219865290>
- Halaman, Guru, K., Membuat, D., Sederhana, M. P., & Pebrianti, F. (2024). Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2860>
- Harsanto, K., & Rifai, A. (2024). Augmented Reality Animal Recognition Game: Enhancing Early Childhood Learning through Interactive Picture Guessing. *International Journal of Educatio Elementaria and Psychologia*.

<https://doi.org/10.70177/ijeep.v1i4.1175>

- Hifza, Yuliantini, S., Multahada, A., & Astaman. (2023). Training for the Development of Traditional Educational Game Tools in Increasing the Professional Competence of Teachers. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.25217/ji.v8i1.3265>
- Hikmah, H., Wongsonadi, S. K., Hartati, S., & Jahja, Y. (2024). Enhancing Early Childhood Social-Emotional Skills through Innovative Interactive Learning Media. *Asian Journal of Social and Humanities*. <https://doi.org/10.59888/ajosh.v3i3.460>
- Indriani, S., & Manto. (2024). Application of Color Play with Yarn Media to Develop Children's Creativity in PAUD Nurul Iman. *International Journal Education and Computer Studies (IJECS)*. <https://doi.org/10.35870/ijecs.v4i2.3072>
- Inuk, M., Erdawati, E., Sumadi, T., & Jarudin, J. (2021). The Effectiveness of Instructional Media to Improve Early Childhood Creative Thinking Skills. *Universal Journal of Educational Research*, 9, 1291–1297. <https://doi.org/10.13189/UJER.2021.090618>
- Ivantri, R., Sayyid, U., & Rahmatullah, A. (2023). Podcast Making Training as Creative Teaching Media For SDI Al Hakim Boyolangu Tulungagung Teachers. *Indonesian Journal of Advanced Social Works*. <https://doi.org/10.55927/darma.v2i4.5451>
- John, A., & Bates, S. (2023). Barriers and Facilitators: The Contrasting Roles of Media and Technology in Social-Emotional Learning. *Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy*. <https://doi.org/10.1016/j.sel.2023.100022>
- Joshi, P., & Shukla, S. (2019). Development in Early Childhood. *Child Development and Education in the Twenty-First Century*. [https://doi.org/10.1007/978-981-13-9258-0\\_3](https://doi.org/10.1007/978-981-13-9258-0_3)
- Mardhatillah, M. (2021). MEDIA LEARNING FOR EARLY CHILDHOOD IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION. *Sensei International Journal of Education and Linguistic*. <https://doi.org/10.53768/sijel.v1i4.109>
- Maryati, M., Wasliman, I., & Rostini, D. (2021). *Management of Training Outcomes for Paud Teachers through Online Learning to Improve Skills Using Learning Media*. 4, 10360–10368. <https://doi.org/10.33258/BIRCI.V4I4.3075>
- Mawardi, A., & Baharuddin, B. (2020). *Innovations In Early Childhood Education In The Millennial Era*. 1, 568–580. <https://consensus.app/papers/innovations-in-early-childhood-education-in-the-mawardi-baharuddin/3dca965d2ebd50fda91867eaac579a0a/>
- Prakoso, W. A., Burhanuddin, A., Purnamasari, M., Guru, P., Dasar, S., Pgri, S., Kunci, K., Guru, P., Pembelajaran, M., & Teknologi. (2022). Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.12978>
- Schwarzer, C., Grafe, N., Hiemisch, A., Kiess, W., & Poulain, T. (2021). Associations of media use and early childhood development: cross-sectional findings from the LIFE Child study. *Pediatric Research*, 91, 247–253. <https://doi.org/10.1038/s41390-021-01433-6>