Volume 10 Issue 1 (2026) Pages 116-123
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Pengembangan Media ESKOLA untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini

Hidayah Rahma Wati[1]✉, Mallevi Agustin Ningrum[2], Dwi Jayanti Kurnia Dewi[3], Eka Cahya Maulidiyah[4], Kartika Rinakit Adhe[5], Nindita Orliana[6], Lilik Sangadah Dwi Saputri[7]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia[(1,2,3,4,5,6,7)]
DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7739

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media ESKOLA (Ensiklopedia Ekosistem Laut) sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan validasi media oleh ahli. Uji efektivitas dilakukan melalui desain pre-eksperimental *one-group pretest–posttest* terhadap 22 anak kelompok B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ESKOLA memiliki tingkat validitas tinggi, kepraktisan sangat baik, serta efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak. Media dengan visual menarik dan aktivitas kontekstual mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Temuan ini menegaskan bahwa media ESKOLA berkontribusi secara praktis sebagai alternatif media pembelajaran inovatif di PAUD serta mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci: *Berpikir kreatif, ekosistem laut, pendidikan anak usia dini*

Abstract

This study aims to develop ESKOLA media (Encyclopedia of Marine Ecosystems) to enhance creative thinking skills in early childhood education. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, encompassing defining, designing, developing, and expert validation stages. Media effectiveness was examined through a pre-experimental one-group pretest–posttest design involving 22 children. The findings indicate that ESKOLA demonstrates high validity, excellent practicality, and effective improvement in children's creative thinking abilities. The engaging visuals and contextual learning activities promote interactive and meaningful learning experiences. This study highlights the practical and theoretical contribution of ESKOLA as an innovative instructional medium that supports creativity development in early childhood learning.

Keywords: *Creative thinking, marine ecosystem, early childhood education*

Copyright (c) Hidayah Rahma Wati, et al.
✉ Corresponding author:
Email Address: hidayah.22006@mhs.unesa.ac.id (Surabaya, Indonesia)
Received 24 December 2025, Accepted 6 January 2026, Published 6 January 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7739

Pendahuluan

Abad ke-21 merupakan era pengetahuan yang ditandai dengan pesatnya perkembangan informasi dan teknologi. Perubahan global yang berlangsung secara dinamis menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia, khususnya dalam aspek kecakapan berpikir dan belajar (Yusri, 2021). Dalam konteks ini, individu, termasuk anak usia dini, tidak hanya dituntut mampu mengingat dan menerapkan informasi, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi untuk memecahkan permasalahan secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan perubahan paradigma pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Pengembangan berpikir kreatif sejak usia dini menjadi penting agar anak mampu menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks di masa depan (Purnamasari et al., 2020). Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini merupakan aspek penting yang perlu distimulasi sejak dini karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengelola emosi dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Dalam konteks ini, pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan fundamental sebagai dasar pembentukan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Syahrul & Nurhafizah, 2021). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD ditujukan bagi anak usia 0–6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental anak. Masa ini dikenal sebagai masa emas (*golden age*), di mana sekitar 80% perkembangan fungsi otak berlangsung secara optimal (Setyowati & Ningrum, 2020). Oleh karena itu, pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif perlu dilakukan secara terencana dan sistematis sejak usia dini (Darwanto, 2019).

Jumanto & Adi (2023) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan kognitif untuk menghasilkan ide-ide baru, menciptakan solusi yang inovatif dan orisinal, serta menghadapi permasalahan secara fleksibel melalui pemikiran yang berkualitas dan bermakna. Torrance menyatakan bahwa berpikir kreatif mencakup empat indikator utama, yaitu *fluency* (kelancaran menghasilkan ide), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian gagasan), dan *elaboration* (kemampuan mengembangkan ide secara rinci). Anak yang memiliki kemampuan berpikir kreatif cenderung lebih adaptif dalam menghadapi tugas dan tantangan dengan pendekatan yang variatif dan inovatif (Nazar et al., 2023). Urgensi pengembangan berpikir kreatif juga tercermin dari hasil PISA 2022 yang menunjukkan rendahnya capaian Indonesia dalam aspek yang berkaitan dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif. Studi pendahuluan yang dilakukan pada 23 Februari 2025 di TK Dharma Wanita Sadang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak kelompok B masih tergolong rendah. Dari 22 anak yang diberikan tugas membangun rumah menggunakan balok dan lego, hanya 6 anak yang mampu membentuk struktur rumah secara utuh. Pada kegiatan menggambar bebas, sebagian besar anak menghasilkan gambar yang seragam dan cenderung meniru karya teman. Temuan ini menunjukkan keterbatasan dalam menghasilkan ide baru dan rendahnya variasi gagasan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menstimulasi kreativitas, di mana pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) sehingga anak kurang diberi kesempatan untuk bereksplorasi secara aktif.

Selain itu, guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan tema ekosistem laut karena keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Tema ekosistem laut dianggap abstrak dan sulit divisualisasikan tanpa dukungan media yang memadai, serta keterbatasan pengetahuan guru terkait konsep biologi kelautan menyebabkan rendahnya kepercayaan diri dalam penyampaian materi. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan mampu menjembatani konsep abstrak agar mudah dipahami oleh anak. Media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh anak (Natasyah, 2023). Salah satu media yang berpotensi mendukung pengembangan berpikir kreatif anak usia dini adalah ensiklopedia. Ensiklopedia merupakan buku referensi yang menyajikan informasi secara sistematis dan dapat digunakan sebagai sumber belajar pendukung (Erdawati, 2018). Ensiklopedia tematik

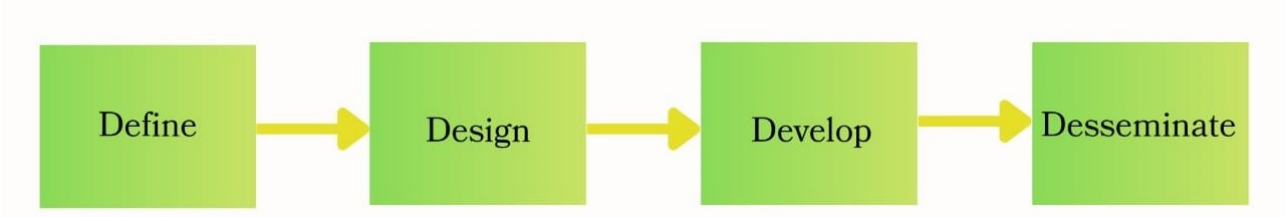
DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7739
yang dirancang khusus untuk anak usia dini, dengan visual menarik dan bahasa sederhana, dapat membantu anak memahami konsep sekaligus menstimulasi proses berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengembangkan media ESKOLA (Ensiklopedia Ekosistem Laut) sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini dengan fokus pada aspek fauna laut. Media ini dirancang dengan ilustrasi berwarna, bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak, serta dilengkapi dengan lembar kerja yang secara khusus menstimulasi empat indikator berpikir kreatif menurut Torrance, yaitu *fluency, flexibility, originality,* dan *elaboration*. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan ensiklopedia tematik ekosistem laut yang secara eksplisit dirancang sebagai media stimulasi berpikir kreatif anak usia dini, bukan sekadar sebagai sumber informasi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya mengembangkan buku cerita, lembar kerja, atau media pembelajaran umum, penelitian ini menempatkan ensiklopedia sebagai media inovatif berbasis kreativitas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan penelitian (*research gap*) serta memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran inovatif dalam pendidikan anak usia dini.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dipilih karena bersifat sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026 di TK Dharma Wanita Sadang dengan subjek 22 anak kelompok B (usia 5–6 tahun) yang memenuhi kriteria kelengkapan data. Uji efektivitas media ESKOLA menggunakan desain pra-eksperimen one-group pretest–posttest untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Validitas dinilai oleh ahli materi dan media, kepraktisan diukur melalui respon guru dan aktivitas anak, serta efektivitas dievaluasi berdasarkan indikator berpikir kreatif (*fluency, flexibility, originality,* dan *elaboration*). Penelitian ini telah memenuhi prinsip etika PAUD, dengan izin sekolah, persetujuan orang tua/wali, pendampingan guru selama kegiatan, serta perlindungan kerahasiaan data anak.



Gambar 1 Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model 4D

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ESKOLA (Ensiklopedia Ekosistem Laut) serta menguji kelayakannya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak kelompok B di TK Dharma Wanita Sadang. Kelayakan media ditinjau melalui tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Kevalidan Media ESKOLA

Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media ESKOLA berada pada kategori sangat valid. Penilaian kevalidan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan meninjau kesesuaian isi, bahasa, tampilan visual, serta keterkaitan media dengan tujuan pembelajaran anak usia dini. Validasi materi memperoleh skor 86,1%, yang menunjukkan bahwa konten ekosistem laut telah sesuai dengan karakteristik perkembangan anak kelompok B. Materi disajikan secara sederhana,

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7739

kontekstual, dan relevan dengan pengalaman anak sehingga mudah dipahami. Pemilihan tema ekosistem laut dinilai tepat karena mampu memperluas wawasan anak terhadap lingkungan alam yang jarang mereka temui secara langsung.

Tabel 1. Hasil Validitas Instrumen

No	Indikator	N	R-hitung	R-tabrl N-2 0,05	Sig.(2 tailed)	Keterangan
1	Kelancaran	6	0,980	0,811	0,001	Valid
2.	Keluwesan	6	0,850	0,811	0,032	Valid
3.	Kelancaran	6	0,892	0,811	0,017	Valid
4.	Elaborasi	6	0,892	0,811	0,017	Valid

Sementara itu, validasi media memperoleh skor 83,3%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan visual, ilustrasi gambar, penggunaan warna, dan tata letak media ESKOLA telah sesuai dengan prinsip desain media pembelajaran anak usia dini. Visual yang konkret dan warna cerah terbukti efektif dalam menarik perhatian anak, meningkatkan minat belajar, serta mendukung kemampuan anak dalam mengekspresikan ide dan pendapat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nisa' et al. (2025) yang menyatakan bahwa media bergambar mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. Dengan demikian, media ESKOLA dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak.

Kepraktisan Media ESKOLA

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ESKOLA berada pada kategori sangat praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 86,3%. Penilaian kepraktisan dilakukan melalui observasi aktivitas pembelajaran, respon guru, serta keterlibatan anak selama penggunaan media ESKOLA. Hasil observasi aktivitas anak memperoleh total skor 25, yang menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan pembelajaran, baik pada tahap pembuka, inti, maupun penutup, dapat terlaksana dengan baik. Anak mampu mengikuti kegiatan treatmen pada indikator kelancaran dan keluwesan dengan skor masing-masing 4, sementara pada indikator keaslian dan elaborasi memperoleh skor 3, yang masih tergolong baik.

Tabel 2. Hasil Lembar Observasi Kepraktisan

No	Kendala Pembelajaran	Indikator	Skor
1.	Peran Guru	Menyediakan alat dan bahan pembelajaran	3
2.	Proses Pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan RPPH	4
3.	Suasana Pembelajaran	Anak berani bertanya dan menjawab pertanyaan	4
		Suasana pembelajaran yang kondusif	3
4.	Waktu Pembelajaran	Waktu pembelajaran sesuai dengan RPPH	3
		TOTAL	**17**

Selama pelaksanaan treatmen, terdapat beberapa kendala, seperti suasana pembelajaran yang kurang kondusif pada treatmen kedua dan kesulitan anak dalam mengerjakan LKA pada indikator keaslian pada treatmen ketiga. Kendala tersebut dapat diatasi melalui kegiatan ice breaking, permainan singkat, serta pendampingan guru, sehingga pembelajaran tetap berjalan efektif. Selain itu, hasil observasi kepraktisan pembelajaran memperoleh total skor 17, yang menunjukkan bahwa peran guru, proses pembelajaran, suasana kelas, dan pengelolaan waktu telah sesuai dengan RPPH.

Guru menyatakan bahwa media ESKOLA mudah digunakan, tidak membutuhkan persiapan yang rumit, serta dapat langsung diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Instruksi yang jelas dan sistematis memudahkan guru dalam mengarahkan aktivitas anak dan mencapai tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Zanah dan Rofiq (2025) yang

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7739

menyatakan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan memudahkan pemahaman materi. Selain itu, penggunaan media ESKOLA dengan tema dunia laut mendorong anak untuk berimajinasi, mengekspresikan ide, dan berperan aktif selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Atikah et al. (2024) dan Andini et al. (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran tematik mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menumbuhkan keaktifan, kemandirian, dan semangat belajar anak usia dini.

Keefektifan Media ESKOLA

Keefektifan media ESKOLA (Ensiklopedia Ekosistem Laut) ditinjau berdasarkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak melalui hasil pretest–posttest, uji Wilcoxon, dan analisis N-Gain. Hasil implementasi media yang dilaksanakan selama 5 kali pertemuan pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Sadang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada seluruh indikator. Secara deskriptif, skor posttest lebih tinggi dibandingkan pretest pada indikator kelancaran (dari 58 menjadi 75), keluwesan (dari 36 menjadi 70), keaslian (dari 44 menjadi 73), dan elaborasi (dari 50 menjadi 79). Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media ESKOLA mampu menstimulasi anak untuk menghasilkan ide yang lebih banyak, beragam, orisinal, dan terperinci. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	22[b]	11.50	253.00
	Ties	0[c]		
	Total	22		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Salah satu metode yang terbukti efektif dalam pembelajaran anak usia dini adalah pemanfaatan media pembelajaran visual yang dirancang untuk menarik perhatian anak dan meningkatkan keterlibatan belajar (Gea & Zega, 2025). Sejalan dengan hal tersebut, hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kemampuan berpikir kreatif anak sebelum dan sesudah penggunaan media ESKOLA. Media visual seperti gambar, infografik, video animasi, komik digital, dan storyboard terbukti mampu merangsang imajinasi, memudahkan pemahaman struktur tulisan, serta meningkatkan motivasi belajar anak (Dewi, 2025). Sejalan dengan temuan tersebut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh subjek mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif, yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan tematik, seperti media ESKOLA, mampu memberikan dampak positif terhadap keterlibatan belajar, partisipasi aktif, serta perkembangan kognitif anak usia dini.

Tabel 4 Hasil Uji N-Gain Keseluruhan

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	22	.30	1.00	.6632	.23092
N-Gain Persent	22	29.55	100.00	66.3191	23.09196
Valid N (listwise)	22				

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7739

Selanjutnya, analisis N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,66 atau 66%, yang berada pada kategori sedang (cukup efektif). Nilai ini mengindikasikan bahwa media ESKOLA memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun. Keefektifan tersebut tidak hanya terlihat secara global, tetapi juga pada keempat indikator berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Hal ini sejalan dengan konsep berpikir kreatif Torrance yang menekankan pentingnya keempat indikator tersebut dalam menstimulasi kemampuan anak untuk menghasilkan ide, memecahkan masalah secara fleksibel, serta mengembangkan gagasan secara lebih konkret dan bermakna. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ESKOLA tidak hanya memenuhi kriteria valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak kelompok B. Media ensiklopedia tematik berbasis visual ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta relevan dengan kebutuhan pengembangan keterampilan berpikir kreatif anak usia dini dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ESKOLA memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Peningkatan ini dapat dijelaskan berdasarkan teori berpikir kreatif dan didukung oleh hasil penelitian terdahulu.
Kemampuan berpikir kreatif menurut Torrance terdiri atas empat indikator utama, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (elaborasi). Media ESKOLA dirancang untuk menstimulasi keempat indikator tersebut melalui penyajian materi visual, cerita kontekstual, serta aktivitas terbuka yang memberi ruang kebebasan bagi anak untuk berekspresi.

Indikator Kelancaran (*Fluency*)

Peningkatan indikator kelancaran terlihat dari kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai jawaban saat diberikan pertanyaan terkait hewan laut. Anak mampu menyebutkan lebih banyak jenis hewan laut, ciri-ciri, serta fungsi bagian tubuh hewan setelah menggunakan media ESKOLA. Hal ini menunjukkan bahwa media ESKOLA mampu memperkaya pengetahuan anak dan mendorong mereka untuk mengemukakan ide secara lebih lancar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fauziyah et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan ensiklopedia tematik dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menghasilkan ide secara spontan dan beragam.

Indikator Keluwesan (*Flexibility*)

Pada indikator keluwesan, anak menunjukkan kemampuan untuk melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Anak tidak hanya menyebutkan satu fungsi atau ciri hewan laut, tetapi mampu memberikan jawaban alternatif yang bervariasi. Media ESKOLA memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai informasi dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Hal ini mendukung pendapat Utami et al. (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan eksploratif mampu melatih fleksibilitas berpikir anak usia dini.

Indikator Keaslian (*Originality*)

Peningkatan indikator keaslian terlihat dari karya anak yang lebih beragam dan tidak lagi meniru hasil karya teman. Anak mampu menggambar hewan laut sesuai imajinasi masing-masing, baik dari segi bentuk, warna, maupun detail tambahan. Hal ini menunjukkan bahwa media ESKOLA memberikan ruang kebebasan berekspresi sehingga anak terdorong untuk menghasilkan karya yang unik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hardiyanti (2020) yang menyebutkan bahwa media kreatif dan aktivitas seni dapat meningkatkan keaslian ide anak.

Indikator Elaborasi (*Elaboration*)

Pada indikator elaborasi, anak menunjukkan kemampuan untuk mengembangkan ide dengan menambahkan detail seperti garis, warna, dan elemen visual lainnya. Anak tidak hanya

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7739

menggambar objek utama, tetapi juga melengkapi karyanya dengan lingkungan sekitar, seperti air laut, tanaman laut, dan hewan lainnya. Media ESKOLA menyediakan stimulus visual yang kaya sehingga membantu anak mengembangkan gagasan secara lebih rinci. Hasil ini mendukung penelitian Abelia et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret mampu merangsang kemampuan berpikirkreatif dan cepat dalam mengekspresikan gagasan.

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media ESKOLA (Ensiklopedia Ekosistem Laut) merupakan media pembelajaran yang layak dan relevan untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun dalam konteks pendidikan anak usia dini. Kelayakan media ini tercermin dari terpenuhinya aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, sehingga media ESKOLA dapat diimplementasikan sebagai bagian dari pembelajaran PAUD. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan ensiklopedia tematik ekosistem laut yang dirancang secara sistematis untuk menstimulasi empat indikator berpikir kreatif, sehingga memperluas fungsi ensiklopedia tidak hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan berpikir kreatif anak.

Secara praktis, media ESKOLA memberikan alternatif bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada kreativitas melalui aktivitas eksploratif berbasis visual. Media ini mendukung terciptanya pengalaman belajar yang bermakna serta mendorong anak untuk aktif berimajinasi, mengemukakan ide, dan memecahkan masalah. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penggunaan media ESKOLA pada cakupan subjek yang lebih luas, menerapkan desain penelitian yang lebih kuat, serta mengembangkan variasi tema lain guna memperkaya inovasi media pembelajaran berbasis kreativitas di PAUD.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada kepala sekolah, guru, serta peserta didik di TK Dharma Wanita Sadang yang telah memberikan dukungan, kesempatan, dan partisipasi aktif selama proses penelitian berlangsung. Terimakasih juga kepada tim redaksi jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini yang menjadi wadah publikasi artikel hasil penelitian kami.

Daftar Pustaka

Abelia, K., Aisyah, N., & Mahmudah, M. (2025). *Penggunaan Media Clay dan Tusuk Gigi untuk Meningkatkan Kreativitas Konsep Bangun Datar Pada Siswa Kelas III MINU Metro Utara*. *8*(2), 1161–1169.

Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran Guru dalam Menciptakan Proses Belajar yang Menyenangkan. *MARAS : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(4), 2298–2305. https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.637

Atikah, A., Azkia, N. ., Aryanti, W. P. ., Ningrum, S. A. ., & Utami, W. S. . (2024). Analisis kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun melalui media edukatif sea word. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*(4), 18287–18292. https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.39821

Darwanto, D. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis: (Pengertian dan Indikatornya). *Eksponen*, *9*(2), 20–26. https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i2.56

Dewi, A, C. (2025). Transformasi Pembelajaran Menulis Melalui Media Visual Dalam Konteks Pembelajaran Abad 21. *Jurnal E-MAS (Edukasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, *1*(2), 12-21. https://doi.org/10.64690/e-mas.v1i2.267

Erdawati, S. (2018). Pengembangan ensiklopedia IPA berbasis integrasi islam sains untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SD Negeri 003 Enok Kecamatan Enok. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, *4*(1), 40–57.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7739
Fauziyah, S. N., Ningrum, M. A., Malaikosa, Y. M., Rinakit, K. (2024). *Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6*. *8*(2), 425–432. https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v8i2.13968

Gea, A., & Zega, R, F, W. (2025). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 209–219. https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622

Hardiyanti, W. D. (2020). Aplikasi bermain berdasarkan kegiatan seni lukis untuk stimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak, 9*(2), 134–139. https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.31664

Jumanto, J., & Adi, Y. K. (2023). Profil kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas vi ditinjau dari prestasi akademik. *Jurnal Sinektik*, *6*(1), 82–87. https://doi.org/10.33061/js.v5i1.7533

Khoirun nisa', Mediyana, & Dewi Pusparini. (2025). Implementation of Picture Card Media in Improving the Early Reading Ability of Children Aged 4-5 Years at (Paud) Raudhatus Sholihin. ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini, 4(3), 212–219. https://doi.org/10.58355/attaqwa.v4i3.180

Natasyah, A., Adhe, K. R., Maulidiyah, E. C., & Simatupang, N. D. (2023). Development of Big Book Learning Media in Sex Education for Children Aged 4-5 Years at DWP Banjaran Kindergarten (Pengembangan Media Pembelajaran Big Book pada Pendidikan Seks untuk Anak Usia 4-5 Tahun di TK DWP Banjaran) in Indonesia. SELING, Jurnal Program Studi PGRA, 9(2), 187-197. https://doi.org/10.29062/seling.v9i2.1716

Nazar, L., Ningrum, M. A., Adhe, K. R., Widayanti. (2023). Pengembangan Buku Ajar Tema Peduli Lingkungan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun: Development of Environmental Care Theme Textbooks to Improve Creative Thinking Skills for Children Aged 5-6 Years. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *5*(2), 347–361. https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2395

Purnamasari, I., Handayania, S. S. D., Formen, A., Pd, M., & Da, P. (2020). *Stimulasi Keterampilan HOTs dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM*. *2008*.

Rahmawati, D., Setyowati, S. ., Ningrum, M. A. ., Adhe, K. R. ., & Kristanto, A. . (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Playmate Sensory sebagai Stimulasi Indera Pada Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(7), 7675-7683. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.7842

Syahrul, S., & Nurhafizah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 683–696. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792

Utami, R. W., Endaryono, B. T., Djuhartono, T., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Studi, P., & Ekonomi, P. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. *7*(1), 43–48.

Yusri, N. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Abad 21*. *5*(1), 54–72.

Zanah, S. N. M., & Rofiq, M. N. (2025). Penerapan Media Audiovisual (Video) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 5 Jember. *Edification Journal : Pendidikan Agama Islam*, *8*(1), 39–51. https://doi.org/10.37092/ej.v8i1.1164