

jurnal+nisa+submite.docx

by Pusmedia Publisher

Submission date: 27-Mar-2025 01:13PM (UTC-0700)

Submission ID: 2588434258

File name: jurnal_nisa_submite.docx (103.93K)

Word count: 3852

Character count: 26129

KREATIVITAS GURU DALAM MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP OPTIMALISASI LINGKUNGAN BERMAIN EDUKATIF PADA ANAK USIA DINI DI PAUD QONITA KOTA BIMA

19
X - XX

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

Artikel dikirim :

xx- xx - 20xx

Artikel diterima :

xx- xx - 20xx

Artikel diterbitkan :

xx- xx - 20xx

✉ Khairunisa^{1*}, Sukrin², Retnoningsih³,

¹²³Universitas Muhammadiyah Bima

✉ Email : Nisalejam@gmail.com

Kata Kunci:

Kreativitas guru, Media Belajar, Lingkungan Bermain

Abstrak: Sebagian besar pembelajaran di Paud cenderung lebih fokus pada membaca, menulis, dan menghitung kegiatan dan tentu saja proses pendidikan memer²⁰uhi 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 ²⁴akukan di Paud Qonita Kota Bima. Ada tiga metode dalam mengumpulkan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data meliputi pengurangan data, presentasi data, dan kesimpulan menggambar. 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

keaktivitas 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

Keywords:
Teacher Creativity, Learning Media, Play Environment

Abstract: *Most early childhood education (ECE) learning focuses on reading, writing, and arithmetic activities, which significantly influence each child's learning environment. Therefore, the aim of this research is to understand the integration of teachers' creativity in designing learning media to optimize educational play environments for preschool children at PAUD Qonita. This study employs qualitative research located at PAUD Qonita in Bima City. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques consist of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data credibility is tested through member checks (repeated checks), cross-checks, triangulation, and reference materials. The research findings indicate that the integration of teachers' creativity in designing learning media positively impacts a safe and educational play environment for preschool children at PAUD Qonita in Bima City. However, challenges remain; despite the potential for creative media design to enhance educational play environments, effective collaboration among teachers, schools, parents, and the community is essential to overcome obstacles and create an effective and enjoyable learning environment for children.*

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.¹

Keterarikan saya dalam meningkatkan judul "Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran untuk Mengoptimalkan Lingkungan Bermain Pendidikan di Anak Usia Dini Di Paud Qonita" 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

¹ Masturdin, "Kreativitas Guru Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Di Mtsn Rukoh Darussalam," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2017, 5–24

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.²

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.³

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.⁴

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).⁵

METODE

² Cok, Istri Raka Marsiti et al., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Elemen Pengolahan Makanan dan Minuman Sub Elemen Hidangam Soup," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20.1 (2023), 35-45

³ Hayani Wulandari dan Annisa Aulia Rachma, "Pengaruh Pemberian Calistung terhadap Psikis Anak Usia," *Journal on Education*, 06.02 (2024), 12265-74.

⁴ Mahmud.

⁵ Muhammad Hasbi, "Area Bermain Dalam Ruang," *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Laman: <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/>*, 2021

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.⁶

Ketertarikan saya dalam meningkatkan judul "Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran untuk mengoptimalkan Lingkungan Bermain Pendidikan di Anak Usia Dini Di Paud Qonita" 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

⁶ Masturdin, "Kreativitas Guru Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Di Mtsn Rukoh Darussalam," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2017, 5–24

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.⁷

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.⁸

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.⁹

Mengoptimalkan lingkungan bermain edukatif dari anak-anak usia tujuh tahun 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).¹⁰

HASIL DAN PEMBAHASAN

⁷ Cok, Istri Raka Marsiti et al., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Elemen Pengolahan Makanan dan Minuman Sub Elemen Hidangam Soup," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20.1 (2023), 35-45

⁸ Hayani Wulandari dan Annisa Aulia Rachma, "Pengaruh Pemberian Calistung terhadap Psikis Anak Usia," *Journal on Education*, 06.02 (2024), 12265-74.

⁹ Mahmud.

¹⁰ Muhammad Hasbi, "Area Bermain Dalam Ruang," *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Laman: <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/>*, 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 ..

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 :

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.

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.

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://belajarpsikologi.com/methode-pe-riset-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-riset-kualitative/.si., Mph., Ph.D. 2023. 5 Jurnal Keseimbangan Penelitian kualitatif: Metode penelitian kualitatif. Pers unisma. http://belajarpikologi.com/meth-research-research-kualitative/](http://belajarpikologi.com/methode-pe-riset-kualitative/.si., Mph., Ph.D. 2023. 5 Jurnal Keseimbangan Penelitian kualitatif: Metode penelitian kualitatif. Pers unisma. http://belajarpikologi.com/meth-research-research-kualitative/).

ORIGINALITY REPORT

27%
SIMILARITY INDEX

18%
INTERNET SOURCES

18%
PUBLICATIONS

8%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Bonita Mahmud. "KREATIVITAS GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI", EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education), 2024 Publication	5%
2	123dok.com Internet Source	2%
3	paudpedia.kemdikbud.go.id Internet Source	2%
4	adoc.pub Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Tadulako Student Paper	1%
6	core.ac.uk Internet Source	1%
7	id.123dok.com Internet Source	1%
8	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
9	Basiran Basiran, Tutuk Ningsih. "Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran IPS", Jurnal Kependidikan, 2023 Publication	1%
10	artikelduniaanak.blogspot.com Internet Source	1%

11	Khalilurrahman, Budrini. "Inovasi Manajemen Sekolah dalam Meningkatkan Standar Pendidikan Anak Usia Dini", NUR EL-ISLAM : Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan, 2024 Publication	1%
12	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
13	Linawati Linawati, Aries Dirgahayunita. "Peran Guru dan Orang Tua dalam Membangun Karakter Mandiri Autisme Anak Usia Dini RA Miftahul Ulum Probolinggo", YASIN, 2025 Publication	1%
14	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1%
15	Rose Fitria Lutfiana, Budiono Budiono, Candra Rahma Wijaya Putra. "Penyegaran Kompetensi Guru dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3", GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 2023 Publication	1%
16	geograf.id Internet Source	1%
17	repository.upi.edu Internet Source	1%
18	www.bhataramedia.com Internet Source	1%
19	journal.nahnuinisiatif.com Internet Source	<1%
20	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1%

21 Ismatul Fauziah. "Belajar Sambil Bermain: Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan dengan Pembelajaran Terpadu AUD", Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2024
Publication

<1 %

22 Siti Wahyuningsih, Upik Elok Endang Rasmani, Bambang Winarji, Jumiatmoko Jumiatmoko et al. "Pembelajaran Metode Proyek Kurikulum Merdeka Sebagai Strategi Pembentukan Kemandirian Anak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023
Publication

<1 %

23 Trimega Asri, Wuri Cahya Handaru, Dini Kurnia Irmawati. "Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris Kreatif Serta Flash Card Sebagai Media Ajar Bagi Siswa PAUD TK ALMaarif Singosari Kabupaten Malang", Idea Pengabdian Masyarakat, 2025
Publication

<1 %

24 eprints.umpo.ac.id
Internet Source

<1 %

25 youvitavhey.wordpress.com
Internet Source

<1 %

26 zamrishabib.wordpress.com
Internet Source

<1 %

27 repo.undiksha.ac.id
Internet Source

<1 %

28 Submitted to UIN Raden Intan Lampung
Student Paper

<1 %

29 eprints.walisongo.ac.id
Internet Source

<1 %

30	ejournal.iain-bone.ac.id Internet Source	<1 %
31	jurnal.umj.ac.id Internet Source	<1 %
32	www.grafiati.com Internet Source	<1 %
33	ap.fip.um.ac.id Internet Source	<1 %
34	bdkbandung.id Internet Source	<1 %
35	Aisha Satira Ardhi, Jhoni Warmansyah. "Efektivitas Alat Peraga Balok Kayu dalam Mendorong Kreativitas Anak Usia Dini: Analisis Pembelajaran dengan Pendekatan Interaktif", <i>Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 2023 Publication	<1 %
36	Prihandayani Utami, Meiana. "Manajemen kurikulum pendidikan Montessori dalam perspektif Merdeka Belajar", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024 Publication	<1 %
37	Endah Retnowati, Anik Ghufron, Marzuki, Kasiyan, Adi Cilik Pierawan, Ashadi. "Character Education for 21st Century Global Citizens", Routledge, 2018 Publication	<1 %
38	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %

