Volume 7 Issue 6 (2023) Pages 7253-7261
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?

Adi Asmara[1]✉, Loso Judijanto[2], I Putu Agus Dharma Hita[3], Kundharu Saddhono[4]
Pedagogi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia(1); IPOSS Jakarta, Indonesia(2); Pendidikan Jasmani, Universitas Triatma Mulya, Indonesia(3); Bahasa Indonesia, Universitas Sebelas Maret, Indonesia(4)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5728

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh positif media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Metode penelitian menggunakan studi literatur dengan fokus pada analisis berbagai pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang telah diterapkan dalam pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan kontribusi signifikan media pembelajaran berbasis teknologi dalam merangsang kreativitas anak melalui elemen visual, interaktivitas, dan keterlibatan personal. Implikasi penelitian ini adalah pentingnya pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan teknologi dengan metode tradisional, serta peran guru dalam mendukung pemanfaatan media pembelajaran. Simpulan penelitian menyoroti bahwa penggunaan bijak media pembelajaran berbasis teknologi dapat membentuk fondasi kuat untuk perkembangan kreativitas anak usia dini.
Kata Kunci: *meida pembelajaran; teknologi; kreativitas; anak usia dini*.

Abstract
This research aims to explore the positive influence of technology-based learning media on the enhancement of creativity in early childhood. The research method employs a literature review with a focus on analyzing various technology-based learning approaches applied in early childhood education. The findings indicate a significant contribution of technology-based learning media in stimulating children's creativity through visual elements, interactivity, and personal involvement. The implications of this research underscore the importance of developing a curriculum that integrates technology with traditional methods, as well as the role of teachers in supporting the utilization of learning media. The research conclusion highlights that judicious use of technology-based learning media can form a strong foundation for the creative development of early childhood.
Keywords: *learning media; technology; creativity; early childhood.*

Copyright (c) 2023 Anjar Fitrianingtyas, et al.

✉ Corresponding author : Anjar Fitrianingtyas
Email Address : adiasmara@umb.ac.id (Bengkulu, Indonesia)
Received 4 July 2023, Accepted 17 October 2023, Published 17 October 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5728

Pendahuluan

Pentingnya pendidikan anak usia dini sebagai fondasi pembentukan perkembangan kognitif dan kreativitas menjadi semakin nyata di tengah dinamika dunia pendidikan saat ini (Pranata et al., 2023). Tantangan yang dihadapi oleh para pendidik tidak hanya terbatas pada pengembangan metode pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas anak, tetapi juga mengarah kepada pemahaman mendalam tentang peran media pembelajaran, khususnya yang berbasis teknologi, dalam merintis keberhasilan pendidikan anak usia dini. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, penting untuk menggali lebih dalam mengenai dinamika interaksi antara anak usia dini dan media pembelajaran berbasis teknologi (Lestari et al., 2023). Bagaimana media tersebut dapat menjadi katalisator untuk meningkatkan daya imajinasi, memperluas pola pikir, dan mengasah keterampilan kreatif anak-anak, merupakan pertanyaan pokok yang perlu dijawab. Hal ini melibatkan pemahaman mendalam tentang desain, konten, dan pelaksanaan media pembelajaran, serta bagaimana aspek-aspek ini dapat diintegrasikan secara harmonis dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini (Melati et al., 2023).

Selain itu, perlu diperhatikan pula dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap aspek-aspek kreativitas anak (Ulpi et al., 2021). Dengan demikian, mengeksplorasi dan memahami secara menyeluruh peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan anak usia dini menjadi esensial (Dwi Rita Nova & Widiastuti, 2019). Hanya dengan pendekatan yang holistik dan analisis yang mendalam, kita dapat mengoptimalkan potensi media ini untuk mencapai tujuan yang lebih besar, yaitu membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan (Murtado et al., 2023). Dalam menghadapi era teknologi modern yang memberikan paparan signifikan terhadap berbagai media, khususnya pada anak-anak usia dini, timbul kebutuhan mendalam untuk memahami sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi optimal dalam merangsang kreativitas mereka (Mayasari et al., 2021). Meskipun anak-anak saat ini telah terbiasa dengan berbagai perangkat dan aplikasi digital, pertanyaan esensial yang muncul adalah sejauh mana pemanfaatan teknologi ini dapat memberikan dampak positif pada perkembangan kreativitas mereka (Abdullah et al., 2023).

Penelitian ini dilandaskan pada pengakuan bahwa peranan media, khususnya yang bersifat digital, dapat membentuk persepsi dan pola pikir anak-anak usia dini. Oleh karena itu, tujuan utama penelitian adalah untuk menggali lebih dalam potensi dan dampak penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pengembangan kreativitas anak-anak usia dini. Dalam konteks ini, perlu dipahami bagaimana interaksi dengan media teknologi dapat merangsang imajinasi, meningkatkan kemampuan berpikir divergen, dan memfasilitasi penemuan dunia secara inovatif pada tahap perkembangan yang kritis ini. Penelitian akan mencakup analisis mendalam terhadap desain media pembelajaran, jenis konten yang disajikan, dan interaktivitas yang dihasilkan. Selain itu, akan dieksplorasi pula bagaimana media pembelajaran berbasis teknologi dapat diintegrasikan dengan metode pembelajaran konvensional untuk mencapai sinergi yang maksimal dalam merangsang kreativitas anak-anak usia dini.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang potensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung perkembangan kreativitas anak-anak usia dini. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan pedagogi yang lebih efektif, memberikan panduan bagi para pendidik dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi dengan bijak, sekaligus memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang peran teknologi dalam pembentukan generasi kreatif di era digital. Dengan memperhatikan permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki rencana pemecahan masalah yang komprehensif. Melalui studi literatur yang mendalam, penelitian ini akan menyajikan analisis kritis terhadap berbagai pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang telah diterapkan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5728

dalam pendidikan anak usia dini. Dengan mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan masing-masing pendekatan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pandangan yang lebih jelas terkait potensi implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam merangsang kreativitas anak usia dini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dan menyusun pemahaman yang mendalam terkait pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dalam merangsang kreativitas anak usia dini. Rangkuman kajian teoritik melibatkan pemahaman mendalam terhadap teori-teori kognitif, psikologi perkembangan, dan teori pembelajaran anak usia dini. Dengan merinci kerangka konseptual dan teoritis, penelitian ini akan menjelaskan hubungan antara media pembelajaran berbasis teknologi dan tingkat kreativitas pada anak usia dini. Dengan demikian, melalui latar belakang yang komprehensif ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan pada pemahaman kita tentang potensi media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini. Rancangan penelitian ini terfokus pada analisis literatur yang relevan dengan tujuan penelitian, menggabungkan temuan dari berbagai sumber untuk mendukung kerangka konseptual dan teoritis yang telah dirumuskan. Populasi penelitian ini adalah berbagai sumber literatur yang mencakup jurnal ilmiah, buku, artikel, dan sumber informasi terkait lainnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan perkembangan kreativitas anak usia dini (Sugiyono, 2016). Populasi ini dipilih untuk memastikan inklusivitas dalam mengakses berbagai sudut pandang dan temuan penelitian terkait.

Sampel penelitian terdiri dari literatur-literatur yang relevan dan diakses secara daring maupun konvensional. Pemilihan literatur didasarkan pada kriteria inklusi yang mencakup keterkaitan langsung dengan topik penelitian dan relevansi terhadap pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi pada kreativitas anak usia dini. Literatur yang digunakan berasal dari sumber-sumber yang diterbitkan dalam rentang waktu tertentu untuk memastikan aktualitas dan relevansi temuan (Arikunto, 2013). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pencarian dan analisis literatur secara sistematis. Sumber literatur diidentifikasi melalui basis data akademis, perpustakaan daring, dan repositori literatur ilmiah. Pengembangan instrumen dilakukan dengan merinci kriteria inklusi dan eksklusi yang sesuai dengan tujuan penelitian (Winarno, 2013). Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi kualitas dan relevansi literatur yang diambil.

Teknik analisis data melibatkan sintesis dan interpretasi temuan dari literatur-literatur yang telah dikumpulkan. Data yang diperoleh akan disusun dalam narasi yang koheren untuk mendukung temuan penelitian. Analisis literatur ini membantu mengidentifikasi pola, tren, dan kesimpulan terkait pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini (Siyoto & Sodik, 2015). Pemilihan metode studi literatur ini didasarkan pada keunggulan untuk menyajikan pandangan komprehensif tentang topik penelitian tanpa melibatkan partisipan langsung. Dengan memanfaatkan literatur-literatur terkini dan relevan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan landasan yang kuat untuk pemahaman lebih lanjut mengenai peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Hasil dan Pembahasan

Melalui studi literatur yang mendalam, penelitian ini berhasil menggambarkan pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan kreativitas pada anak

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5728

usia dini. Analisis literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan anak usia dini dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas mereka. Berikut hasil dari temuan dalam penelitian ini: 1) **Kontribusi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Kreativitas Anak Usia Dini;** Berdasarkan studi literatur, terungkap bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi signifikan dalam merangsang kreativitas anak usia dini. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menciptakan lingkungan yang dinamis dan interaktif, memotivasi anak untuk mengembangkan kemampuan kreatif mereka (Ulfah et al., 2021). 2) **Pengaruh Visual dan Interaktif Media Terhadap Stimulasi Kreativitas;** Temuan literatur menunjukkan bahwa elemen visual dan interaktif dalam media pembelajaran berbasis teknologi memiliki dampak positif terhadap stimulasi kreativitas anak usia dini. Animasi, gambar, dan elemen interaktif mendorong keterlibatan aktif anak, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta meningkatkan daya imajinasi (Iswatiningrum & Sutapa, 2022). 3) **Tantangan dan Kendala dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi;** Literatur menyoroti beberapa tantangan, seperti akses terbatas terhadap teknologi, serta potensi dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. Diperlukan perhatian khusus untuk memitigasi risiko-risiko ini dan memastikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan manfaat maksimal (Ulpi et al., 2021). 4) **Pentingnya Integrasi Kurikulum Berbasis Teknologi;** Studi literatur menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam kurikulum formal anak usia dini dapat menjadi kunci keberhasilan. Pengembangan kurikulum yang memadukan teknologi dengan metode tradisional dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik dan mendukung perkembangan kreativitas (Anggraeni & Na'imah, 2022). 5) **Peran Guru dalam Mendukung Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi;** Literatur menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator dan pengawas dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan dan pengembangan kompetensi guru menjadi faktor kritis dalam memastikan integrasi teknologi berjalan efektif (Anggraeni & Na'imah, 2022). 7) **Model Pembelajaran Berbasis Teknologi yang Efektif;** Hasil penelitian literatur menunjukkan bahwa ada berbagai model pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, seperti flipped classroom dan game-based learning. Pemilihan model yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini dapat memberikan hasil yang lebih optimal (Cahyani, 2020). 8) **Pentingnya Evaluasi Terus-Menerus terhadap Pengaruh Media Pembelajaran;** Studi literatur menyoroti perlunya evaluasi terus-menerus terhadap pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi pada kreativitas anak. Dengan pemantauan yang cermat, dapat diidentifikasi perubahan positif dan negatif serta diterapkan penyesuaian yang diperlukan (Reswari, 2021).

Dengan menggabungkan temuan-temuan ini, penelitian studi literatur ini memberikan gambaran holistik terkait pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini, menyoroti potensi, tantangan, dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

Media pembelajaran berbasis teknologi bukan sekadar alat, melainkan menjadi pilar utama dalam transformasi pendidikan modern (Melati et al., 2023). Fenomena ini membawa perubahan signifikan, membuka pintu bagi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berorientasi pada perkembangan teknologi. Perubahan ini terutama terasa dalam konteks pendidikan anak usia dini, di mana pengaruh teknologi menjadi faktor krusial dalam membentuk fondasi perkembangan kreativitas dan pemikiran anak (Murtado et al., 2023). Dengan munculnya media pembelajaran berbasis teknologi, pendidikan anak usia dini tidak lagi terbatas pada metode konvensional. Sekarang, anak-anak dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik, memungkinkan mereka untuk menjelajahi dunia secara lebih interaktif. Penggunaan aplikasi edukatif, permainan digital, dan berbagai sumber belajar daring tidak hanya menyediakan informasi, tetapi juga merangsang imajinasi, meningkatkan kemampuan problem-solving, dan mengembangkan keterampilan kritis sejak dini (Lestari et al., 2023).

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5728

Pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan anak usia dini bukan hanya terletak pada aspek pembelajaran itu sendiri, tetapi juga pada persiapan mereka menghadapi era digital yang terus berkembang. Anak-anak diperkenalkan pada teknologi secara alami, membangun keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan. Selain itu, media pembelajaran ini memberikan pendekatan yang lebih personal, memungkinkan anak-anak untuk belajar dalam ritme mereka sendiri dan menyesuaikan pembelajaran dengan minat dan kebutuhan individu (Sappaile et al., 2023). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi bukan hanya menghadirkan revolusi dalam metode pendidikan anak usia dini, tetapi juga membentuk landasan yang kokoh untuk perkembangan kreativitas dan pemikiran anak-anak di era modern ini. Dalam konteks ini, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu kunci untuk mempersiapkan generasi mendatang menghadapi tuntutan dunia yang terus berubah dan terus berkembang (K. A. K. Dewi et al., 2022).

Sebagai langkah awal dalam memahami media pembelajaran berbasis teknologi, penting untuk menekankan bahwa media tersebut mencakup berbagai alat dan platform yang menggunakan teknologi untuk menyampaikan informasi dan pengalaman belajar kepada peserta didik. Dalam konteks anak usia dini, ragam media pembelajaran tersebut dapat melibatkan aplikasi interaktif, animasi edukatif, dan perangkat lunak pendukung pembelajaran yang dirancang khusus untuk merangsang pertumbuhan intelektual dan emosional anak-anak (Prabowo et al., 2023). Aplikasi interaktif memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sering kali melibatkan permainan edukatif dan aktivitas interaktif yang membangun keterampilan secara alami. Animasi edukatif memberikan dimensi visual yang menarik, membantu anak-anak memahami konsep-konsep abstrak melalui representasi yang lebih konkret. Perangkat lunak pendukung pembelajaran, yang dirancang khusus untuk anak usia dini, dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan mereka (Hasmirati et al., 2023).

Melalui media pembelajaran berbasis teknologi ini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif seperti memahami konsep angka dan huruf, meningkatkan keterampilan motorik halus melalui aktivitas layar sentuh, serta mengasah kreativitas mereka melalui interaksi yang bersifat stimulatif. Selain itu, media ini juga dapat memberikan platform bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional mereka melalui aktivitas yang bersifat kolaboratif (Abdullah et al., 2023). Dengan memahami ragam media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses oleh anak usia dini, pendidik dan orang tua dapat lebih baik mengintegrasikan teknologi ke dalam lingkungan pembelajaran anak-anak dengan cara yang mendukung pertumbuhan holistik mereka. Hal ini memberikan dasar yang kokoh bagi perkembangan anak-anak dalam menghadapi tantangan dan peluang yang terkait dengan dunia teknologi yang terus berkembang.

Salah satu aspek paling menarik dari media pembelajaran berbasis teknologi adalah kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan kompleks. Anak usia dini dapat dengan mudah menyerap informasi melalui elemen visual seperti gambar, animasi, dan video. Ini bukan hanya memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, tetapi juga membuka peluang bagi anak-anak untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas mereka melalui paparan visual yang kaya (Hita, 2022). Pentingnya keterlibatan interaktif dalam media pembelajaran berbasis teknologi tidak dapat diabaikan. Anak-anak usia dini dapat berpartisipasi langsung dalam aktivitas pembelajaran, berinteraksi dengan konten secara langsung, dan bahkan memainkan peran aktif dalam proses pembelajaran. Ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kognitif yang diperlukan (Kamaruddin et al., 2023).

Namun, seiring dengan potensi positifnya, perlu diakui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat menimbulkan beberapa tantangan. Aspek kritis melibatkan kekhawatiran terkait lamanya paparan anak-anak terhadap teknologi, potensi

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5728

isolasi sosial, dan risiko kecanduan (Suwarma et al., 2023). Oleh karena itu, perlu ada pendekatan yang seimbang dan bijaksana dalam menerapkan media ini, dengan memperhatikan batasan-batasan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Lebih lanjut, peran guru dalam mendukung dan memandu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak boleh diabaikan. Guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang alat-alat tersebut, serta keterampilan untuk mengintegrasikannya dengan kurikulum formal dan menyusun kegiatan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pelatihan guru dalam hal ini menjadi krusial untuk memastikan efektivitas dan keamanan penggunaan media tersebut (Hita et al., 2021).

Pentingnya evaluasi terus-menerus dalam mengukur dampak media pembelajaran berbasis teknologi pada perkembangan anak usia dini juga tidak boleh diabaikan. Dengan memonitor respons dan kemajuan anak-anak secara cermat, kita dapat mengidentifikasi potensi perbaikan, menyesuaikan konten, dan memastikan bahwa penggunaan media ini memberikan manfaat maksimal bagi pembelajaran anak (Kuncoro et al., 2023). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi menawarkan potensi yang besar dalam membentuk masa depan pendidikan anak usia dini. Dengan pemahaman yang mendalam terhadap manfaat, tantangan, dan strategi penerapannya, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, membangun dasar yang kuat untuk pengembangan kreativitas dan pengetahuan anak-anak usia dini.

Pengintegrasian media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai langkah inovatif yang berpotensi besar untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas mereka (Hita et al., 2023). Pengalaman belajar yang didukung oleh teknologi dapat memberikan rangsangan visual dan interaktif, memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan berbagai aspek kreativitas mereka. Salah satu aspek penting dalam mengkaitkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan peningkatan kreativitas adalah kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang personal dan disesuaikan. Melalui aplikasi dan perangkat lunak khusus, anak-anak dapat belajar sesuai dengan tingkat pemahaman dan kecepatan mereka sendiri, memberikan kebebasan eksplorasi yang mendukung perkembangan ide-ide kreatif (K. C. Dewi et al., 2019).

Dalam konteks ini, elemen visual dalam media pembelajaran berbasis teknologi berperan besar. Gambar, animasi, dan video memberikan pemahaman yang lebih mendalam pada konsep-konsep yang kompleks dan abstrak, mengaktifkan daya imajinasi anak-anak (Mayasari et al., 2021). Sebagai contoh, aplikasi yang menampilkan cerita interaktif atau simulasi dapat memicu kreativitas anak melalui pengalaman visual yang mendalam dan membangun imajinasi mereka. Interaktivitas juga menjadi faktor kunci dalam mengkaitkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan peningkatan kreativitas. Melalui permainan edukatif dan aktivitas interaktif, anak-anak dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan memperluas pola pikir kreatif mereka. Ini menciptakan lingkungan yang merangsang untuk eksperimen dan penemuan (Indriasari et al., 2023).

Namun demikian, ada tantangan yang perlu diatasi, termasuk potensi isolasi sosial dan potensi kecanduan teknologi. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang seimbang, mengintegrasikan teknologi sebagai alat bantu tanpa menggantikan interaksi sosial dan pengalaman nyata yang juga krusial untuk perkembangan anak. Dengan mengkaitkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan peningkatan kreativitas pada anak usia dini, kita membuka peluang untuk menciptakan generasi yang tidak hanya terampil secara teknologi tetapi juga memiliki keterampilan kreatif yang kuat, memberikan fondasi yang kokoh untuk masa depan mereka.

Simpulan

Dalam mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini, temuan penelitian memberikan gambaran yang

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5728

menarik dan berharga. Integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini menunjukkan potensi positif yang besar dalam memperkaya pengalaman belajar dan merangsang kreativitas mereka. Hasil penelitian ini menyoroti kontribusi media pembelajaran berbasis teknologi terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Penggunaan elemen visual dan interaktif dalam media tersebut mampu memotivasi anak-anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, membentuk landasan yang kuat untuk pengembangan ide dan konsep kreatif. Secara keseluruhan, temuan ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi katalisator untuk peningkatan kreativitas pada anak usia dini. Pemahaman ini membawa implikasi signifikan dalam merancang pendekatan pendidikan yang holistik, memastikan bahwa teknologi digunakan secara bijaksana untuk mendukung perkembangan optimal anak-anak dalam menjelang masa depan yang penuh tantangan dan inovasi.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada sponsor penelitian, yang telah memberikan dukungan finansial yang memungkinkan pelaksanaan penelitian ini. Juga, terima kasih kepada tim penelitian dan pihak-pihak yang membantu dalam proses penyelesaian artikel ini. Dukungan dari semua pihak sangat berarti dalam kelancaran dan kesuksesan penelitian ini.

Daftar Pustaka

Abdullah, D., Dewi, K. A. K., Sembiring, D., Nursyamsi, S. Y., & Hita, I. P. A. D. (2023). Analysis Of Online Learning Media On Pjok Learning Outcomes. *Journal On Research And Review Of Educational Innovation*, *1*(2), 64–69. https://www.journalstkippgrisitubondo.ac.id/index.php/JRREI/article/view/799

Anggraeni, D., & Na'imah. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 2553–2563. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3d Di Sma. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, *5*(1), 57–68. https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/2854

Dewi, K. A. K., Rusmayani, N. G. A. L., Indrawan, I. K. A. P., & Hita, I. P. A. D. (2022). Perbandingan Pengaruh Pelatihan Calf Raise, Jump Rope, Dan Butt Kick Terhadap Peningkatan Kekuatan Dan Kecepatan Otot Tungkai Dalam Olahraga Renang. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, *7*(1), 56–63. https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/kejaora/article/view/1926

Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). *Blended Learning Konsep Dan Implementasi Pada Pendidikan*. Swasta Nulus.

Dwi Rita Nova, D., & Widiastuti, N. (2019). Pembentukan Karakter Mandiri Anak Melalui Kegiatan Naik Transportasi Umum. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, *2*(2), 113. https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i2.2515

Hasmirati, H., Nursyamsi, S. Y., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Motivation And Interest: Does It Have An Influence On Pjok Learning Outcomes In Elementary School Children? *Journal On Research And Review Of Educational Innovation*, *1*(2), 70–78. https://journalstkippgrisitubondo.ac.id/index.php/JRREI/article/view/785

Hita, I. P. A. D. (2022). Kebugaran Jasmani Peserta Didik Dimasa Awal Full Day School. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, *5*(2), 1–7. https://doi.org/10.26418/jilo.v5i2.56325

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5728

Hita, I. P. A. D., Kushartanti, B. M. W., Pranata, D., & Widiyanto, W. (2021). Nutritional Status Of Bali Rugby Team Athletes Preparing For Pon Papua 2021. *Jurnal Medikora*, *20*(1), 65–72. https://doi.org/10.21831/medikora.v20i1.38565

Hita, I. P. A. D., Lestari, N. A. P., Dewi, M. S. A., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). Media Kartu Bergambar: Apakah Berpengaruh Terhadap Peningkatan Keterampilan Anak Sekolah Dasar Dalam Bermain Bola Basket? *Jurnal Marathon*, *2*(1), 16–23. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/marathon/article/view/66267

Indriasari, R., Saputra, A. M. A., & Zarvianti, E. (2023). Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Swishmax Dalam Materi Hukum Newton Dan Penerapannya Kelas Viii Smp. *Journal On Education*, *6*(1), 3494–3499. https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3419

Iswatiningrum, & Sutapa, P. (2022). Pengaruh Senam Si Buyung Dan Senam Irama Ceria Terhadap Kemampuan Motorik Kasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3369–3380. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2373

Kamaruddin, I., Susanto, N., Hita, I. P. A. D., Pratiwi, E. Y. R., Abidin, D., & Laratmase, A. J. (2023). Analysis Of The Influence Physical Education On Character Development Of Elementary School Students. *At-Ta'dib*, *18*(1), 10–17. https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/tadib/article/view/9749

Kuncoro, B., Nurulita, R. F., Pranata, D., Sukamto, A., & Hita, I. P. A. D. (2023). Fisiologis Dalam Cabang Olahraga Bola Basket: Sistematik Literatur Review. *Journal On Education*, *5*(4), 14601–14607. https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2515

Lestari, N. A. P., Kurniawati, K. L., Dewi, M. S. A., Hita, I. P. A. D., Or, M., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). *Model-Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka Di Era Society 5.0*. Nilacakra.

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 173–179. https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal On Education*, *6*(1), 732–741. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988

Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas. *Journal On Education*, *6*(1), 35–47. https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2911

Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal On Education*, *5*(4), 12648–12658. https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253

Pranata, D., Hita, I. P. A. D., Pratama, R. R., Ali, R. H., Suwanto, W., & Ariestika, E. (2023). The Role Of Coaches In Increasing Student Motivation Through Basketball Games In Schools (A Review Of Literature Studies). *Halaman Olahraga Nusantara: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, *6*(2), 568–580. https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/hon/article/view/11626

Reswari, A. (2021). Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5728

6(1), 17–29. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1182

Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Hita, I. P. A. D., Razali, G., Dewi, R. D. D. L. P., & Punggeti, R. N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik? *Journal On Education*, *6*(1), 6261–6269. https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3830

Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

Suwarma, D. M., Munir, M., Wijayanti, D. A., Marpaung, M. P., Weraman, P., & Hita, I. P. A. D. (2023). Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Dan Motivasi Belajar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(2), 1234–1239. https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13044

Ulfah, A. A., Dimyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1844–1852. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993

Ulpi, W., Hakim, N., Kadir, A., Pajarianto, H., & Rahmatia, R. (2021). Gambaran Kebugaran Jasmani Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 30–39. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1197

Winarno. (2013). *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani* (Issue Januari). Um Press.