



Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan sebagai Edukasi Media Belajar Kreatif di PAUD Kabupaten Karawang

Ditha Prasanti, Sarah Aisha

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran, Bandung, Indonesia

Article history

Received: 23-02-2023

Revised: 25-03-2023

Accepted: 28-03-2023

**Corresponding Author:*

Ditha Prasanti, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran, Bandung, Indonesia

Email:

ditha.prasanti@unpad.ac.id

Abstract: Kindergarten (PAUD) as a second learning vehicle after the family environment for early childhood, gives a distinct impression for those who experience it. As a place to play while learning that is full of educational values, it should provide varied learning. Especially in the current digital era, early childhood learning media must also be developed. This is the reason we carry out Community Service (PkM) activities targeting early childhood children in an early childhood education center located in Ciparagejaya village, Karawang district. Its location close to the coast, becomes a learning vehicle for the people who are there. Therefore, we also carried out PkM activities with the title "Improving Early Childhood Creativity through Games as Creative Learning Media Education in PAUD Ciparagejaya Village, Karawang Regency". The purpose of implementing PkM is to increase the creativity of early childhood in the PAUD environment through creative learning media education. The PkM method used is the roleplay method and the participatory method, where children are directly involved in learning activities through games as a form of creative learning media education. The results obtained indicate the active participation of children in the learning process, train children's creativity through creative learning media stimuli, and instill moral values in the form of honesty, self-confidence, as well as perseverance and enthusiasm for learning.

Keywords: Creativity; Early Childhood; Education; Learning Media; PAUD; Karawang

Abtrak: PAUD sebagai wahana belajar kedua setelah lingkungan keluarga bagi anak usia dini, memberikan kesan tersendiri bagi mereka yang mengalaminya. Sebagai tempat bermain sambil belajar yang sarat dengan nilai-nilai edukasi, seyogyanya memberikan pembelajaran yang bervariasi. Utamanya pada era digital saat ini, maka media pembelajaran anak usia dini pun harus dikembangkan. Inilah yang menjadi alasan kami melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan sasaran anak-anak usia dini di sebuah PAUD yang terletak di desa Ciparagejaya, kabupaten Karawang. Lokasinya yang dekat dengan pesisir pantai, menjadi wahana belajar bagi masyarakat yang berada di sana. Oleh karena itu, kami pun melakukan kegiatan PkM dengan judul "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan sebagai Edukasi Media Belajar Kreatif di PAUD KB Hayati Plus, desa Ciparagejaya Kab.Karawang". Tujuan pelaksanaan PkM adalah meningkatkan kreativitas anak usia dini di lingkungan PAUD melalui edukasi media belajar yang kreatif. Metode PkM yang digunakan adalah metode roleplay dan metode partisipatif, di mana anak-anak dilibatkan langsung melakukan kegiatan belajar melalui permainan sebagai bentuk edukasi media belajar yang kreatif. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya partisipasi aktif dari anak-anak dalam proses pembelajaran, melatih kreativitas anak melalui stimulus media belajar kreatif, serta menanamkan nilai moral berupa kejujuran, kepercayaan diri, serta ketekunan dan semangat belajar.

Kata kunci: Kreativitas; Anak Usia Dini; Edukasi; Media Belajar; PAUD; Karawang

PENDAHULUAN

Sebuah kata yang tidak asing didengar dan menjadi kebutuhan primer bagi siapa pun saat ini, itulah pendidikan. Tak mengenal usia, mulai dari kalangan anak-anak sampai lanjut usia pun, seyogyanya terus memerlukan pendidikan, sebagai sebuah proses belajar. Tahapan yang paling dasar akan diperoleh oleh anak-anak adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Sebagaimana dijelaskan juga oleh Zulfikar (2021) Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan ruang ekspresi yang dapat membantu proses perkembangan anak lebih optimal. PAUD juga bertujuan membentuk anak yang berkualitas sebelum memasuki pendidikan dasar, serta mengarungi kehidupan setelah dewasa kelak (Zulfikar, 2021).

Nainggolan, *et al* (2018) mengungkapkan melalui hasil penelitiannya bahwa pendidikan anak usia dini adalah proses pembelajaran dimana anak-anak berada pada tahapan untuk mengenal dan memiliki rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitarnya. Ini juga merupakan waktu bagi anak-anak untuk tumbuh dan mengeksplorasi pengetahuan. Melalui temuannya, beberapa sekolah PAUD masih menggunakan metode lama seperti tatap muka atau membaca buku. Akibatnya siswa PAUD mudah bosan dengan metode ini dan membutuhkan metode baru agar mereka tertarik. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang interaktif untuk menarik minat anak, Nainggolan, *et al* (2018)

Merujuk pada penelitian tersebut, penulis melihat adanya potret kebutuhan media pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk anak-anak di lingkungan PAUD. Pentingnya pendidikan PAUD bagi anak-anak, tentu membuat para pendidik juga sangat layak memperoleh berbagai pelatihan atau peningkatan kompetensi pendidikan. Salah satu penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Handayani (2020) menyebutkan bahwa melalui pendidikan profesi guru (PPG), para guru diberikan keterampilan dalam mengelola kegiatan pembelajaran dimulai dari tahapan perencanaan hingga evaluasi pembelajaran. Salah satu keterampilan yang dikembangkan melalui PPG adalah dalam pengembangan media pembelajaran (Handayani, 2020).

Fenomena tersebut juga didukung oleh penelitian sejenis lainnya yang membahas tentang pentingnya media pembelajaran bagi PAUD. Yuliasari & Permata (2021) mengungkapkan bahwa pendampingan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran Kiddy Learning Binder diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru PAUD dalam membuat alat peraga edukatif di KB/TK Pusaka dan TK Harapan Bangsa di kabupaten Tuban. Kiddy Learning Binder sebagai alat peraga edukatif yang digunakan selama proses pembelajaran bagi anak-anak PAUD (Yuliasari, U., & Permata, 2021). Penulis melihat adanya relevansi dengan kegiatan PkM yang telah dilakukan, yaitu dalam hal pembuatan variasi media pembelajaran bagi anak PAUD.

Hal yang menarik juga ditemukan dalam penelitian sejenis lainnya tentang media pembelajaran di lingkungan PAUD. Sari (2021) mengungkapkan salah satu proses belajar yaitu berhitung sebagai cabang matematika yang merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai anak sejak dini. Padahal, kemampuan berhitung pada anak usia dini masih sangat rendah, hal ini dikarenakan anak kesulitan menghitung atau mengucapkan barisan bilangan, berhitung dengan cara menunjuk benda dan menunjuk barisan benda. Di sisi lain, guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang hasil belajar anak dalam berhitung. Untuk mengatasi masalah tersebut maka pembelajaran berhitung dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran pendidikan *Counting Tree* karena dengan memanfaatkan media pembelajaran pendidikan *Counting Tree* (menghitung pohon) pembelajaran berhitung akan lebih mudah, menarik dan menyenangkan bagi anak-anak (Sari, 2021).

Berdasarkan pada paparan data dan hasil penelitian di atas, maka penulis melihat ini menjadi sebuah fenomena penting untuk dicari solusinya dan dikembangkan, yaitu dalam hal pengembangan media belajar bagi anak-anak PAUD. Ini sejalan dengan kegiatan PkM yang telah dilakukan penulis di sebuah PAUD terpencil di kabupaten Karawang. Hal ini juga yang menjadikan penulis tertarik untuk melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di lingkungan PAUD. Pengembangan media pembelajaran menjadi sangat penting dibutuhkan agar tidak membuat anak-anak merasa bosan dalam proses belajar.

PAUD sebagai wahana belajar kedua setelah lingkungan keluarga bagi anak usia dini, memberikan kesan tersendiri bagi mereka yang mengalaminya. Sebagai tempat bermain sambil belajar yang sarat dengan nilai-nilai edukasi, seyogyanya memberikan pembelajaran yang bervariasi. Utamanya pada era digital saat ini, maka media pembelajaran anak usia dini pun harus dikembangkan. Inilah yang menjadi alasan kami melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan sasaran anak-anak usia dini di sebuah PAUD yang terletak di desa Ciparagejaya, kabupaten Karawang, yaitu PAUD KB Hayati Plus. Lokasinya yang dekat dengan pesisir pantai, menjadi wahana belajar bagi masyarakat yang berada di sana. Oleh karena itu, penulis melakukan kegiatan PkM dengan mengangkat judul “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan sebagai Edukasi Media Belajar Kreatif di PAUD Kab.Karawang”. Tujuan Kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini berbasis permainan.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh tim akademisi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran memiliki target sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengetahuan yang konkret tentang Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan sebagai Edukasi Media Belajar Kreatif bagi anak PAUD di desa Ciparagejaya Kab.Karawang
- 2) Memberikan pemahaman tentang pentingnya Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan sebagai Edukasi Media Belajar Kreatif bagi anak PAUD di desa Ciparagejaya Kab.Karawang

Adapun kegiatan PkM yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan sebagai Edukasi Media Belajar Kreatif di PAUD KB Hayati Plus Kab.Karawang”, dengan mempertimbangkan materi penyuluhan, sasaran PKM disini adalah anak-anak PAUD, masalah yang berkembang dan lingkungan yang mendukung, dalam pelaksanaannya akan menggunakan beberapa metode berikut:

- 1) Metode ceramah dan pendampingan, dengan memberikan penjelasan tentang permainan edukasi sebagai media belajar kreatif bagi anak PAUD beserta gurunya juga. Dalam metode ini, tim PkM memberikan pengarahan tentang cara bermain, media belajar kreatif yang digunakan untuk bermain, serta aturan bermain tersebut.
- 2) Metode FGD, kami berdiskusi juga dengan pihak guru PAUD atau layanan terkait, metode ini dilakukan dengan cara berkumpul dan mendiskusikan tentang peningkatan kreativitas anak-anak di PAUD tersebut dengan para gurunya.

Metode *role play dan partisipatif*, penulis juga meminta anak-anak PAUD langsung mempraktekan ragam permainan sebagai edukasi media belajar kreatif. Metode ini dapat dikatakan yang paling seru, karena langsung melibatkan peran serta anak-anak untuk melakukan permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM yang telah penulis lakukan ini menghasilkan temuan yang menarik dalam hal pentingnya pengembangan media belajar yang kreatif bagi anak PAUD. Apalagi jika dikaitkan dengan

era digital masa kini, pola belajar, dan media belajar yang semakin canggih juga menuntut para guru dan anak-anak juga untuk semakin aktif.

Wahyuningsih, *et al* (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM (Iptek, Teknik, Seni, dan Matematika) mulai banyak dikembangkan akhir-akhir ini. Pembelajaran ini dinilai mampu menjawab tantangan zaman untuk dapat mengembangkan pembelajaran di abad 21. STEAM tidak hanya dikembangkan untuk pendidikan menengah hingga perguruan tinggi tetapi juga dikembangkan untuk pembelajaran pada anak usia dini. Tantangan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis STEAM tidaklah kecil. Media pembelajaran untuk anak usia dini beragam dan tidak harus semuanya membeli materi baru dengan biaya yang mahal. Begitu juga dengan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis STEAM. Guru dapat memanfaatkan barang atau bahan yang mudah didapat, seperti batu, ranting pohon, biji-bijian, tutup botol bekas, daun kering, jepitan, dan lain-lain. Bahan yang dapat dilepas ini disebut bagian lepas. Bagian lepas adalah benda lepas yang dapat digerakkan, dimanipulasi, dan cara penggunaannya ditentukan oleh anak. Bahan lepasan ini sebagai media pembelajaran dapat membuat anak berpikir kreatif dan imajinatif (Wahyuningsih, *et al.* 2020)

Merujuk pada artikel tersebut, penulis memperoleh gambaran tentang pentingnya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran. Hal tersebut relevan dengan kegiatan PkM yang dilakukan bagi anak-anak PAUD. Penulis menemukan bahwa adanya Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan sebagai Edukasi Media Belajar Kreatif di PAUD Kab.Karawang. Adapun penjelasan detail tentang hasil yang diperoleh terlampir pada bagian di bawah ini.



Gambar Pengabdian: Metode Role Play “Permainan menggunakan Media Belajar Kreatif”

Partisipasi Aktif anak-anak dalam proses Belajar

Pertama, hasil yang diperoleh adalah partisipasi anak-anak dalam proses belajar. Gambar 1 di atas sebagai wujud nyata dari hasil pengabdian yang telah dilakukan tim, yaitu adanya partisipasi aktif anak-anak dalam proses belajar di PAUD KB Hayati Plus. Hal ini terbukti ketika penulis datang membawa media belajar berupa peta bermain yang dicetak dalam kertas spanduk ukuran besar. Tujuan dari permainan ini meningkatkan kreativitas anak-anak agar semakin bersemangat melakukan proses belajar serta meningkatkan rasa keingintahuannya.

Metode PkM yang digunakan pada gambar tersebut adalah metode role play, di mana anak-anak PAUD aktif ikut serta dalam melakukan permainan menggunakan media belajar kreatif. Pada gambar tersebut, kita dapat melihat aktivitas bermain sambil belajar, karena anak-anak diberikan edukasi terlebih dahulu tentang aturan bermain serta belajar berhitung dan membaca. Disinilah point belajar yang tanpa disadari telah dilakukan oleh anak-anak PAUD. Ketika mereka berinteraksi didampingi gurunya, mereka juga telah mengasah kreativitasnya melalui media belajar tersebut.

Jika kita memerhatikan gambar 1 tersebut tampak bahwa anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan belajar. Aktivitas bermain sambil belajar menjadi menyenangkan bagi mereka, dan didampingi oleh gurunya. Hal tersebut menunjukkan adanya proses belajar yang dapat diperoleh oleh

anak-anak PAUD melalui permainan yang dilakukan, terutama dengan adanya partisipasi aktif anak-anak selama mengikuti permainan yang diberikan.

Partisipasi anak-anak dalam proses belajar terlihat pada gambar tersebut, ketika mereka diajak bermain menggunakan media belajar yang sederhana namun kreatif, penulis melihat ekspresi wajah bahagia pada anak-anak. Secara tidak langsung, hal tersebut menjadi motivasi belajar bagi anak-anak. Dalam hal ini, penulis melihat pentingnya keberadaan media belajar dalam meningkatkan kreativitas anak-anak di lingkungan PAUD.

Temuan penulis dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) inipun sejalan dengan peneliti terdahulu yang membahas tentang pentingnya media belajar bagi anak PAUD. Firasaty, O., & Astuti, H. P. (2017) menjelaskan bahwa pengembangan kreativitas anak merupakan kegiatan penting dalam rangka mengembangkan potensi anak sejak dini karena pada saat ini potensi kreativitas anak berada pada puncak perkembangan untuk diasah dan diarahkan. Potensi kreatif sangat penting bagi perkembangan anak salah satunya adalah kreativitas anak dalam melukis. Biasanya orang akan menggunakan media konvensional untuk melukis seperti kuas, pewarna cair dan kanvas, tetapi seiring berjalannya waktu melukis dapat menggunakan media yang tidak konvensional yaitu limbah. Firasaty & Astuti (2017) mengungkapkan tentang perbedaan kreativitas melukis menggunakan media sampah pada anak usia dini (Firasaty, O., & Astuti, 2017).

Pada penelitian tersebut, kreativitas melukis menggunakan media sampah pada anak usia dini dapat dikatakan sebagai upaya pengembangan kreativitas anak-anak di PAUD. Sedangkan penulis melihat temuan pada hasil PkM yang telah dilakukan menguatkan aspek peningkatan kreativitas anak melalui permainan sebagai media belajar kreatif. Hal ini dikarenakan penggunaan media belajar sesederhana apapun, apalagi dikemas melalui permainan, mampu meningkatkan kreativitas anak-anak di lingkungan PAUD KB Hayati Plus.

Selain itu, Sari, H. Y., Sasmia, S., & Riswandi, R. (2018) juga mengungkapkan hal yang sama tentang media belajar dan kreativitas anak. Dalam penelitiannya ditemukan adanya hubungan penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak. Populasi penelitian adalah anak PAUD di RA Ismaria AL-Qur'aniyyah Bandar Lampung. bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak usia dini. Oleh sebab itu, penggunaan media perlu lebih ditingkatkan guna membantu menstimulasi perkembangan kreativitas anak usia dini (Sari, H. Y., Sasmia, S., & Riswandi, 2018).



Gambar 2 Pengabdian : Peningkatan Kreativitas melalui Media Belajar Kreatif

Melatih Kreativitas Anak melalui Stimulus Media Belajar Kreatif

Kedua, hasil yang diperoleh dari kegiatan PkM tersebut adalah melatih kreativitas anak PAUD melalui stimulus media belajar yang kreatif. Pada gambar 2 tersebut, kita dapat melihat keseriusan anak-anak mengikuti proses belajar. Tujuan pembelajaran ini menuntut adanya kreativitas anak-anak melalui stimulus media belajar kreatif. Media belajar kreatif yang diberikan pada saat itu adalah kertas putih HVS, lem, gunting, dan perlengkapan lainnya.

Ketika anak-anak diberikan stimulus media belajar kreatif, mereka pun langsung meresponnya. Hal ini dapat dilihat pada ilustrasi gambar 2 di atas, ketika media belajar kreatif telah

dibagikan, anak-anak pun langsung menanyakan instruksinya. Namun demikian, mereka juga tetap didampingi oleh gurunya.

Temuan tersebut sejalan juga dengan penelitian terdahulu yang mengangkat tentang kreativitas anak melalui keberadaan media belajar. Sari dan Suryana (2019) mengungkapkan bahwa tantangan bagi pendidik PAUD untuk dapat memberikan sentuhan pendidikan yang kreatif, inovatif, cerdas, dan menyenangkan untuk mengembangkan kecerdasan anak secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk Thematic Pop-Up Book sebagai media pembelajaran untuk pengembangan bahasa Anak Usia Dini. Subjek penelitian adalah 15 orang peserta didik kelas B6 TK Islam Khaira Ummah Kota. Media Pop-Up Book Tematik tentang Pangan Sehat dan Tidak Sehat juga dinyatakan valid oleh ahli materi dengan skor rata-rata 95%. Hasil uji coba produk buku Pop-Up tematik di TK Umat Islam Khaira dinyatakan sebagai media praktikum untuk anak-anak dengan persentase peningkatan tes mencapai 96%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa produk media Pop-Up Book mendapatkan respon positif dari anak-anak dan guru. Media Pop-Up Book untuk penelitian selanjutnya dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kognitif, dan minat baca anak (Sari, N. E., & Suryana, 2019).

Menanamkan Nilai Moral bagi anak-anak PAUD

Ketiga, hasil yang diperoleh menunjukkan adanya menanamkan nilai moral berupa kejujuran, kepercayaan diri, ketekunan, serta semangat belajar yang tinggi. Setelah rangkaian permainan dilakukan, penulis mengajak anak-anak untuk bercerita dan saling memberikan apresiasi pada hasil karya yang telah dibuat setiap anak. Pada bagian ini, tujuan pembelajaran yang diberikan adalah untuk menanamkan nilai moral berupa kejujuran. Kejujuran terlihat pada gaya bercerita anak-anak tentang kreativitasnya membuat karya yang dipandu oleh gurunya.

Nilai kepercayaan diri jelas terlihat pada anak PAUD, ketika mereka berani menyampaikan hasil karyanya serta bercerita tentang pembelajaran yang dilakukannya. Hal ini bisa dimulai dari aktivitas bermain peta dan dadu yang dicetak di kertas spanduk besar. Selain itu, penulis juga melihat adanya point ketekunan dan semangat belajar bagi anak PAUD yang aktif. Setelah rangkaian kegiatan dilakukan, anak-anak bersama guru pun melakukan kegiatan foto bersama yang terlihat pada gambar 3 di bawah ini.

Peningkatan kreativitas juga terlihat pada sesi kedua, yaitu ketika anak-anak diminta membuat sebuah karya menggambar atau sejenisnya, yang dipandu oleh guru dan tim PkM juga. Kreativitas tersebut juga sebagai bagian dari proses belajar anak-anak yang terlihat pada gambar 1 dan gambar 2.



Gambar 3 Pengabdian: Menanamkan nilai moral bagi anak-anak PAUD

KESIMPULAN DAN SARAN

Penulis melakukan kegiatan PkM dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan sebagai Edukasi Media Belajar Kreatif di PAUD desa Ciparagejaya Kab.Karawang”. melalui kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak di usia dini dapat ditingkatkan melalui media belajar kreatif. Partisipasi aktif dari anak-anak dalam proses pembelajaran, melatih kreativitas anak melalui stimulus media belajar kreatif, serta menanamkan nilai moral berupa kejujuran, kepercayaan diri, serta ketekunan dan semangat belajar. Adapun saran yang ingin diberikan yaitu dalam rangka mengoptimalkan media belajar yang kreatif, sebaiknya hal ini juga didukung aktif oleh kesadaran dan kemauan para gurunya melalui berbagai macam pelatihan untuk meningkatkan kemampuan pengembangan media belajar yang kreatif, misalnya dengan keikutsertaan dalam kegiatan PKM ini.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini merupakan karya ilmiah yang ditulis berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran, yang telah dilakukan di PAUD desa Ciparagejaya, Kab.Karawang. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih atas izin dan dukungannya kepada semua pihak, hingga terbitnya artikel hasil pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Firasaty, O., & Astuti, H. P. (2017). (2017). The Creativity of Early Childhood Painting through Media Waste in Islamic Center Kindergarten Brebes. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 6(2), 98-102.
- Handayani, O. D. (2020). (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 93-102., 5(1).
- Nainggolan, E. R., Asymar, H. H., Nalendra, A. R. A., Sulaeman, F., & Radiah, U. (2018, A. (n.d.). The implementation of augmented reality as learning media in introducing animals for early childhood education. In 2018 6th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM) (Pp. 1-6). IEEE.
- Sari, H. Y., Sasmiasi, S., & Riswandi, R. (2018). Media Dan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Sari, N. E., & Suryana, D. (2019). (2019). Thematic Pop-Up Book as a Learning Media for Early Childhood Language Development. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 43-57.
- Sari, D. N. (2021). Implementation of Educative Learning Media Counting Tree to Improve Student's Cognitive Abilities in Kartika Tanjung Morawa Kindergarten. *Britain International of Linguistics Arts and Education (BIoLAE) Journal*, 3(1), 22-28.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). (2020). The utilization of loose parts media in steam learning for early childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1-5., 2(2).
- Yuliasari, U., & Permata, R. D. (2021). (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Kiddy Learning Binder Bagi Guru Paud. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(1), 7-12., 4(1).
- Zulfikar, F. (2021). “Ini Manfaat dan Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini.” *Detik.Com*.