

Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw
01/003 Jatitengah Village, Jatitujuh District,
Majalengka Regency, West Java


Email : arjijournal@gmail.com


Contact : 0821-4250-1527


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 3 Year 2025

 DOI : 10.61227

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



Kreativitas Guru dalam Mendesain Media Pembelajaran terhadap Optimalisasi Lingkungan Bermain Edukatif pada Anak Usia Dini di PAUD Qonita Kota Bima

1472 – 1491

Teacher Creativity in Designing Learning Media for Optimizing Education Play Environments for Early Childhood at PAUD Qonita in Bima City

Article Submitted :

2025-03-25

Article Received :


2025-04-08

Article Published :

2025-07-01

 Khairunisa^{1*}, Sukrin², Retnoningsih³

 ^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Bima

 Email Correspondence : Nisalejam@gmail.com

Kata Kunci:

Kreativitas guru, Media Belajar, Lingkungan Bermain

Abstrak: Penelitian ini dilakukan atas dasar permasalahan yang sering terjadi di lapangan yakni memuat terkait bagaimana guru dapat mengintegrasikan media pembelajaran kreatif untuk menciptakan lingkungan bermain yang aman dan edukatif bagi anak serta apa saja tantangan yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk anak. Sebagian besar pembelajaran di PAUD cenderung lebih fokus pada membaca, menulis, dan menghitung kegiatan dan tentu saja proses pendidikan memengaruhi lingkungan belajar setiap anak, sehingga dari ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan bagaimana mengintegrasikan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang mempengaruhi optimalisasi lingkungan permainan pendidikan untuk anak usia dini di PAUD Qonita. Studi ini menerapkan pendekatan kualitatif yang dilakukan di PAUD Qonita Kota Bima. Waktu penelitian dilakukan dari bulan Februari sampai April. Ada tiga metode dalam mengumpulkan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan kunci dalam penelitian ini meliputi kepala sekolah dan guru wali kelas. Sedangkan teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data

dan penarikan kesimpulan. Kredibilitas data diuji melalui pemeriksaan anggota, pemeriksaan silang, triangulasi, dan referensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses integrasi antara kreativitas guru dalam merancang media belajar dan mengoptimalkan lingkungan bermain pendidikan untuk anak usia dini menunjukkan bahwa integrasi kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran memberikan kontribusi positif bagi lingkungan bermain yang aman dan mendidik untuk anak usia dini di PAUD Qonita Kota Bima. Sebagai tantangan, meskipun penerapan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang mengoptimalkan lingkungan bermain pendidikan memiliki banyak potensi, kerja sama yang baik diperlukan antara guru, sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk mengatasi berbagai hambatan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak. Hasil penelitian memiliki beberapa implikasi dan konstribusi penting yakni dapat dilihat dari peningkatan kreativitas guru, optimalisasi lingkungan bermain, pengembangan media pembelajaran, serta model pembelajaran berbasis kreativitas.

Keywords:


Teacher Creativity, Learning Media, Play Environment


Abstract: This research was carried out on the basis of problems that often occur in the field, namely containing how teachers can integrate creative learning media to create a safe and educational play environment for children and what are the challenges faced by teachers in developing creative and innovative learning media for children. Most of the learning in early childhood tends to focus more on reading, writing, and calculating activities and of course the educational process affects the learning environment of each child, so from this, the purpose of this research is to find out how to integrate teachers' creativity in designing learning media that affects the optimization of educational game environments for early childhood in PAUD Qonita. This study applies a qualitative approach conducted at PAUD Qonita Bima City. When the research was carried out from February to April, there were three methods of collecting data, namely observation, interviews, and documentation, the key information in this study included the principal and homeroom teachers. Meanwhile, data analysis techniques include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The credibility of the data is tested through member cross-examination, cross-examination, triangulation, and reference. The results of the study show that the integration process between teacher creativity in designing learning media and optimizing educational play environments for early childhood shows that the integration of teacher creativity in designing learning media makes a positive contribution to a safe and educational play environment for early childhood in Qonita Early Childhood Education. As a challenge, although the application of teachers' creativity in designing learning media that optimizes educational play environments has a lot of potential, good cooperation is needed between teachers, schools, parents, and the community to overcome various obstacles to create an effective and fun learning environment for children. The results of the study have several important implications and contributions, which can be seen from increasing teacher creativity, optimizing the playing environment, developing learning media, and creativity-based learning models.


Copyright © 2025, Authors

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

 DOI : 10.61227

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787





This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan hal-hal baru melalui ide-ide asli dan luar biasa, baik dengan menggabungkan elemen yang ada atau menciptakan sesuatu yang sama sekali baru. Konsep kreativitas ini terkait erat dengan upaya untuk meningkatkan bagaimana berpikir atau gagasan seseorang dalam melaksanakan tugas mereka. Penting bagi seorang guru untuk memiliki kreativitas untuk menciptakan kualitas optimal pembelajaran dan pendidikan. Seorang guru diharapkan tidak hanya untuk menguasai materi pengajaran, tetapi juga harus mengetahui berbagai model dan desain pembelajaran untuk memotivasi diri dalam proses pembelajaran mereka. (Masturdin., 2017)

Ketertarikan peneliti dalam melakukan penelitian dengan judul "Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran untuk Mengoptimalkan Lingkungan Bermain Pendidikan di Anak Usia Dini di PAUD Qonita" dapat didasarkan pada beberapa faktor yang saling terkait dan memiliki urgensi dalam konteks pendidikan anak usia dini. Peran sentral guru dalam pendidikan anak usia dini, para guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini. Kreativitas guru dalam merancang media belajar secara langsung mempengaruhi kualitas interaksi dan pengalaman belajar anak-anak. Pentingnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat merangsang minat, keingintahuan, dan partisipasi aktif anak-anak dalam proses pembelajaran. Media yang menarik juga membantu anak-anak memahami konsep abstrak lebih mudah melalui pengalaman konkret.

Mengoptimalkan lingkungan bermain pendidikan, lingkungan bermain pendidikan adalah fondasi penting dalam pendidikan anak usia dini. Lingkungan yang dirancang dengan baik dapat mendukung pengembangan berbagai aspek anak-anak, seperti kognitif, sosio-organisasi, bahasa, dan motorik. Media belajar yang dirancang secara kreatif oleh guru dapat memperkaya dan mengoptimalkan fungsi lingkungan bermain. Konteks PAUD Qonita, pemilihan PAUD Qonita sebagai lokasi studi menunjukkan minat khusus dalam praktik pendidikan di institusi. Berdasarkan pengamatan awal atau informasi yang menunjukkan bahwa guru di PAUD Qonita memiliki potensi atau pendekatan yang menarik dalam merancang media pembelajaran. Selain itu, ada keinginan untuk memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di PAUD Qonita melalui penelitian ini. Relevansi dengan tuntutan kurikulum, kurikulum pendidikan anak usia dini menekankan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Penelitian ini relevan dengan tuntutan kurikulum karena berfokus pada pengembangan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang mendukung pendekatan ini. Kesenjangan antara teori dan praktik sering ada kesenjangan antara teori tentang pentingnya media pembelajaran kreatif dan implementasinya di lapangan. Studi ini dapat membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas guru dalam merancang media belajar dan memberikan rekomendasi praktis untuk mengatasi kesenjangan ini. Kontribusi untuk pengembangan

profesi guru, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif untuk pengembangan profesi guru profesional, terutama dalam hal meningkatkan kompetensi dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, minat untuk meningkatkan judul ini didasarkan pada pemahaman tentang pentingnya peran guru, media pembelajaran kreatif, dan lingkungan bermain pendidikan dalam pendidikan anak usia dini, serta keinginan untuk memberikan kontribusi nyata untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam PAUD Qonita dan pengembangan profesi guru secara umum.

Dalam proses pembelajaran, inovasi dari seorang guru juga dapat mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan dan mempertahankan kompetensi mereka. Jenis kreativitas pengajaran dalam kegiatan belajar akan sangat berguna dalam mengarahkan dan menetapkan tujuan pembelajaran, memudahkan siswa untuk menerima dan memahami materi yang diajarkan. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam implementasi pendidikan karena mereka secara langsung terlibat dalam interaksi pengajaran dan pembelajaran dan berinteraksi dengan anak-anak selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, keberadaan guru sangat penting karena keberhasilan dalam kegiatan belajar sangat dipengaruhi oleh peran guru.

Salah satu cara guru menunjukkan kreativitas yang dibutuhkan adalah melalui penciptaan media belajar. Mempelajari media dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran akan membantu siswa memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah. Tujuannya adalah untuk membangkitkan minat, motivasi, dan kreativitas, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pengalaman belajar lebih bermakna, yang pada gilirannya memiliki dampak positif pada prestasi belajar mereka. Guru juga perlu dapat merancang media belajar sebagai alat untuk mendukung perkembangan di masa kanak-kanak.

Media Pembelajaran adalah Bagian terpadu dari seluruh sistem dan proses pembelajaran, yang berarti bahwa media pembelajaran menentukan kegiatan pembelajaran dan merupakan elemen yang sangat penting dalam pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran juga merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kehendak sehingga didorong dan terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media belajar (Cok. Istri Raka Marsiti et al.,2023).

Sebagian besar pengajaran di PAUD lebih menekankan pada kegiatan membaca, menulis dan menghitung. Ini sebagian besar disebabkan oleh tuntutan orang tua yang ingin anak-anak mereka membaca, menulis, dan menghitung (Calistung) sebelum mereka memasuki sekolah dasar. Situasi ini terkadang mencegah guru menjadi kreatif dalam menciptakan media belajar karena waktu mereka disita untuk mengajar siswa tentang Calistung. Ada juga sekolah yang menyediakan kelas tambahan khusus untuk mengajarkan Calistung kepada siswa mereka. Kondisi ini harus menjadi tantangan bagi guru untuk menjadi lebih inovatif dalam merancang atau mengembangkan media

belajar, sehingga tidak selalu bergantung pada pensil dan kertas (Wulandari & Rachma, 2024).

Media belajar berkontribusi pada efektivitas dan efisiensi proses pengajaran dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga hubungan antara guru dan siswa menjadi baik. Selain itu, media belajar membantu mengurangi kebosanan saat belajar, terutama dengan berbagai bentuk media yang dapat menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, keberadaan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran penting, karena dapat membuat proses pembelajaran lebih beragam dan tidak monoton. (Mahmud, 2023)

Mengoptimalkan lingkungan bermain edukatif dari anak-anak usia tujuan awal untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak-anak yang optimal. Lingkungan yang dioptimalkan ini bisa menjadi lingkungan indoor atau outdoor. Ada sejumlah hal yang perlu dipertimbangkan dalam optimalisasi lingkungan permainan pendidikan anak usia dini, antara lain, yaitu: menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman, mendorong anak-anak untuk mengeksplorasi, mendukung anak-anak untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka, menyesuaikan dengan tahap perkembangan anak, memanfaatkan lingkungan alam secara optimal, memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Beberapa contoh fasilitas bermain yang dapat digunakan oleh anak-anak usia lebih awal adalah: jungkat-jungkit, ayunan, pasir atau bak air, papan ganti rugi, alat permainan pendidikan (APE). (Muhammad Hasbi.,2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Usniatun Hasanah dan Sigit Purnama tentang "Peran Bermain dalam Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini" telah menarik perhatian peneliti untuk meneliti terkait judul diatas dalam penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain bukan sekadar aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga merupakan strategi pembelajaran yang esensial untuk mengembangkan keterampilan sosial, motorik, kognitif, dan emosional anak usia dini. Di TK dan KB Darul Guroba, terlihat bahwa lingkungan belajar yang mendukung kegiatan bermain secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak. Penelitian ini menggaris bawahi pentingnya kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam menciptakan lingkungan yang holistik dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini perlu dirancang secara holistik, mencakup aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik, sebagaimana diterapkan di TK KB Darul Guroba. (Hasanah & Purnama, 2024).

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Pahendra, Sitti Salma, dkk tentang "Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini telah menunjukkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan guru membuat media pembelajaran dalam menstimulasi kognitif anak sangat terstruktur. Dengan mengetahui jelas isi pokok materi yang akan diajarkan, maka hal ini memudahkan guru untuk merancang media pembelajaran apa saja yang harus dibuat dan disampaikan kepada anak didik. Adapun kemampuan guru membuat media pembelajaran dalam menstimulasi kognitif anak dapat terlihat dengan jelas ketika guru membuat media pembelajaran 'Rumah Angka' dan 'Pohon Angka'. Hasil pengolahan data

penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru membuat media pembelajaran dalam menstimulasi kognitif anak yang dilaksanakan, memberikan nuansa tersendiri dalam pembelajaran pada anak usia dini untuk memperkuat hasil dari proses pembiasaan berpikir logis yang telah diajarkan di sekolah dan di rumah. Terlaksananya dengan baik kegiatan pembelajaran kemampuan guru membuat media pembelajaran dalam menstimulasi kognitif anak di PAUD Monapa Kecamatan Palangga Kabupaten Konawe Selatan ini tidak terlepas dari dukungan dan kesiapan sekolah untuk melaksanakan kegiatan tersebut.(Pahenra Pahenra., 2021).

Perbedaan pada penelitian yang hendak peneliti lakukan adalah hanya berfokus pada bagaimana seorang pendidik mampu menciptakan media pembelajaran untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran atau kegiatan belajar agar mampu melayani kebutuhan siswa yang beragam melalui pembuatan media yang bervariasi tersebut.

METODE

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah cara kerja penelitian yang menekankan pada aspek pendalaman data demi mendapatkan kualitas suatu penelitian. Dengan kata lain, pendekatan kualitatif adalah mekanisme kerja penelitian yang mengandalkan uraian deskriptif kata atau kalimat yang di susun secara cermat dan sistematis melalui menghimpun data hingga menafsirkan dan melaporkan hasil penelitian.(Haryono, 2020) Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian berlandaskan filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumental kunci pengambilan data.

Karakteristik penting penelitian kualitatif adalah sifat dasar dan alami, sehingga tidak cocok dilaksanakan dalam pengaturan laboratorium yang terstruktur, tetapi harus dilakukan secara langsung di lapangan. Karena sifat ini, jenis penelitian ini sering dikenal sebagai "penyelidikan alami" atau "studi lapangan (Sulistiyawati, S.Sulistiyawati, 2023). Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Pendekatan ini ditujukan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan kontekstual mengenai fenomena Kreativitas Guru dalam Mendesain Media Pembelajaran untuk mengoptimalkan Lingkungan Bermain Edukatif pada Anak Usia Dini. Penelitian deskriptif kualitatif menitik beratkan pada pengumpulan data berupa kata-kata, perilaku, dan dokumen yang relevan guna mendapatkan gambaran yang menyeluruh. (Judijanto, Loso, dkk., 2024)

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan (*field research*), di mana data diperoleh langsung dari lokasi penelitian, yaitu di PAUAD Qonita Kota Bima. Peneliti akan mempelajari Kreativitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran secara langsung dengan melibatkan siswa, guru, dan pihak sekolah sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menjelaskan secara deskriptif atau penelitian yang mendalam tentang suatu objek.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di PAUD Qonita Kota Bima yang terletak di Jl. Diponegoro Lingkungan Gudang Pupuk RT 10 RW 04 Kelurahan Ule Kecamatan Asakota Kota Bima, Nusa Tenggara Barat. Waktu penelitian direncanakan selama 3 bulan, yaitu pada Maret–Mei 2025, agar dapat mengamati proses penelitian secara menyeluruh.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data adalah serangkaian langkah atau cara yang diterapkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam suatu penelitian. Tujuan dari metode ini adalah untuk menjamin data yang didapatkan memiliki kualitas valid, reliabel, dan relevan dengan tujuan penelitian. (Pakaya, Widi Candika, dkk., 2023)

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data terdiri dari:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati suatu objek spesifik. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan alat observasi formal. Peneliti mengambil posisi pasif selama proses observasi berlangsung. Aspek-aspek yang relevan untuk diamati meliputi ciri-ciri individu, seperti busana, pergerakan tubuh, dan komunikasi non verbal, hubungan antar individu, aktivitas yang dilakukan, serta kondisi lingkungan fisik. (Waruwu, Marinu., 2024)

Mengamati secara langsung pelaksanaan proses pembelajaran berupa Kreativitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran di PAUD Qonita, seperti proses pembelajaran, materi pembelajaran dan penggunaan Media Pembelajaran itu sendiri. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data faktual dari lapangan.

Dalam kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengamati situasi dan aktivitas sekolah bertujuan untuk memperoleh data dan informasi fisik maupun non fisik terhadap Kreativitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Terhadap Optimalisasi Lingkungan Bermain Edukatif Pada Anak Usia Dini Di PAUD Qonita Kota Bima.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berbicara langsung antara peneliti dan responden. Melalui wawancara, peneliti dapat menggali informasi yang lebih mendalam, memahami pandangan, pengalaman, atau pendapat responden mengenai topik yang diteliti. (Teguh, M. T. S., Wulan, T. N., & Juansah, D. E. 2023). Wawancara dapat dijalankan dengan

format terstruktur atau tidak terstruktur dengan tujuan memperoleh beragam informasi terkait fokus permasalahan penelitian.

- a. Guru : Untuk menggali informasi tentang peran guru dalam memfasilitasi pelaksanaan proses pembelajaran berupa Kreativitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Terhadap Optimalisasi Lingkungan Bermain Edukatif Pada Anak Usia Dini.
- b. Siswa: Untuk mengetahui pengalaman, motivasi, dan persepsi siswa Kreativitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran.
- c. Kepala sekolah: Untuk memahami kebijakan dan tantangan dalam implementasi program.

Wawancara berisi sejumlah pertanyaan yang terstruktur dijadikan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan *interview* kepada sejumlah guru atau siswa terkait dengan Kreativitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Terhadap Optimalisasi Lingkungan Bermain Edukatif Pada Anak Usia Dini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pencatatan, pengumpulan, penyimpanan, dan pengorganisasian informasi atau data dalam bentuk tulisan, gambar, rekaman, atau media lainnya yang bertujuan untuk mendokumentasikan suatu kejadian, aktivitas, atau informasi penting. Dokumentasi sering kali digunakan untuk merekam suatu proses, kejadian, atau hasil penelitian agar dapat diakses, dipahami, dan digunakan di kemudian hari. (Mulyana, A dkk., 2024).

Meliputi data tentang jadwal penerapan Kreativitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran, kebijakan sekolah, dan catatan kehadiran siswa untuk melaksanakan pembelajaran yang berbasis pada Media Pembelajaran. Dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data observasi dan wawancara (Sulistiyawati, S.Sulistiyawati, dkk, 2023).

Dokumentasi dibagi menjadi dua kategori yaitu, pedoman dokumentasi yang memuat garis-garis besar atau kategori data yang akan dicari dan *checklist* yang berdasarkan daftar variabel. Dari penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dokumentasi merupakan hasil atau bukti yang diperoleh peneliti ketika melaksanakan wawancara atau observasi, yang dapat berbentuk dokumen, foto, atau material serupa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode atau prosedur yang digunakan untuk mengolah, menafsirkan, dan menyimpulkan data yang telah dikumpulkan dalam suatu penelitian atau studi. Tujuannya adalah untuk menemukan pola, hubungan, atau informasi yang relevan dari data tersebut, sehingga dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian, menguji hipotesis, atau memberikan gambaran yang lebih jelas tentang fenomena yang sedang diteliti. (Ahmad, A., & Muslimah, M., 2021).

Dalam penelitian kualitatif, model analisis data yang umum digunakan adalah model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap.

- a. Reduksi data yaitu proses penyaringan dan perangkuman data agar lebih terfokus pada hal-hal yang relevan.
- b. Penyajian data yaitu penyusunan data dalam bentuk deskriptif agar lebih mudah dipahami.
- c. Penarikan kesimpulan yaitu interpretasi data dan pembuatan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian.

Dapat di simpukan bahwa metode penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi secara mendalam Kreativitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Terhadap Optimalisasi Lingkungan Bermain Edukatif Pada Anak Usia Dini di PAUD Qonita Kota Bima. Dengan pendekatan kualitatif, pengumpulan data lapangan, dan teknik analisis sistematis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran holistik tentang hubungan antara Kreativitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran dan Lingkungan Bermain Edukatif Pada Anak Usia Dini.

Pengujian Kredibilitas Data

Pengujian kredibilitas data adalah proses untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam penelitian, analisis, atau pengambilan keputusan dapat dipercaya dan sah. Proses ini bertujuan untuk menilai kualitas dan keandalan data agar dapat digunakan sebagai dasar yang kuat dalam membuat kesimpulan atau keputusan. (Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N., 2024).

Berikut adalah beberapa metode yang digunakan peneliti untuk memverifikasi kebenaran data:

a. Member Check (Cek Berulang-ulang)

Member check (atau cek berulang-ulang) adalah salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memverifikasi keakuratan data dan interpretasi yang diperoleh dari responden atau partisipan. Teknik ini melibatkan pengembalian data atau temuan penelitian kepada partisipan atau anggota kelompok yang terlibat dalam penelitian untuk memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan dan disimpulkan benar-benar mencerminkan pengalaman atau pandangan mereka. (Mulyana, A., Vidiati, C., Danarahmanto, P. A., dkk., 2024).

Prosedur ini dilaksanakan setelah pengumpulan data atau penemuan penelitian selesai, dengan cara peneliti mengkonsultasikan hasil temuan kepada para narasumber.

b. Cross Check

Cross check adalah suatu teknik atau metode yang digunakan dalam penelitian atau analisis data untuk memverifikasi kebenaran atau keakuratan informasi dengan membandingkan data atau temuan dari berbagai sumber yang berbeda. Tujuan utama dari cross check adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh konsisten dan sah, serta untuk mengidentifikasi kemungkinan kesalahan, bias, atau ketidakakuratan. (Sulistiyo, U. 2023). Proses ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam data yang telah dikumpulkan dari lapangan.

c. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik yang digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan validitas dan keandalan data dengan menggabungkan beberapa metode, sumber data, atau pendekatan analisis yang berbeda. Tujuan dari triangulasi adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap dan mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti, serta untuk memverifikasi temuan penelitian dengan cara yang lebih holistik dan objektif (Daruhadi, G., & Sopiati, P., 2024).

Triangulasi menekankan efektivitas proses dan hasil. Peneliti dapat mengevaluasi apakah metode yang digunakan telah berjalan dengan baik dan menguji pemahaman informasi yang disampaikan kepada peneliti. Teknik ini mencari titik temu dari berbagai data yang terkumpul sebagai cara pengecekan dan perbandingan terhadap data yang telah ada. (Ridhwan, M. B., Luthfiah, L., & Irwan, I., 2025).

d. Bahan Referensi

Bahan referensi adalah sumber informasi yang digunakan untuk mendukung, memperkuat, atau memberikan landasan dalam penulisan atau penelitian. Bahan referensi digunakan oleh peneliti, penulis, atau akademisi untuk merujuk atau mengutip informasi, teori, data, atau argumen yang relevan dengan topik yang dibahas. Bahan referensi bisa berupa berbagai macam sumber yang dapat diakses, baik dalam bentuk cetakan, digital, maupun sumber primer atau sekunder. (Ridhwan, M. B., Luthfiah, L., & Irwan, I., 2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implikasi dari hasil penelitian ini bagi pendidikan sangatlah penting. Sekolah dan guru sebaiknya mengadopsi pendekatan serupa dalam pembelajaran anak usia dini dengan menekankan peran bermain sebagai metode pengajaran yang efektif. Pembuat kebijakan juga memiliki tanggung jawab untuk mendukung program dan kebijakan yang mempromosikan permainan sebagai strategi pembelajaran yang vital bagi anak usia dini. (Hasanah & Purnama, 2024)

Kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan hal-hal baru melalui ide-ide asli dan luar biasa, baik dengan menggabungkan elemen yang ada atau menciptakan sesuatu yang sama sekali baru. Konsep kreativitas ini terkait erat dengan upaya untuk meningkatkan bagaimana berpikir atau gagasan seseorang dalam melaksanakan tugas mereka. Penting bagi seorang guru untuk memiliki kreativitas untuk menciptakan kualitas optimal pembelajaran dan pendidikan. Seorang guru diharapkan tidak hanya untuk menguasai materi pengajaran, tetapi juga harus mengetahui berbagai model dan desain pembelajaran untuk memotivasi diri dalam proses pembelajaran mereka. (Masturdin., 2017)

Ketertarikan saya dalam meningkatkan judul "Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran untuk Mengoptimalkan Lingkungan Bermain Pendidikan di Anak Usia Dini di PAUD Qonita" dapat didasarkan pada beberapa faktor yang saling terkait

dan memiliki urgensi dalam konteks pendidikan anak usia dini: peran sentral guru dalam pendidikan anak usia dini, para guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini. Kreativitas guru dalam merancang media belajar secara langsung mempengaruhi kualitas interaksi dan pengalaman belajar anak-anak. Pentingnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat merangsang minat, keingintahuan, dan partisipasi aktif anak-anak dalam proses pembelajaran. Media yang menarik juga membantu anak-anak memahami konsep abstrak lebih mudah melalui pengalaman konkret. Mengoptimalkan lingkungan bermain pendidikan, lingkungan bermain pendidikan adalah fondasi penting dalam pendidikan anak usia dini. Lingkungan yang dirancang dengan baik dapat mendukung pengembangan berbagai aspek anak-anak, seperti kognitif, sosio-organisasi, bahasa, dan motorik. Media belajar yang dirancang secara kreatif oleh guru dapat memperkaya dan mengoptimalkan fungsi lingkungan bermain. Konteks PAUD Qonita, pemilihan PAUD Qonita sebagai lokasi studi menunjukkan minat khusus dalam praktik pendidikan di institusi. Berdasarkan pengamatan awal atau informasi yang menunjukkan bahwa guru di PAUD Qonita memiliki potensi atau pendekatan yang menarik dalam merancang media pembelajaran. Selain itu, ada keinginan untuk memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di PAUD Qonita melalui penelitian ini. Relevansi dengan tuntutan kurikulum, kurikulum pendidikan anak usia dini menekankan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Penelitian ini relevan dengan tuntutan kurikulum karena berfokus pada pengembangan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang mendukung pendekatan ini. Kesenjangan antara teori dan praktik sering ada kesenjangan antara teori tentang pentingnya media pembelajaran kreatif dan implementasinya di lapangan. Studi ini dapat membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas guru dalam merancang media belajar dan memberikan rekomendasi praktis untuk mengatasi kesenjangan ini. Kontribusi untuk pengembangan profesi guru, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif untuk pengembangan profesi guru profesional, terutama dalam hal meningkatkan kompetensi dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, minat untuk meningkatkan judul ini didasarkan pada pemahaman tentang pentingnya peran guru, media pembelajaran kreatif, dan lingkungan bermain pendidikan dalam pendidikan anak usia dini, serta keinginan untuk memberikan kontribusi nyata untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam PAUD Qonita dan pengembangan profesi guru secara umum.

Dalam proses pembelajaran, inovasi dari seorang guru juga dapat mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan dan mempertahankan kompetensi mereka. Jenis kreativitas pengajaran dalam kegiatan belajar akan sangat berguna dalam mengarahkan dan menetapkan tujuan pembelajaran, memudahkan siswa untuk menerima dan memahami materi yang diajarkan. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam implementasi pendidikan karena mereka secara langsung terlibat dalam interaksi pengajaran dan pembelajaran dan berinteraksi dengan anak-anak selama

proses pembelajaran. Oleh karena itu, keberadaan guru sangat penting karena keberhasilan dalam kegiatan belajar sangat dipengaruhi oleh peran guru.

Salah satu cara guru menunjukkan kreativitas yang dibutuhkan adalah melalui penciptaan media belajar. Mempelajari media dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran akan membantu siswa memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah. Tujuannya adalah untuk membangkitkan minat, motivasi, dan kreativitas, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pengalaman belajar lebih bermakna, yang pada gilirannya memiliki dampak positif pada prestasi belajar mereka. Guru juga perlu dapat merancang media belajar sebagai alat untuk mendukung perkembangan di masa kanak-kanak.

Media Pembelajaran adalah Bagian terpadu dari seluruh sistem dan proses pembelajaran, yang berarti bahwa media pembelajaran menentukan kegiatan pembelajaran dan merupakan elemen yang sangat penting dalam pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran juga merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kehendak sehingga didorong dan terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media belajar. (Cok. Istri Raka Marsiti et al., 2023)

Sebagian besar pengajaran di PAUD lebih menekankan pada kegiatan membaca, menulis dan menghitung. Ini sebagian besar disebabkan oleh tuntutan orang tua yang ingin anak-anak mereka membaca, menulis, dan menghitung (Calistung) sebelum mereka memasuki sekolah dasar. Situasi ini terkadang mencegah guru menjadi kreatif dalam menciptakan media belajar karena waktu mereka disita untuk mengajar siswa tentang Calistung. Ada juga sekolah yang menyediakan kelas tambahan khusus untuk mengajarkan Calistung kepada siswa mereka. Kondisi ini harus menjadi tantangan bagi guru untuk menjadi lebih inovatif dalam merancang atau mengembangkan media belajar, sehingga tidak selalu bergantung pada pensil dan kertas. (Wulandari & Rachma, 2024)

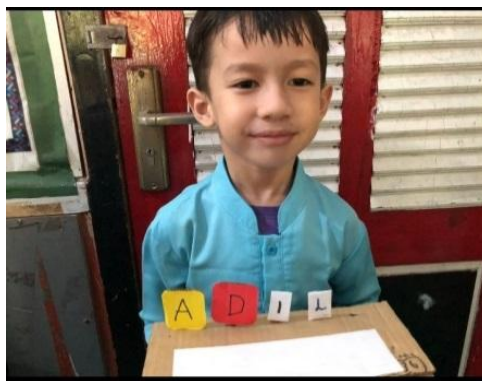
Media belajar berkontribusi pada efektivitas dan efisiensi proses pengajaran dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga hubungan antara guru dan siswa menjadi baik. Selain itu, media belajar membantu mengurangi kebosanan saat belajar, terutama dengan berbagai bentuk media yang dapat menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, keberadaan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran penting, karena dapat membuat proses pembelajaran lebih beragam dan tidak monoton. (Mahmud, 2023)

Mengoptimalkan lingkungan bermain edukatif dari anak-anak usia tujuan awal untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak-anak yang optimal. Lingkungan yang dioptimalkan ini bisa menjadi lingkungan indoor atau outdoor. Ada sejumlah hal yang perlu dipertimbangkan dalam optimalisasi lingkungan permainan pendidikan anak usia dini, antara lain, yaitu: menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman, mendorong anak-anak untuk mengeksplorasi, mendukung anak-anak untuk

berinteraksi dengan lingkungan mereka, menyesuaikan dengan tahap perkembangan anak, memanfaatkan lingkungan alam secara optimal, memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Beberapa contoh fasilitas bermain yang dapat digunakan oleh anak-anak usia lebih awal adalah: jungkat-jungkit, ayunan, pasir atau bak air, papan ganti rugi, alat permainan pendidikan (APE) (Muhammad Hasbi., 2021)

Mengintegrasikan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menciptakan Lingkungan Bermain yang Aman dan Edukatif untuk AUD di PAUD Qonita Kota Bima

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan lingkungan bermain pendidikan pada anak usia dini di PAUD Qonita Kota Bima. Dalam hal ini, kreativitas guru menjadi faktor penting dalam menciptakan media belajar yang tidak hanya menarik tetapi juga mendidik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di PAUD Qonita berhasil mengintegrasikan berbagai bentuk media pembelajaran yang inovatif, seperti alat bantu pengajaran daur ulang, permainan pendidikan berbasis alami, dan penggunaan teknologi sederhana yang mudah diakses oleh anak-anak. Media ini dirancang sedemikian rupa untuk merangsang perkembangan kognitif, motorik dan sosial anak-anak.



Gambar 1. Menunjukkan Pembelajaran Menggunakan APE Kotak Nama

Diskusi lebih lanjut mengungkapkan bahwa kreativitas guru dalam merancang media belajar sangat berpengaruh pada optimalisasi lingkungan bermain pendidikan. Dengan memperhatikan karakteristik anak usia dini, guru dapat merancang media sesuai dengan tahap perkembangan anak, baik secara fisik, emosional, dan intelektual. Penggunaan lingkungan sekitarnya sebagai media pembelajaran, seperti taman, taman, atau ruang terbuka lainnya, telah terbukti efektif dalam memberikan pengalaman belajar kontekstual dan menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu, lingkungan bermain yang kreatif dan edukatif ini juga membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti berkolaborasi dengan teman-teman, belajar untuk berbagi, dan berkomunikasi.

Namun, penelitian ini juga mencatat beberapa tantangan, seperti fasilitas terbatas dan sumber daya yang ada. Namun demikian, kreativitas guru dalam

memanfaatkan materi sederhana dan lingkungan berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memfasilitasi anak-anak dalam belajar melalui permainan. Secara keseluruhan, penerapan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan mendukung optimalisasi perkembangan anak-anak.

Secara keseluruhan, integrasi kreativitas guru dalam merancang media belajar telah memiliki dampak positif pada lingkungan bermain yang aman dan edukatif untuk anak usia dini di PAUD Qonita Kota Bima. Meskipun masih ada tantangan yang perlu diatasi, hasil yang dicapai menunjukkan potensi besar untuk terus dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif, inovatif, dan berorientasi untuk pengembangan karakter siswa.

Tantangan yang Dihadapi oleh Para Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif untuk Anak Usia Dini

Meskipun penerapan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang mengoptimalkan lingkungan bermain pendidikan sangat penting, proses ini tidak dapat dipisahkan dari berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah :



Gambar 2.

Menunjukkan APE dengan Tema Kebutuhanku, Mengenalkan kepada Anak Apa Saja yang Menjadi Kebutuhan Sehari-Hari dalam Bentuk Pembuatan APE oleh Peneliti untuk Anak dan Guru

1. Sumber Daya Terbatas dan Fasilitas yang Ada

Beberapa media pembelajaran yang ideal mungkin memerlukan peralatan atau bahan tertentu yang tidak selalu tersedia di sekolah, seperti alat bantu pengajaran atau teknologi yang memadai yang dapat mendukung proses pembelajaran. Selain itu, keragaman sumber daya alam di lingkungan sekitarnya, yang idealnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran, juga kadang-kadang tidak mendukung atau terbatas.

2. Waktu dan Beban Kerja Guru

Guru di PAUD sering dihadapkan dengan tuntutan untuk menyelesaikan kurikulum yang sibuk, sementara pada saat yang sama, mereka diminta untuk merancang media pembelajaran kreatif dan sesuai dengan perkembangan anak. Proses perencanaan dan membuat media pembelajaran yang inovatif tentu membutuhkan waktu dan upaya ekstra, yang dapat menjadi beban bagi para guru, terutama jika mereka tidak mendapatkan cukup dukungan atau pelatihan dalam hal belajar kreativitas.

3. Kurangnya Pelatihan atau Pengalaman dalam Merancang Media Belajar

Tidak semua guru memiliki keterampilan yang cukup dalam merancang media pembelajaran yang efektif, terutama yang menggabungkan elemen kreatif dengan lingkungan bermain pendidikan. Tanpa pelatihan atau pembekalan yang memadai, guru mungkin merasa sulit untuk mengembangkan ide-ide kreatif yang dapat mengoptimalkan pengalaman belajar anak-anak.

4. Keragaman Karakteristik Anak -Anak

Setiap anak memiliki gaya dan kebutuhan belajar yang berbeda. Oleh karena itu, meskipun media belajar mungkin efektif untuk beberapa anak, media tidak selalu efektif untuk anak-anak lain. Guru harus dapat menyesuaikan media yang digunakan untuk mencocokkan kemampuan dan minat setiap anak, yang tentu saja membutuhkan keterampilan dan pengamatan yang cermat.

5. Kurangnya Dukungan dari Orang Tua dan Masyarakat

Jika orang tua tidak berpartisipasi atau tidak mendukung pendekatan pembelajaran berdasarkan lingkungan, maka penerapan media pembelajaran kreatif dan memanfaatkan lingkungan sekitar akan lebih sulit dilakukan. Dukungan dari orang tua sangat penting untuk memastikan keberhasilan pembelajaran anak-anak di luar lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, berbagai tantangan ini menunjukkan bahwa meskipun ada banyak potensi dalam penerapan kreativitas guru untuk merancang media pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan bermain pendidikan, kerja sama yang solid antara guru, sekolah, orang tua, dan masyarakat sangat diperlukan untuk mengatasi berbagai hambatan. Ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan untuk anak-anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Pahendra, Sitti Salma, dkk tentang "Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan guru membuat media pembelajaran dalam menstimulasi kognitif anak sangat terstruktur. Dengan mengetahui jelas isi pokok materi yang akan diajarkan, maka hal ini memudahkan guru untuk merancang media pembelajaran apa saja yang harus dibuat dan disampaikan kepada anak didik. Adapun kemampuan guru membuat media pembelajaran dalam menstimulasi kognitif anak dapat terlihat dengan jelas ketika guru membuat media pembelajaran 'Rumah Angka' dan 'Pohon Angka'.

Hasil pengolahan data penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru membuat media pembelajaran dalam menstimulasi kognitif anak yang dilaksanakan, memberikan nuansa tersendiri dalam pembelajaran pada anak usia dini untuk memperkuat hasil dari proses pembiasaan berpikir logis yang telah diajarkan di sekolah dan di rumah. Terlaksananya dengan baik kegiatan pembelajaran kemampuan guru membuat media pembelajaran dalam menstimulasi kognitif anak di PAUD Monapa Kecamatan Palangga Kabupaten Konawe Selatan ini tidak terlepas dari dukungan dan kesiapan sekolah untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Terkait dengan cara atau langkah-langkah yang dilakukan guru dalam membuat media pembelajaran dalam menstimulasi kognitif anak adalah: a) Menyediakan alat dan bahan; b) Menggantung kardus berbentuk persegi panjang sebagai lantai dari rumah angka; c) Menggantung kardus berbentuk persegi panjang sebagai dinding dari rumah angka; d) Menggantung kardus berbentuk persegi panjang sebagai atap dari rumah angka; e) Menggantung kardus berbentuk segitiga sebagai langit-langit dari rumah angka; f) Selanjutnya membentuk 'Rumah Angka' menggunakan lem dan lilin; dan g) Setelah terbentuk 'Rumah Angka' lalu ditempelkan lah berbagai macam angka. (Pahenra Pahenra, 2021)

Penelitian dengan judul kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran terhadap optimalisasi lingkungan belajar memberikan kontribusi signifikan terhadap optimalisasi lingkungan belajar dengan beberapa cara yaitu melalui peningkatan keterampilan guru, interaktivitas dalam pembelajaran, adaptasi terhadap tantangan, pengembangan materi yang menarik, serta dukungan lingkungan sekolah.



Gambar 3. Menunjukkan Hasil Kreativitas oleh Guru di PAUD Qonita Kota Bima

Untuk penelitian mengenai kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran dan optimalisasi lingkungan belajar anak usia dini, maka dibutuhkan beberapa saran agar hasil penelitian dapat berkontribusi pada pengembangan teori dari praktik yaitu dari pengembangan teori melalui pengembangan model kreativitas yakni seorang guru harus mampu menciptakan model yang mengintegrasikan berbagai aspek

kegiatan guru dalam penggunaan media pembelajaran. Sedangkan saran untuk praktik dan penelitian menyoroti di bagian umpan balik dari siswa yakni dengan melibatkan anak dalam proses evaluasi media pembelajaran yang digunakan.

Implikasi penelitian yakni dapat dilihat dari peningkatan dari kualitas pembelajaran yang dihasilkan oleh anak melalui perancangan media pembelajaran yang bervariasi, pengembangan media yang variatif, serta keterlibatan anak. Dengan menggunakan media menarik dan bervariasi, anak-anak lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Ini membantu mereka tidak hanya memahami materi tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional.

KESIMPULAN

Penerapan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang memaksimalkan lingkungan bermain pendidikan sangat penting untuk mendukung perkembangan anak usia dini. Guru yang memiliki kreativitas dapat menciptakan media belajar yang menarik dan edukatif, sehingga dapat merangsang perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak-anak. Dengan memanfaatkan berbagai sumber daya di sekitar, seperti bahan-bahan alami dan lingkungan di sekitar sekolah, guru dapat menciptakan pengalaman belajar kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, kreativitas dalam merancang kegiatan interaktif juga membantu mengembangkan keterampilan sosial anak-anak, termasuk kerja sama, berbagi, dan berkomunikasi.

Namun, penerapan kreativitas menghadapi sejumlah tantangan. Sumber daya dan fasilitas yang terbatas dan waktu yang terbatas untuk desain media belajar adalah hambatan bagi para guru. Keragaman karakteristik anak-anak juga menambah kompleksitas situasi ini. Selain itu, kurangnya pelatihan khusus dan kurangnya dukungan dari orang tua dan masyarakat juga menjadi faktor hambatan yang membutuhkan perhatian. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan penerapan kreativitas dalam merancang media pembelajaran membutuhkan kerja sama yang solid antara guru dan orang tua dan masyarakat. Meningkatkan kapasitas guru melalui pelatihan juga sangat diperlukan untuk membantu mereka menghadapi tantangan ini.

Secara keseluruhan, meskipun tantangannya cukup rumit, penerapan kreativitas guru dalam memaksimalkan lingkungan bermain pendidikan tetap merupakan strategi yang efektif untuk mendukung perkembangan anak usia dini. Dengan inovasi dan penyesuaian berkelanjutan di PAUD Qonita Kota Bima, diharapkan bahwa proses pembelajaran akan lebih optimal dan menyenangkan bagi anak-anak sehingga akan memiliki dampak positif pada kualitas pendidikan anak usia dini di wilayah tersebut.

Saran untuk guru adalah harus mampu mengembangkan keterampilan kreatif, guru disarankan untuk mengikuti pelatihan atau workshop yang fokus pada pengembangan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran. Ini dapat membantu mereka mengeksplorasi teknik baru dan ide-ide inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., & Muslimah, M. (2021, Desember). Memahami Teknik Pemrosesan Data dan Analisis Kualitatif. Dalam proses Konferensi Internasional dan Nasional Palangka Raya International dan Nasional Studi Islam (PINCIS) (Vol. 1, No. 1).
- Andi Harpeni Dewantara. (2020). "Kreativitas Guru dalam memanfaatkan media berbasisnya dalam hal gaya belajar siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (1), 15-28.
- Bonita Mahmud. (2023). "Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (2), 93-102.
- Tersedak. istri Raka Marsiti et al. (2023). "Pengembangan pembelajaran multimedia dalam sup pemrosesan makanan dan minuman Sub Elements SUP." *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Kejuruan*, 20 (1), 35-45.
- Cosmas Gatot Haryono. (2020). *Berbagai Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Jejak CV.
- Duntiadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *J-Ceki: Journal of Scientific Scholar*, 3 (5), 5423-5443.
- Fatmawati, E. (2020). Monograf sebagai salah satu publikasi buku dari hasil penelitian. *IQRA: Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi*, 14 (1), 130-155.
- Hayani Wulandari dan Annisa Aulia Rachma. (2024). "Efek memberikan Calistung kepada paranormal zaman anak." *Jurnal Pendidikan*, 06 (02), 12265-74.
- Judijanto, Loso, Guntur Arie Wibowo, Karimuddin Karimuddin, Harun Samsuddin, Askar Patahuddin, Annisa Fitri Anggraeni, Raharjo Raharjo, dan Frida Marta Argareta Simorangkir. (2024). *Desain Penelitian: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. pt. Penerbitan Sonpedia Indonesia.
- Masturdin. (2017). "Kreativitas guru mendorong motivasi belajar siswa dalam upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran Aqeedah moral di Mtsn Rukoh Darussalam." *Angewandte Chemie International Edition*, 6 (11), 951-952.
- Muhammad Hasbi. (2021). "Area bermain di luar angkasa." Direktorat Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Penelitian, dan Teknologi. Diakses dari: <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/>.
- Mulyana, A., Vidiati, C., dan Harahmanto, P. A., Agussalim, A., Apriani, W., Fiansi, F., ... & Martono, S. M. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Penerbit Widina.
- Pakaya, Widi Candika, Eddy Sutadji, Lia Nur Atiqoh Bela Dina, Fatikh Inayah Rahma, Aynin Mashfufah, dan Imelda Ratih Ayu. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbitan Litera Nawa.
- Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N. (2024). *Metodologi Penelitian; Konsep, strategi, dan aplikasi*. pt. Penerbitan Sonpedia Indonesia.
- Ridhwan, M. B., Lutfiyah, L., & Irwan, I. (2025). Implementasi doa Dhuha dalam pembentukan karakter siswa di Ma Darul Hikmah Kota Bima. *Jurnal Penelitian Tindakan Indonesia (ARJI)*, 7 (1), 398-410.

- SUSTIYO, U. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. PT Salim Media Indonesia.
- Sulistiyawati, S. (2023). Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif. Journal of Equilibrium, Vol. 5. Unisma Press. Diakses dari: <http://belajarpikologi.com/methode-pe-ri-set-kualitative/>.
- Teguh, M. T. S., Wulan, T. N., & Juansah, D. E. (2023). Teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif dalam metode penelitian. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8 (3), 5962-5974.
- Waruwu, Marinu. (2024). "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Keuntungan dan Peran di Bidang Pendidikan." Kasih sayang: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 5 (2), 198-211. Doi: 10.59698/afex.v5i2.236..
- Ridhwan, M. B., Lutfiyah, L., & Irwan, I. (2025). Implementasi doa Dhuha dalam pembentukan karakter siswa di Ma Darul Hikmah Kota Bima. Jurnal Penelitian Tindakan Indonesia (ARJI), 7 (1), 398-410.
- SUSTIYO, U. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. PT Salim Media Indonesia.
- Sulistiyawati, Sulistiyawati. Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif. Jurnal Keseimbangan. vol. 5. Unisma Press, 2023. [Http: //belajarpikologi.com/methode-pe-ri-set-kualitative/.si.,](http://belajarpikologi.com/methode-pe-ri-set-kualitative/.si.,) Mph., Ph.D. 2023. 5 Jurnal Keseimbangan Penelitian kualitatif: Metode penelitian kualitatif. Pers unisma. <http://belajarpikologi.com/meth-research-research-kualitative/>.