



Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Analisa Gea^{1*}, Refni Fajar Wati Zega²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini

Sekolah Tinggi Teologi Ekumene Jakarta, Indonesia

Email : analisa@sttekumene.ac.id refni@sttekumene.ac.id

Abstract : *Early childhood education (ECED) plays an important role in shaping children's cognitive, social and emotional development, but conventional learning methods such as lectures and memorization are less effective in stimulating creativity and interest in learning. Therefore, innovations in learning, such as edutainment, project-based learning and educational games, which are proven to increase children's engagement and motivation. In addition, the role of educators in creating an interactive environment and the involvement of parents are also very important. This study uses the literature study method by collecting various references from journals, books and other scientific sources. This literature study shows that innovative methods based on exploration, projects and educational games can improve children's creativity, critical thinking skills and conceptual understanding. Thus, the application of innovative and collaborative learning methods is expected to create a fun learning environment that supports holistic child development.*

Keywords: *Early Childhood Education, Educational Games, Learning Innovation*

Abstrak : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan penting dalam membentuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, namun metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan hafalan kurang efektif dalam merangsang kreativitas serta minat belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, seperti edutainment, pembelajaran berbasis proyek, dan permainan edukatif, yang terbukti mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi anak. Selain itu, peran pendidik dalam menciptakan lingkungan interaktif dan keterlibatan orang tua juga sangat penting. Studi ini menggunakan metode studi pustaka dengan mengumpulkan berbagai referensi dari jurnal, buku, dan sumber ilmiah lainnya. Studi pustaka ini menunjukkan bahwa metode inovatif berbasis eksplorasi, proyek, dan permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, serta pemahaman konseptual anak. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak secara holistik.

Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Permainan Edukatif, Inovasi Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia dini merupakan fase krusial dalam perkembangan karakter untuk membentuk dasar pengembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Maka dari itu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan belajar melalui eksplorasi serta pengalaman secara langsung. Oleh karena itu, pembelajaran yang diterapkan harus bersifat kreatif dan inovatif agar anak lebih termotivasi dan mampu menyerap informasi dengan lebih efektif. Sehingga dalam era modern ini, tantangan yang dihadapi oleh pendidik yaitu bagaimana mengintegrasikan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif yang tidak hanya berfokus pada satu aspek saja yaitu aspek kognitif tetapi juga pada pengembangan sosial emosional anak (Ningsih & Fahmi, 2022). karena dalam prakteknya masih ada lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) yang menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yaitu metode pembelajaran seperti ceramah atau cerita maupun hafalan. Metode pembelajaran tersebut sangat monoton dan kurang interaktif yang dapat membuat anak mudah bosan, kurang terlihat dalam proses belajar

dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreativitas anak.

Salah-satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis edutainment yaitu perpaduan antara pendidikan dan hiburan sehingga anak merasa senang, menyenangkan dan tidak bosan hal ini disampaikan oleh (Nurdin, 2021) dalam penelitiannya. Pendekatan tersebut telah dibuktikan keefektifannya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar anak serta membantu anak memahami konsep-konsep dasar dengan baik. Sedangkan menurut (Lumbin dkk., 2022) mengemukakan bahwa penggunaan permainan tradisional juga dapat menjadi alternatif yang baik untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter dan kreativitas anak, mengingat saat ini banyak anak yang lebih tertarik dengan permainan digital.

Beberapa guru masih kurang mendapatkan pelatihan yang memadai dan sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang inovatif bagi pendidikan anak usia dini, sehingga mereka cenderung menggunakan metode yang lebih sederhana dan kurang variatif. Sementara itu, penggunaan teknologi pembelajaran anak usia dini yang masih belum dimanfaatkan secara optimal di beberapa tempat, baik karena keterbatasan fasilitas maupun kurangnya pemahaman guru dan orang tua mengenai pemanfaatan dengan baik (Warmansyah dkk., 2023). Selain itu, partisipasi orang tua dalam proses pendidikan juga memiliki peran yang tidak kalah penting. Dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa dukungan orang tua terhadap pendidikan anak usia dini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan karakter serta kreativitas mereka (Ansori, 2023).

Oleh karena itu, pendidikan perlu melibatkan orang tua dalam berbagai aktivitas pembelajaran guna menciptakan kolaborasi antara pendidikan formal dan non-formal, sehingga perkembangan anak dapat didukung secara optimal (Rizqiyatunnisa & Mahdi, 2021). Untuk itu, integrasi berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi anak-anak (Badrudin dkk., 2022). Dari permasalahan tersebut diperlukanlah metode pembelajaran yang lebih kreatif untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Metode pembelajaran yang berbasis bermain eksplorasi, dan proyek menjadi alternatif yang lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar anak serta mengasah keterampilan mereka sejak dini.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah metode studi pustaka. Hal ini penulis artikel berupaya untuk mengemukakan solusi dari setiap masalah yang ditemukan. Berbagai teori yang dikemukakan penulis guna membantu guru anak usia dini dalam memahami

metode pembelajaran kreatif untuk anak usia dini. Teori ini dikemukakan untuk referensi yang diambil dari berbagai sumber seperti buku-buku di perpustakaan, jurnal, media online, dan media lainnya. Untuk menyelesaikan masalah dan mencari solusi dari masalah yang sudah dikemukakan sebelumnya. Sumber yang digunakan penulis dari berbagai jurnal berupa menurut para ahli, konsep, gagasan dan ide yang baru dalam memecahkan sebuah permasalahan yang ada, juga sesuai dengan yang dibutuhkan oleh para penulis dalam menyelesaikan pembahasan atau masalah yang telah diangkat.

3. PEMBAHASAN

Inovasi Metode Pembelajaran Kreatif

Inovasi dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) mengacu pada pengembangan berbagai metode dan pendekatan yang baru dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong kreativitas anak. Hal ini sangat penting karena masa usia dini merupakan tahap krusial dalam pengembangan kognitif, sosial, dan emosional anak hal ini seperti yang disampaikan oleh (Nurhidayah & Citrasukmawati, 2022). Salah satu metode inovatif yang banyak diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*). Metode ini dapat mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu untuk mendorong anak berpikir kritis dan juga kreatif, sehingga peneliti menunjukkan bahwa penerapan STEAM dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan kemampuan problem solving anak dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Selain itu, pembelajaran inovatif dan kreatif juga dapat menggunakan media seperti video animasi dan alat peraga konkret yang juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar (Dewi dkk., 2021).

Metode pembelajaran kreatif dapat diterapkan dalam pembelajaran berbasis proyek, yang menekankan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar melalui proyek-proyek yang memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka. Melalui metode ini, anak dapat mengeksplorasi berbagai konsep dan keterampilan dengan cara yang lebih nyata dan bermakna, sehingga pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran menjadi lebih mendalam. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, serta motivasi belajar yang lebih tinggi karena anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek berbasis kreativitas menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak (Cahyaningsih & Harun, 2023).

Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak. Hal ini dikarenakan anak-anak diberikan kesempatan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang mereka kerjakan secara mandiri maupun dalam kelompok (Afnita, 2021). Dengan demikian, mereka tidak hanya belajar dari teori, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, serta berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting bagi kehidupan mereka di masa depan. Melalui interaksi yang terjadi selama proses pengerjaan proyek, anak-anak belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, serta menghargai pendapat dan ide orang lain. Maka dari itu, metode pembelajaran berbasis proyek sangat relevan untuk diterapkan dalam pendidikan anak usia dini, karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan potensi anak secara menyeluruh.

Pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran di PAUD tidak hanya terletak pada teknik yang digunakan oleh guru tetapi peran pendidik juga sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan nyaman bagi anak-anak. Pendidik harus mampu merancang kegiatan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak serta memberikan dukungan yang diperlukan untuk bisa mendorong eksplorasi dan kreativitas anak didik (Hasanah & Kuswara, 2021). Maka dengan demikian inovasi dalam metode pembelajaran tidak hanya berfokus pada alat dan teknik saja melainkan juga pada pendekatan holistik yang melibatkan semua aspek perkembangan pada anak.

Jadi dapat dipahami bahwa inovasi dalam metode pembelajaran anak usia dini sangat penting dalam membentuk karakter serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kognitif, sosial dan emosional anak. Dengan dengan menerapkan metode yang sesuai seperti STEAM, pembelajaran berbasis proyek dan juga pendidik yang mampu menciptakan lingkungan atau pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif dan bermakna. Sehingga pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman anak terhadap berbagai konsep tetapi juga mendorong anak untuk bereksplorasi serta mampu berpikir kritis (Yuliantina & Yuliati, 2023). Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran harus terus dikembangkan agar anak-anak mampu bertumbuh menjadi individu yang mandiri, kreatif dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Dengan Inovasi Kreatif

Meningkatkan keterikatan anak usia dini terhadap pembelajaran merupakan aspek penting dalam dunia pendidikan. Dalam mencapai hal itu perlu adanya inovasi kreatif yang dapat diterapkan seperti penggunaan media visual, teknik kolase, pembelajaran berbasis permainan dan keterlibatan orang tua dalam mendukung proses belajar anak. Salah satu metode yang terbukti efektif adalah pemanfaatan media pembelajaran visual misalnya seperti *kanva* yang dirancang untuk menarik perhatian anak. Penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media visual yang dapat menarik perhatian anak dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak usia dini dikarenakan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Fajri dkk., 2022).

Dalam penggunaan aplikasi ini memberikan kesempatan bagi anak usia dini untuk berinteraksi dengan cara yang lebih dinamis, sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong anak untuk mengeksplorasi diri mereka lebih banyak dalam hal proses pembelajaran. Interaksi yang aktif tidak hanya dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga membantu anak dalam memahami konsep yang lebih secara mendalam (Hudain dkk., 2023). Selain itu, pemanfaatan media digital contohnya seperti video pembelajaran, telah terbukti dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar anak usia dini titik konten visual atau audio yang menarik dalam video mau membuat materi lebih mudah dipahami serta meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar mengajar.

Di samping itu, teknik kolase juga dapat menjadi salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan minat belajar. Kegiatan ini memungkinkan anak dapat mengapresiasi kreativitasnya dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan-bahan sederhana dan mudah ditemukan seperti biji-bijian, kertas warna, dan kain perca dapat membuat anak lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut (Fatimah dkk., 2022). Sehingga dengan berbagai pilihan materi yang tersedia, ana dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, meningkatkan konsentrasi serta merasa lebih terlibat dalam aktivitas belajar yang mereka lakukan.

Kegiatan seni tidak hanya memperkenalkan konsep dasar seni pada anak tetapi dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan kreativitas anak. Aktivitas seperti menggambar dan membuat kerajinan dapat membantu anak mengontrol gerakan tangan, meningkatkan koordinasi, serta mengekspresikan ide secara bebas. Selain itu juga, permainan edukatif baik permainan tradisional maupun permainan digital seperti game yang dapat mendukung pendekatan belajar melalui eksplorasi dan eksperimen, hal ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar anak dengan cara yang interaktif dan menyenangkan

(Kurniawati Mahardika dkk., 2023). Sehingga permainan tradisional mampu melatih keterampilan logis dan kerjasama tim, sementara aplikasi digital menawarkan keterampilan menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan kemampuan anak. Pendekatan ini merupakan proses belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi serta membantu pemahaman anak terhadap berbagai konsep akademik dan sosial.

Dalam meningkatkan kegiatan belajar dan minat belajar anak juga sangat diperlukan peran penting orang tua dalam mendukung proses belajar anak usia dini dengan signifikan, sebab konten yang dapat melibatkan orang tua dapat meningkatkan literasi dan minat belajar anak terlebih pada masa usia dini (S. R. Dewi & Masitoh, 2023). Pendampingan orang tua dapat dimulai dari latihan membaca buku bersama dengan anak, hal itu dapat membangkitkan minat belajar yang positif terhadap perkembangan bahasa dan kognitif anak, pernyataan ini disampaikan oleh (Billah, 2023) dalam penelitiannya. Sehingga setiap metode yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan dan minat anak untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan kolaboratif orang tua orang tua dan guru dalam mendukung inovasi minat belajar dan memastikan bahwa anak-anak tidak hanya belajar tetapi juga menyukai proses belajar tersebut.

Peran Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di PAUD

Permainan edukatif merupakan permainan yang berpotensi untuk memicu dan melatih perkembangan otak anak serta merangsang daya pikir kreatif untuk menambah kapasitas daya ingat. Permainan edukatif merupakan permainan yang tidak hanya mampu menarik perhatian peserta didik tetapi juga dapat bermanfaat dan memiliki kemampuan dalam memberikan pengajaran serta merangsang aktivitas otak peserta didik dalam hal ini anak usia dini (Zega, 2023). Permainan edukatif adalah salah-satu metode esensial dalam dalam pendidikan anak usia dini yang berperan besar dalam mengembangkan berbagai keterampilan, seperti kemampuan berbicara, literasi sains, dan aspek kognitif. permainan edukatif dirancang secara khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam mendidik anak usia dini. Dalam penelitian (Setyaningsih, 2023) menekankan bahwa mengintegrasikan permainan edukatif kedalam kurikulum pendidikan anak usia dini, tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berperan dalam pengalaman keterampilan akademik serta sosial.

Permainan edukatif memiliki peran dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Alat Permainan Edukatif (APE) berfungsi sebagai media yang tidak hanya meningkatkan minat belajar anak, tetapi juga memberi mereka ruang untuk mengekspresikan kreativitas melalui berbagai aktivitas (Arlina dkk., 2024). Peneliti mengungkapkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan

ketertarikan anak terhadap pembelajaran yang signifikan karena pemanfaatan APE dengan efektif dalam proses pengajaran (Fasha & Hibana, 2023).

Ketika guru memiliki pemahaman yang baik dan dapat mengintegrasikan APE ke dalam kegiatan pembelajaran, anak-anak menjadi lebih aktif terlibat dan berkontribusi dalam proses belajar yang pada akhirnya merangsang kreativitas anak. Penggunaan APE yang sesuai dengan tahap perkembangan anak baik dalam aspek kognitif maupun bahasa juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir anak (Nasirun dkk., 2021). Implementasi APE dapat mendorong kreativitas anak dan dapat dilihat dalam penelitian yang memanfaatkan media lego di mana permainan ini tidak hanya mendorong kreativitas saat bermain tetapi juga membantu pengembangan keterampilan motorik halus pada anak usia prasekolah (Arlina dkk., 2024). Dengan permainan Lego, anak-anak belajar untuk merancang, membangun dan menciptakan sesuatu yang menjadi aspek penting dalam mengasah kemampuan berpikir kritis serta imajinasi mereka.

Pendekatan berbasis komunitas dalam permainan edukatif contohnya penerapan alat permainan edukatif (APE) di taman kanak-kanak, terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendorong kreativitas anak. Dengan melibatkan berbagai pihak seperti guru, orang tua, dan masyarakat serta anak mampu memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dan kontekstual. Selain itu, pemanfaatan bahan lokal dalam pembuatan APE menjadi strategi yang lebih efektif dalam merangsang kreativitas. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan benda-benda di sekitar sebagai alat permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan fleksibel, hal ini memungkinkan anak untuk bereksperimen serta mengembangkan ide-ide kreatifnya (Faizah dkk., 2020).

Pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) tidak hanya mendorong anak untuk memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara kreatif, tetapi juga membantu anak memahami lingkungan sekitar. Penelitian menunjukkan bahwa APE berperan sebagai elemen utama dalam menumbuhkan kreativitas anak usia dini (Setyaningsih, 2023). Dengan mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran, baik di lingkungan sekolah maupun dalam aktivitas sehari-hari, anak-anak dapat mengeksplorasi ide-ide baru, inovasi serta bekerja sama dengan teman-temannya. Semua aspek ini berperan penting dalam perkembangan psikologi anak, karena melalui interaksi dan kolaborasi, anak-anak dapat belajar memahami konsep kerja sama, komunikasi serta pemecahan masalah secara kreatif.

Strategi Guru dalam Menciptakan Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan bagi Anak Usia Dini

Strategi yang diterapkan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan berperan dalam meningkatkan minat belajar serta perkembangan anak usia dini secara menyeluruh. Guru perlu membangun lingkungan belajar yang tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga memiliki makna yang mendalam agar anak-anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah bercerita yang terbukti lebih efektif dan juga menarik minat belajar anak (Fauziyyah dkk., 2023). Dalam kegiatan bercerita, guru tidak hanya sekedar membaca buku cerita tersebut tetapi juga mendorong anak untuk berinteraksi melalui pertanyaan terbuka serta tanya jawab dan juga dengan berbagai aktivitas tambahan yang dapat mendukung pemahaman anak mengenai cerita tersebut.

Pendekatan yang dilakukan ini sejalan dengan pedoman yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan pengalaman belajar yang menyenangkan dapat membantu meningkatkan pemahaman serta minat anak terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan strategi pembelajaran yang kreatif dapat mendorong anak untuk lebih mandiri dalam mengembangkan kreativitasnya. Untuk itu metode inovatif seperti penerapan eksperimen sains sederhana juga dapat menjadi sarana efektif dalam mengasah pemikiran kritis serta mendukung perkembangan sosial emosional anak (Azizah dkk., 2023). Peneliti (Masruroh & Imam, 2022) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa aktivitas eksperimen memberikan pengalaman belajar langsung bagi anak dan memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dan memahami konsep melalui pengalaman nyata yang sangat sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini.

Dalam mengintegrasikan aktivitas fisik, seperti gerakan dan musik dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu strategi yang dapat mendukung peran guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi anak. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan gerak dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan anak dalam kegiatan belajar serta memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kreativitas serta kemampuan berpikir logis (Westhisi dkk., 2023). Model pembelajaran ini sangat mengedepankan pendekatan yang beragam di mana anak tidak hanya mendapat teori tetapi juga terlibat dalam aktivitas praktis yang membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Elvira dkk., 2022).

Dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang mampu menarik perhatian seperti animasi interaktif dan aplikasi digital, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang

lebih inklusif dan menyenangkan bagi anak-anak (Rosmiati dkk., 2023). Pendekatan ini tidak hanya memberikan daya tarik tersendiri, tetapi juga kontribusi dalam mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial anak melalui interaksi mereka dengan media tersebut titik secara keseluruhan, perpaduan antara metode pembelajaran yang kreatif, interaktif dan berbasis teknologi dapat membantu guru mengatasi berbagai tantangan dalam pendidikan anak usia dini dengan lebih efektif. Dengan menerapkan strategi-strategi ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki nilai edukatif yang mendukung perkembangan karakter serta keterampilan anak.

4. KESIMPULAN

Pendidikan anak usia dini berperan krusial dalam membangun fondasi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Namun, masih terdapat lembaga PAUD yang menerapkan metode konvensional dengan interaksi terbatas, sehingga menghambat perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis anak. Berbagai pendekatan inovatif telah diperkenalkan, seperti STEAM, pembelajaran berbasis proyek, serta pemanfaatan media interaktif dan alat permainan edukatif (APE). Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar, kreativitas, serta keterampilan sosial anak. Selain itu, peran orang tua dalam mendukung proses pembelajaran juga sangat penting agar perkembangan anak lebih optimal. Guru memiliki posisi strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, misalnya melalui bercerita, eksperimen sains sederhana, permainan edukatif, serta pemanfaatan media digital. Oleh karena itu, pengembangan metode pembelajaran inovatif harus terus dilakukan agar anak-anak tumbuh menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-kunci dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75–95. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>
- Ansori, Y. Z. (2023). Peranan orang tua dalam pembinaan karakter bagi anak usia dini. *SANISKALA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 10–14. <https://doi.org/10.31949/jsk.v1i1.6225>
- Arlina, Nasution, A., Sunya, A. S., & Latifah. (2024). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif dengan media Lego. *Cemara Education and Science*, 2(1). <https://doi.org/10.62145/ces.v2i1.58>
- Azizah, E. M., Yuhariati, Y., Khoiriyah, K., Rosmiati, R., & Mandira, G. (2023). Implementasi pembelajaran berbasis STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak

- usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6620–6630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5346>
- Badrudin, B., Sabri, A., & Warmansyah, J. (2022). Manajemen layanan pembelajaran anak usia dini berbasis ICT pada pembelajaran tatap muka terbatas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4067–4076. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2354>
- Billah, A. A. (2023). Meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui permainan kartu huruf di RA Ma'dinul 'Ulum Tulungagung. *AlBanna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 39–50. <https://doi.org/10.24260/albanna.v3i1.2135>
- Cahyaningsih, S., & Harun, H. (2023). Pengaruh metode pembelajaran proyek terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5481–5494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5034>
- Dewi, R. N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Dewi, S. R., & Masitoh, M. R. (2023). Peningkatan peran orang tua dalam menumbuhkan minat literasi pada anak usia dini di PAUD Nurrohman Kota Serang. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3(5), 1511–1518. <https://doi.org/10.54082/jamsi.942>
- Elvira, M., Aprilia, E. F., & Sainuddin, S. (2022). Implementasi model pembelajaran science, technology, engineering, art, and mathematics (STEAM) di TK Kota Malang. *Preschool*, 4(1), 13–20. <https://doi.org/10.18860/preschool.v4i1.18007>
- Faizah, H., Maftuh, M. S., Purwasih, S. M., & Sulistyaningtyas, A. D. (2020). Pemanfaatan benda-benda di lingkungan sekitar untuk menanamkan konsep bilangan pada anak usia dini. *Jurnal SOLMA*, 9(1), 176–185. <https://doi.org/10.29405/solma.v9i1.4901>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Fasha, A. K., & Hibana, H. (2023). Pemahaman guru tentang penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran anak usia dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.8728>
- Fatihah, S. A., Nirmala, I., & Putri, F. E. (2022). Meningkatkan minat belajar anak usia dini melalui teknik kolase dengan bahan biji-bijian pada anak kelompok B di PAUD Gerda. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 19(1), 51–61. <https://doi.org/10.17509/edukids.v19i1.43267>
- Fauziyyah, D. F., Sunendar, D., Sumiyadi, S., & Damaianti, V. S. (2023). Membaca dunia anak dengan bijak: Peran guru dalam pembelajaran cerita anak realis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5171–5180. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5248>

- Hasanah, A., & Kuswara, K. (2021). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan hasta karya. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2), 129. <https://doi.org/10.36709/jrga.v4i2.18679>
- Hudain, M. A., Kamaruddin, I., Irvan, I., Juhanis, J., Weraman, P., & Saddhono, K. (2023). Media pembelajaran berbasis video: Apakah berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar pada anak? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4881–4891. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4924>
- Setyaningsih, R. (2023). Peran permainan edukatif dalam mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Inggris pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7299–7307. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5773>
- Yuliantina, I., & Yuliati, D. A. T. (2023). Model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9143–9148. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2934>
- Zega, R. F. W. (2023). Manfaat penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini. *Preschool: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 53–64.