



Mendorong Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Edukatif (Kajian Sistematis Literatur)

Minhatul Maula¹, Lailatu Rohmah²

^{1,2} UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.59702/el-huda.v16i01.170>

Jurnal Info

Dikirim: 10/03/2025

Revisi: 25/04/2025

Diterima: 25/04/2025

Korespondensi:

Phone: +62.....

Abstract: This study aims to explore and analyze various types of educational media that contribute to encouraging early childhood creativity through the Systematic Literature Review (SLR) approach. Creativity is one of the important aspects in child development that can be fostered through appropriate stimulation, one of which is through the use of educational media. This study analyzed 20 articles obtained through searches on Google Scholar and Scispace, using the keywords "early childhood creativity" and "educational media", with inclusion criteria, namely research showing that educational media such as educational games, interactive teaching aids, digital media, and recycled materials, have significant potential in increasing imagination, divergent thinking, and problem solving in children. In addition, research that discusses the implementation of strategies involving thematic, exploratory, and project-based approaches also participates in optimizing the function of these educational media. These findings are expected to be a reference for PAUD teachers, curriculum developers, and advanced researchers in designing evidence-based educational media.

Keywords: Children's Creativity, Educational Media, Early Childhood Education, Systematic Literature Review, Creative Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis berbagai jenis media edukatif yang berkontribusi dalam mendorong kreativitas anak usia dini melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak yang dapat ditumbuhkan melalui stimulasi yang tepat, salah satunya melalui penggunaan media edukatif. Studi ini menganalisis 20 artikel yang diperoleh melalui pencarian di Google Scholar dan Scispace, menggunakan kata kunci "kreativitas anak usia dini" dan "media edukatif", dengan kriteria inklusi yaitu kajian menunjukkan bahwa media edukatif seperti permainan edukatif, alat peraga interaktif, media digital, serta bahan daur ulang, memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan imajinasi, berpikir divergen, dan keterampilan memecahkan masalah pada anak. Selain itu penelitian yang membahas strategi implementasi yang melibatkan pendekatan tematik, eksploratif, dan berbasis proyek turut berperan dalam mengoptimalkan fungsi media edukatif tersebut. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru PAUD, pengembangan kurikulum, dan peneliti lanjutan dalam merancang media edukatif berbasis bukti.

Kata Kunci: Kreativitas Anak, Media Edukatif, Pendidikan Anak Usia Dini, Systematic Literature Review, Pembelajaran Kreatif

Pendahuluan

Perkembangan kreativitas anak usia dini merupakan aspek fundamental dalam proses tumbuh kembang yang tidak hanya berpengaruh pada kemampuan berpikir, tetapi juga pada aspek sosial, emosional, dan bahasa. Kreativitas anak usia dini dalam teori Torrance menyatakan bahwa kreativitas anak dipandang sebagai dimensi kognitif yang mencerminkan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai solusi atau gagasan yang beragam terhadap suatu situasi. Menurut pendekatan ini, kreativitas muncul melalui kombinasi antara kefasihan (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality),

dan elaborasi ide yang berkembang secara bertahap sesuai dengan tahap usia dan pengalaman anak (Irna, 2024). Salah satu pendekatan yang efektif untuk menstimulasi kreativitas adalah melalui penggunaan *Alat Permainan Edukatif* (APE), yang terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memicu imajinasi anak (Kertajaya, 2024; Muslimat Al-Washliyah, 2024). Dalam pendekatan Montessori, alat permainan edukatif adalah materi pembelajaran yang dirancang secara konkret, sederhana, dan berfungsi spesifik, yang memungkinkan anak belajar melalui pengalaman sensorik dan eksplorasi mandiri. Alat ini dirancang untuk mendorong anak memilih secara bebas, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan hidup (*life skills*), dengan mengutamakan kemandirian dan tanggung jawab dalam proses belajar (Syefriani Darnis, 2023). Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa keterbatasan kreativitas guru serta rendahnya keterampilan dalam merancang media edukatif yang menarik sering kali menjadi hambatan dalam implementasi APE secara optimal di satuan PAUD (APE Flanel, 2023). Kondisi ini diperburuk dengan keterbatasan dana dan kurangnya pelatihan sistematis bagi pendidik dalam menciptakan media pembelajaran berbasis kreativitas yang murah namun efektif. Padahal, APE seperti boneka tangan, apron ilmiah, permainan kartu, hingga permainan benang warna, telah terbukti tidak hanya mendorong perkembangan bahasa, tetapi juga kognitif dan sosial anak usia 3–6 tahun (Flashcards & Hand Puppets, 2023; Thread Coloring Game, 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengkaji secara sistematis literatur terkait pengembangan APE berbasis kreativitas guna merumuskan strategi yang tepat dalam mendukung kreativitas anak secara lebih luas dan berkelanjutan, baik di lingkungan pendidikan formal maupun nonformal.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini. Misalnya, kegiatan membuat alat permainan edukatif seperti apron sains dan boneka jari tidak hanya meningkatkan keterampilan guru, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi anak (Damayanti, 2023). Selain itu, media permainan seperti telepon kaleng, kartu kata, dan boneka tangan terbukti mampu merangsang perkembangan bahasa, kognitif, serta sosial anak usia prasekolah (Sari, 2023). Inovasi media berbasis permainan juga tidak hanya diterapkan di tingkat PAUD, tetapi telah digunakan secara efektif di sekolah dasar dan menengah, seperti media kartu KOBİ yang dirancang untuk menumbuhkan pemikiran kreatif siswa (Rahmawati, 2022). Tak hanya di lingkungan sekolah, permainan edukatif yang dilakukan di rumah bersama orang tua juga terbukti memberikan ruang bagi anak untuk berimajinasi, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan komunikasi secara lebih natural (Andini, 2023). Bahkan, aktivitas sederhana seperti bermain benang warna dalam kegiatan seni terbukti dapat mengasah daya cipta dan imajinasi anak secara efektif (Putri, 2022). Temuan-temuan ini menegaskan pentingnya menghadirkan media yang edukatif, menyenangkan, dan inovatif sebagai bagian dari strategi pembelajaran untuk mengembangkan potensi kreatif anak secara menyeluruh.

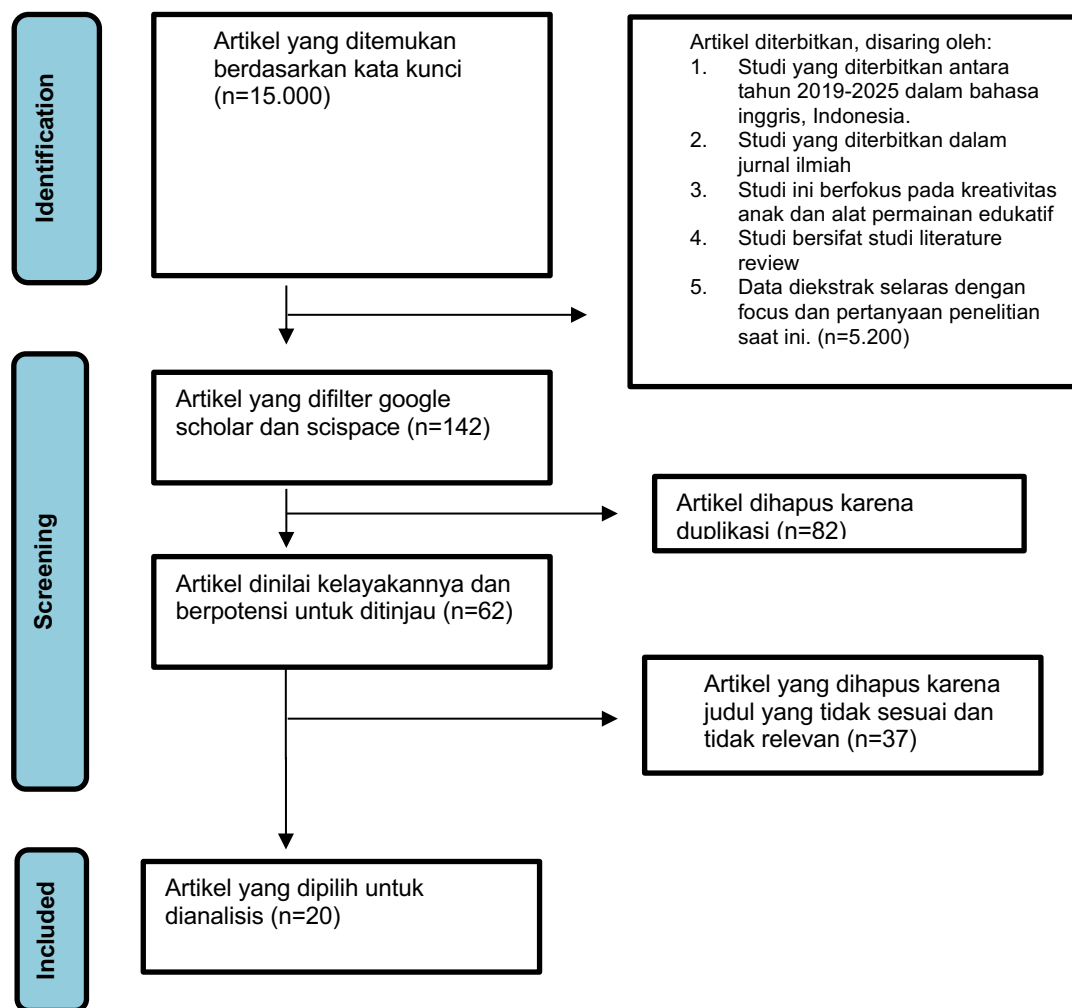
Meskipun sejumlah penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif (APE) berperan penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini, terutama dalam aspek kognitif dan bahasa, masih terdapat keterbatasan signifikan dalam kajian yang secara khusus menyoroti pengembangan kreativitas anak melalui media edukatif. Banyak studi yang bersifat lokal dan deskriptif, dengan cakupan terbatas pada satuan pendidikan atau komunitas tertentu (Sari, 2023; Damayanti, 2023), sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, pendekatan yang digunakan masih dominan berfokus pada keterampilan teknis pembuatan APE, tanpa evaluasi mendalam terhadap efektivitas media tersebut dalam menstimulasi aspek kreativitas anak secara berkelanjutan (Putri, 2022). Penelitian juga cenderung memisahkan konteks penggunaan APE di lingkungan sekolah dan rumah, padahal keterlibatan orang tua dan lingkungan bermain memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan daya cipta anak (Andini, 2023). Lebih lanjut, masih jarang ditemukan kajian sistematis yang mengompilasi dan menganalisis secara kritis berbagai temuan terkait media edukatif dan kreativitas, sehingga belum tersedia landasan teoretis yang kuat untuk inovasi model pembelajaran berbasis APE. Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian literatur sistematis yang tidak hanya merangkum berbagai hasil penelitian sebelumnya, tetapi juga mengidentifikasi peluang pengembangan APE yang lebih efektif dalam mendorong kreativitas anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis bagaimana media edukatif digunakan dalam mendorong kreativitas anak usia dini. Fokus utama diarahkan pada identifikasi jenis-jenis media edukatif yang efektif serta strategi implementasinya dalam konteks pembelajaran anak. Melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR), studi ini mengumpulkan dan menganalisis temuan-temuan dari berbagai penelitian sebelumnya guna memperoleh pemahaman komprehensif mengenai kontribusi media edukatif terhadap pengembangan kreativitas anak. Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan berbasis bukti untuk pendidikan anak usia dini.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang bermakna bagi pengembangan ilmu, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini melalui optimalisasi pemanfaatan media edukatif. Secara teoretis, kajian ini memperkaya khazanah literatur mengenai hubungan antara penggunaan APE dan perkembangan kreativitas anak, serta memperjelas kerangka konseptual yang mendasari efektivitas media edukatif dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Dari sisi praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik, orang tua, dan pengembang APE dalam merancang dan memilih media yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menstimulasi aspek kognitif, sosial, dan emosional anak secara seimbang. Sementara secara metodologis, penggunaan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dalam studi ini memungkinkan terciptanya pemetaan temuan-temuan penelitian terdahulu secara menyeluruh, sehingga dapat mengidentifikasi pola, celah penelitian, serta rekomendasi strategis untuk pengembangan APE yang lebih inovatif dan kontekstual di masa depan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metodologi tinjauan literature sistematis yang mengikuti pedoman PRISMA (Preferred Reporting Items For Systematic Reviews and Meta-Analyses). Kerangka kerja PRISMA mencakup daftar periksa 24 item dan alir empat tahap untuk memastikan transparansi dan pelaporan yang komprehensif dalam tinjauan literature (Febrianti, 2024) pendekatan metodis ini menjamin tinjauan literature yang menyeluruh dan sistematis, menawarkan kerangka kerja yang komprehensif untuk menganalisis studi tentang akhlak dan karakter anak usia dini dalam perspektif hadis.



Gambar 1. Kerangka Kerja

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk identifikasi dan analisis sistematis terhadap jenis-jenis media edukatif yang efektif serta strategi implementasinya dalam konteks pembelajaran anak. Melalui pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)*, ditemukan bahwa proses perancangan dan pemanfaatan APE yang kreatif memiliki peran sentral dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menstimulasi perkembangan kognitif, motorik, sosial-emosional, serta literasi anak usia dini. Hasil sintesis dari 20 dokumen sumber menunjukkan tiga aspek utama yang menjadi fokus pembahasan: prinsip-prinsip desain APE, pemanfaatan bahan sederhana, serta bentuk konkret implementasi media kreatif.

Beberapa penelitian menemukan peningkatan signifikan pada aspek imajinasi, berpikir divergen, dan keterampilan memecahkan masalah melalui pemanfaatan media seperti permainan edukatif, alat peraga interaktif, dan media digital. Di sisi lain, terdapat pula studi yang melaporkan hasil yang lebih moderat, terutama pada konteks dengan keterbatasan sumber daya atau kurangnya pelatihan bagi pendidik, sehingga dampak media edukatif terhadap kreativitas anak tidak selalu optimal. Dengan demikian, meskipun tren umumnya positif, konsistensi hasil antar studi dipengaruhi oleh variasi desain penelitian, karakteristik peserta, serta konteks implementasi.

Analisis kritis terhadap literatur yang dikaji menunjukkan adanya beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Pertama, sebagian besar studi yang dianalisis bersifat lokal dan deskriptif, dengan cakupan terbatas pada satuan pendidikan atau komunitas tertentu, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasi secara luas. Kedua, terdapat potensi bias dalam pemilihan sampel dan instrumen pengukuran kreativitas, di mana beberapa penelitian tidak menggunakan alat ukur yang tervalidasi secara internasional. Ketiga, validitas desain penelitian juga menjadi isu, karena sebagian besar menggunakan pendekatan kualitatif atau quasi-eksperimen tanpa kelompok kontrol yang memadai, sehingga sulit memastikan hubungan kausal antara penggunaan media edukatif dan peningkatan kreativitas anak. Selain itu, konteks lokal seperti perbedaan budaya, sumber daya, dan keterlibatan orang tua turut memengaruhi hasil penelitian, namun belum banyak dibahas secara mendalam dalam literatur yang ada.

Jenis-Jenis Media Edukatif yang Efektif dalam Mendorong Kreativitas Anak

Untuk memberikan gambaran yang jelas untuk mengetahui Kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif : Systematic Literature Review, berikut tabel berdasarkan jenis media dan manfaatnya:

Tabel 1. Jenis Media dan Manfaatnya

Artikel	Media	Keterangan
Peran Media Visual terhadap Perkembangan Kreativitas Anak. (Mustofa & Indriyani, 2020).	Media Visual, Gambar ilustratif, kartu pintar, dan papan cerita	Media visual tidak hanya mendukung imajinasi, tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir divergen yakni kemampuan untuk menghasilkan berbagai kemungkinan solusi terhadap suatu masalah atau ide.
Media Digital Interaktif dan Kreativitas Anak di Era 4.0. (Sari & Widiastuti, 2021).	Media digital interaktif	Media digital interaktif menjadikan anak bukan hanya sebagai penerima informasi tetapi aktor aktif yang dapat mengeksplorasi berbagai konsep melalui sentuhan, suara, dan gerakan yang dirancang secara adaptif sesuai dengan respons mereka.
Media Manipulatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Motorik. (Yuliani, 2019).	Media manipulatif seperti balok bangunan, pasir kinetik,	Melalui interaksi langsung dengan benda-benda nyata, anak dilatih untuk berpikir logis, merancang struktur, serta menyelesaikan tantangan melalui percobaan dan eksplorasi.
Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Media Cerita dan Drama. (Rahmawati & Pramesti, 2022).	Media berbasis seni dan cerita, seperti boneka tangan, alat musik sederhana, dan buku cerita bergambar	Dengan media berbasis seni bukan hanya menambah kosa kata pada anak tetapi melatih anak untuk menyampaikan ide, mengekspresikan perasaan serta kreativitas naratif anak.

Dalam proses tumbuh kembang anak usia dini, kreativitas menjadi salah satu aspek esensial yang perlu dirangsang secara konsisten melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan hasil kajian sistematis terhadap sejumlah literatur, media edukatif terbukti memainkan peran signifikan dalam memfasilitasi dan mendorong kreativitas anak. Berbagai jenis media telah diidentifikasi sebagai alat yang efektif, di antaranya adalah media visual, digital, manipulatif, serta media berbasis seni dan cerita.

Media visual menempati posisi penting dalam memperkaya pengalaman belajar anak. Gambar ilustratif, kartu pintar, dan papan cerita, misalnya, bukan hanya menyajikan informasi secara konkret, tetapi juga membuka ruang bagi anak untuk membayangkan dan mengembangkan alur cerita baru berdasarkan interpretasi mereka sendiri. Dengan demikian, media visual tidak hanya mendukung imajinasi, tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir divergen yakni kemampuan untuk menghasilkan berbagai kemungkinan solusi terhadap suatu masalah atau ide (Mustofa & Indriyani, 2020).

Seiring dengan kemajuan teknologi, media digital interaktif mulai banyak dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran anak. Aplikasi edukatif yang dirancang khusus untuk usia dini serta permainan berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang imersif. Anak tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor aktif yang dapat mengeksplorasi berbagai konsep melalui sentuhan, suara, dan gerakan yang dirancang secara adaptif sesuai dengan respons mereka. Lingkungan belajar yang responsif seperti ini menjadi lahan subur bagi berkembangnya kreativitas anak (Sari & Widiastuti, 2021).

Adapun media manipulatif seperti balok bangunan, pasir kinetik, dan berbagai alat permainan konstruktif lainnya telah lama dikenal sebagai sarana penting untuk mengembangkan kreativitas anak, khususnya dalam aspek motorik halus dan kognitif. Melalui interaksi langsung dengan benda-benda nyata, anak dilatih untuk berpikir logis, merancang struktur, serta

menyelesaikan tantangan melalui percobaan dan eksplorasi. Aktivitas seperti ini sangat kaya akan proses kreatif, karena anak diberi kebebasan untuk menciptakan bentuk-bentuk baru sesuai dengan imajinasi dan pengalaman mereka sendiri (Yuliani, 2019).

Media berbasis seni dan cerita juga memberikan kontribusi besar terhadap pembentukan ekspresi diri dan daya cipta anak. Penggunaan boneka tangan, alat musik sederhana, hingga buku cerita bergambar, bukan hanya memperkaya kosakata dan kemampuan berbahasa anak, tetapi juga melatih mereka untuk menyampaikan ide, perasaan, dan pemikiran secara simbolik. Melalui cerita dan permainan peran, anak belajar memahami dunia dari berbagai sudut pandang dan menyusun narasi secara mandiri, yang merupakan cikal bakal kreativitas naratif (Rahmawati & Pramesti, 2022).

Dari keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat ditumbuhkan secara optimal melalui pemilihan media edukatif yang tepat dan kontekstual. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan juga sebagai jembatan menuju ekspresi bebas, pemikiran orisinal, dan pengembangan potensi unik setiap anak. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memahami karakteristik setiap jenis media dan bagaimana mengintegrasikannya dalam kegiatan bermain-belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Strategi Implementasi Media Edukatif dalam Pembelajaran Anak

Media edukatif benar-benar memberikan dampak positif dalam menumbuhkan kreativitas anak, maka pemanfaatannya harus didukung oleh strategi implementasi yang tepat. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, strategi ini mencakup perencanaan yang matang, pendekatan pedagogis yang sesuai, serta lingkungan belajar yang kondusif terhadap eksplorasi dan ekspresi diri.

Pertama, integrasi media dalam kurikulum berbasis permainan (play-based learning) menjadi pendekatan utama yang direkomendasikan oleh berbagai literatur. Anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang aktivitas yang menggabungkan berbagai jenis media edukatif secara kontekstual, sesuai dengan tema pembelajaran dan minat anak. Misalnya, dalam tema "alam sekitar", guru dapat menggabungkan buku cerita bergambar tentang hewan, pasir kinetik sebagai media eksplorasi alam, serta aplikasi digital tentang suara-suara hewan sebagai bentuk pengalaman multisensorik yang merangsang kreativitas (Mustofa & Indriyani, 2020; Yuliani, 2019).

Kedua, pendekatan diferensiasi juga penting diterapkan, yakni menyesuaikan pemanfaatan media dengan karakteristik individual anak, termasuk gaya belajar, kebutuhan perkembangan, dan latar belakang sosial-budaya. Anak dengan kecenderungan visual akan lebih tertarik pada gambar dan video, sedangkan anak kinestetik lebih menyukai permainan konstruktif atau media manipulatif. Dengan pendekatan ini, kreativitas anak dapat berkembang secara optimal sesuai potensi masing-masing (Rahmawati & Pramesti, 2022).

Ketiga, strategi kolaboratif antara guru, anak, dan orang tua menjadi kunci dalam menciptakan ekosistem belajar yang saling mendukung. Media digital, misalnya, dapat digunakan tidak hanya di sekolah tetapi juga di rumah dengan bimbingan orang tua. Penguatan peran keluarga sebagai fasilitator belajar di rumah memperluas ruang eksplorasi anak sekaligus menjaga kesinambungan proses stimulasi kreativitas (Sari & Widiastuti, 2021).

Keempat, pelatihan guru secara berkala menjadi elemen penting dalam strategi implementasi. Guru tidak hanya perlu memahami cara menggunakan media, tetapi juga harus mampu merancang pengalaman belajar yang bermakna, reflektif, dan terbuka terhadap inisiatif anak. Literasi media digital dan kreativitas pedagogis menjadi dua kompetensi utama yang perlu dikembangkan dalam pelatihan guru PAUD agar implementasi media edukatif berjalan efektif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Kelima, lingkungan belajar yang fleksibel dan kaya stimulasi merupakan faktor pendukung yang tidak dapat diabaikan. Penataan ruang kelas yang memungkinkan anak bergerak bebas, mengakses berbagai media secara mandiri, serta berinteraksi sosial secara aktif akan membentuk suasana belajar yang kondusif bagi perkembangan kreativitas. Penataan sudut seni, pojok baca, area konstruksi, dan digital corner misalnya, menjadi contoh konkret penerapan ruang belajar yang mendukung eksplorasi anak dari berbagai sisi.

Dengan strategi implementasi yang terencana, inklusif, dan berbasis pada kebutuhan anak, media edukatif dapat menjadi katalisator dalam mengembangkan kreativitas sejak usia dini. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa kreativitas bukanlah bakat yang statis, melainkan potensi yang bisa ditumbuhkan secara berkelanjutan melalui lingkungan belajar yang mendukung.

Strategi implementasi media edukatif yang diidentifikasi dalam literatur umumnya berfokus pada integrasi media dalam kurikulum berbasis permainan, pendekatan diferensiasi, kolaborasi antara guru dan orang tua, pelatihan guru, serta penataan lingkungan belajar yang fleksibel dan kaya stimulasi. Namun, pembahasan sebelumnya belum secara eksplisit mengaitkan strategi tersebut dengan framework teoritik pembelajaran anak, Pendekatan Montessori, misalnya, menekankan pentingnya lingkungan belajar yang terstruktur namun fleksibel, penggunaan material konkret yang dapat diakses anak secara mandiri, serta peran pendidik sebagai fasilitator yang mengamati dan menyesuaikan stimulasi sesuai kebutuhan perkembangan anak. Strategi implementasi media edukatif yang berbasis eksplorasi, pembelajaran tematik, dan proyek sangat sejalan dengan prinsip Montessori, di mana anak diberi kebebasan untuk memilih aktivitas, mengeksplorasi material, dan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Penataan ruang kelas yang memungkinkan anak bergerak bebas dan mengakses berbagai media secara mandiri juga merupakan praktik yang selaras dengan filosofi Montessori, yang menempatkan kebebasan dalam batasan sebagai kunci pengembangan kreativitas dan kemandirian anak.

Kesimpulan

Hasil kajian sistematis ini menegaskan bahwa media edukatif memiliki peran strategis dalam mendorong kreativitas anak usia dini. Berbagai jenis media seperti visual, digital, manipulatif, serta media berbasis seni dan cerita terbukti efektif menstimulasi imajinasi, berpikir divergen, dan kemampuan problem-solving anak. Efektivitas ini sangat bergantung pada strategi implementasi yang mencakup pendekatan berbasis permainan, diferensiasi, kolaborasi guru dan orang tua, pelatihan pendidik, serta lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi.

Namun, kajian ini memiliki keterbatasan, terutama pada keterbatasan generalisasi temuan karena sebagian besar literatur bersifat lokal dan deskriptif. Selain itu, belum banyak penelitian yang menguji efektivitas media edukatif dalam jangka panjang dengan pendekatan eksperimental yang ketat. Oleh karena itu, eksplorasi lanjutan diperlukan melalui studi empiris yang lebih luas, lintas konteks budaya, dan menggunakan desain penelitian yang lebih robust untuk memperkuat landasan teoretis dan praktis dalam pengembangan media edukatif berbasis kreativitas.

Referensi

- Astuti, L., & Maulidiyah, N. (2022). *Penggunaan Media Edukatif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10(2), 145–153.
- Hidayat, T., & Nugroho, A. (2020). *Strategi Project-Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Kreatif Anak*. Jurnal Pendidikan Kreatif, 5(1), 33–42.
- Mustofa, M., & Indriyani, N. (2020). *Peran Media Visual terhadap Perkembangan Kreativitas Anak*. Jurnal Psikologi dan Pendidikan, 8(1), 25–31.
- Putri, M. D. (2021). *Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini: Inovasi dalam Media Edukatif*. Jurnal Pendidikan Anak, 7(3), 88–96.
- Rahmawati, E., & Pramesti, D. (2022). *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Media Cerita dan Drama*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 12(2), 199–207.
- Sari, N. M., & Widiastuti, T. (2021). *Media Digital Interaktif dan Kreativitas Anak di Era 4.0*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(4), 121–129.
- Yuliani, S. (2019). *Media Manipulatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Motorik*. Jurnal Pendidikan PAUD, 4(2), 55–62.
- Yusiyaka, R. A., & Septina, H. S. (2022). Games based learning dengan media origami untuk menstimulasi kreativitas anak usia 6-12 tahun di pusat sumber belajar masyarakat bukit mekar wangi. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 11(2), 482–494. <https://doi.org/10.24252/ip.v11i2.35496>
- Nuraini, S., Rezaki, R., Marini, A., Sagita, J., Safitri, D., & Attas, S. G. (2023). *Games-Based Interactive Multimedia to Increase Student Creativity in Physical Education Course*. <https://doi.org/10.18844/gjit.v13i2.9137>
- Salama, N., Hikrawati, H., & Harisa, H. (2023). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas Guru PAUD. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 108–112.
- Rahmita, N., Khadijah, K., & Mutiara, Y. (2023). Educational Game Tools to Improve the Language Development of Children Aged 5-6 Years. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 157–164.
- Mukti, T. S., Rifqy, M. I., Ilmi, I. I., Arianti, P. D., & Fitri, K. S. N. (2024). Revitalizing Traditional Game as Learning Media: Harnessing KOBİ (Kartu Operasi Bilangan Integrasi) to Foster Creative Thinking Learning.
- Alcaraz-Dominguez, S., & Barajas, M. (2022, October). Inquiry-Based Learning scenarios about climate issues with gamification and digital tools. In *Proceedings of the 14th International Conference on Education Technology and Computers* (pp. 1-5).
- Febrianti, S. (2024). Sustainability Finance Dan Green Investment: Literature Review Dengan Metode Prisma. *Manajemen: Jurnal Ekonomi*, 6(1), 95–106. <https://doi.org/10.36985/pmyj1709>
- Irna. (2024). *KREATIVITAS ANAK USIA DINI*. 13(2), 405–416.
- Syefriani Darnis. (2023). *Pengembangan model pembelajaran islamic montessori untuk area pendidikan agama anak prasekolah*.