Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2026, Page: 24711-24723

PERAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR INOVATIF DALAM MENDUKUNG PENGALAMAN BELAJAR ANAK YANG BERMAKNA DAN MENYENANGKAN

Fitriyani Mansyur[1], Asnadiah[2], Suci Ramadhani[3], Nurlailah[4], Mirna Sari[5], Nurul Hidayah[6]

[1,2,3,4,5,6]Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare

fitriyanimansyur39@gmail.com[1], Asnadianadia77@gmail.com[2], ramadhanisuci33235@gmail.com[3], nurlailah.anhy@yahoo.com[4], mirna.y71216@gmail.com[5], nurulhidayah160906@gmail.com

Published: Mei , 2026

ABSTRAK

Pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan merupakan prinsip utama dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Anak belajar secara optimal ketika pembelajaran menghadirkan keterlibatan aktif, rasa aman, rasa ingin tahu, dan stimulasi multisensori. Media dan sumber belajar inovatif berperan strategis sebagai sarana yang menjembatani kebutuhan perkembangan anak dengan tujuan pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara ilmiah peran media dan sumber belajar inovatif dalam mendukung pengalaman belajar anak yang bermakna dan menyenangkan, serta mengidentifikasi strategi pemanfaatannya dalam konteks PAUD. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (libarary research) dengan pendekatan deskriptif-analitis melalui telaah jurnal nasional dan internasional lima tahun terakhir, buku referensi mutakhir, serta regulasi pendidikan yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif dan sumber belajar kontekstual mampu meningkatkan motivasi, perhatian, keterlibatan sosial, kreativitas, serta kemampuan berpikir anak. Selain itu, media inovatif dapat memperkuat pembelajaran berbasis bermain, mendukung diferensiasi pembelajaran, dan membantu guru menciptakan suasana kelas yang interaktif. Artikel ini merekomendasikan pentingnya peningkatan literasi guru dalam memilih media yang sesuai perkembangan, mengintegrasikan teknologi secara bijak, serta memaksimalkan sumber belajar lingkungan untuk memperkaya pengalaman belajar anak.

Kata kunci: media pembelajaran, sumber belajar inovatif, pengalaman belajar bermakna, menyenangkan, pendidikan anak usia dini

ABSTRACT

Meaningful and enjoyable learning experiences are fundamental principles in early childhood education. Children learn optimally when learning activities provide active engagement, a sense of safety, curiosity, and multisensory stimulation. Innovative learning media and resources play a strategic role in bridging children's developmental needs with educational objectives. This artide aims to scientifically examine the role of innovative media and learning resources in supporting meaningful and enjoyable learning experiences in early childhood education and to identify strategies for their effective implementation. The method used is a literature study with a descriptive-analytical approach by reviewing national and international journals from the last five years, recent reference books, and relevant educational regulations. The results indicate that the use of innovative media and contextual learning resources can increase motivation, attention, social engagement, creativity, and children's thinking skills. In addition, innovative media strengthen play-based learning, support differentiated learning, and help teachers create an interactive classroom environment. This artide recommends improving teachers' literacy in selecting developmentally appropriate media, integrating technology wisely, and maximizing environmental learning resources to enrich children's learning experiences.

Keywords: learning media, innovative learning resources, meaningful learning experience, enjoyable learning, early childhood education

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat fundamental karena menjadi fondasi perkembangan anak dalam aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, moral, dan fisik motorik. Dalam masa golden age, anak memiliki potensi besar untuk berkembang, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu belajar melalui bermain, pengalaman langsung, dan eksplorasi lingkungan (Suyadi & Ulfah, 2021).

Dalam praktik pembelajaran PAUD, tantangan yang sering muncul adalah rendahnya keterlibatan anak ketika pembelajaran berlangsung monoton, berpusat pada guru, dan kurang menggunakan media yang menarik. Padahal, anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek dan membutuhkan stimulus visual, audio, serta pengalaman konkret agar mampu memahami konsep dengan lebih baik. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan.

Pengalaman belajar bermakna merupakan kondisi ketika anak tidak sekadar menerima informasi, melainkan terlibat secara aktif, menghubungkan pengalaman dengan pengetahuan baru, serta membangun pemahaman melalui interaksi sosial dan lingkungan. Pembelajaran yang bermakna pada anak usia dini menekankan aktivitas eksploratif, kreatif, dan sesuai kebutuhan perkembangan anak. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran bermakna adalah penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar inovatif yang relevan.

Media pembelajaran dalam konteks PAUD bukan sekadar alat bantu, tetapi menjadi bagian dari strategi pedagogis untuk merangsang perhatian anak, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang aktif. Media inovatif juga dapat berupa teknologi sederhana, alat permainan edukatif, bahan alam, maupun sumber belajar dari lingkungan sosial anak. Peran media dan sumber belajar inovatif menjadi semakin penting di era digital saat ini, ketika anak hidup dalam lingkungan yang kaya stimulus, sehingga pembelajaran di sekolah perlu menyesuaikan diri agar tetap menarik dan bermakna (Sari & Rahmawati, 2022).

Selain itu, sumber belajar inovatif memungkinkan pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas, melainkan juga di luar kelas melalui pengalaman nyata, seperti kegiatan berkebun, eksplorasi alam, kunjungan edukatif, dan pemanfaatan budaya lokal. Sumber belajar semacam ini membuat anak lebih aktif dan memberikan pengalaman autentik, sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat. Berdasarkan urgensi tersebut, artikel ini disusun untuk mengkaji peran media dan sumber belajar inovatif dalam mendukung pengalaman belajar anak yang bermakna dan menyenangkan, serta mengidentifikasi strategi implementasinya dalam pembelajaran PAUD.

KAJIAN TEORITIS

Konsep Pengalaman Belajar Bermakna dan Menyenangkan

Pengalaman belajar bermakna adalah pengalaman belajar yang memberikan keterlibatan aktif sehingga anak mampu membangun pemahaman melalui aktivitas eksplorasi, bermain, dan refleksi. Pembelajaran bermakna pada anak usia dini sangat terkait dengan pengalaman konkret karena anak masih berada pada tahap berpikir praoperasional. Anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, permainan, cerita, gambar, serta aktivitas langsung daripada penjelasan abstrak (Piaget dalam Susanto, 2021).

Konsep pengalaman belajar bermakna dan menyenangkan dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan landasan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, karena anak pada usia dini belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan aktivitas bermain, eksplorasi, dan interaksi sosial. Pengalaman belajar bermakna dapat dipahami sebagai proses belajar yang memungkinkan anak membangun pengetahuan baru dengan mengaitkannya pada pengalaman sebelumnya, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat menghafal, tetapi benar-benar dipahami dan tertanam dalam ingatan anak. Pembelajaran bermakna terjadi ketika anak terlibat aktif secara fisik dan mental, memperoleh kesempatan untuk mencoba, mengamati, serta menemukan konsep melalui kegiatan nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Susanto, 2021).

Sementara itu, pembelajaran menyenangkan merupakan suasana belajar yang memberikan rasa nyaman, aman, dan gembira sehingga anak tidak merasa tertekan, melainkan terdorong untuk belajar

dengan antusias. Dalam konteks PAUD, pembelajaran menyenangkan tidak berarti bebas tanpa aturan, tetapi menciptakan kondisi belajar yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, menggunakan metode bermain, aktivitas kreatif, serta komunikasi yang hangat antara guru dan anak (Suyadi & Ulfah, 2021). Pembelajaran yang menyenangkan juga dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak, karena anak merasa tertarik dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap kegiatan belajar yang dilakukan. Konsep pengalaman belajar bermakna dan menyenangkan sangat erat kaitannya dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain (play-based learning), di mana bermain dipandang sebagai media utama anak dalam memahami dunia. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir, bahasa, kreativitas, serta keterampilan sosial emosional secara alami.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan holistik anak karena memungkinkan anak belajar secara aktif dan tidak terpisah dari konteks kehidupan mereka. Oleh karena itu, pengalaman belajar bermakna dan menyenangkan dalam PAUD dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang menempatkan anak sebagai pusat kegiatan, menyediakan lingkungan belajar yang kaya stimulasi, memanfaatkan media dan sumber belajar yang menarik, serta memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan berekspresi. Dengan demikian, konsep ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga menekankan proses pembelajaran yang membangun rasa senang, rasa percaya diri, serta kesiapan anak untuk belajar sepanjang hayat.

Media Pembelajaran dalam PAUD

Media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu komponen penting yang berperan sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh anak. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, minat, dan kemampuan anak dalam proses belajar (Arsyad, 2021).

Dalam konteks PAUD, penggunaan media pembelajaran memiliki urgensi yang lebih besar karena anak usia dini berada pada tahap perkembangan berpikir konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, gambar, suara, permainan, dan aktivitas langsung dibandingkan melalui penjelasan abstrak. Media pembelajaran dalam PAUD tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain. Media yang tepat dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar, membantu anak fokus pada kegiatan, serta memfasilitasi keterlibatan aktif melalui kegiatan eksplorasi dan manipulasi objek (Susanto, 2021).

Selain itu, media pembelajaran juga mendukung pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan bahasa, kognitif, motorik, sosial emosional, dan kreativitas. Misalnya, media seperti balok dan puzzle dapat melatih kemampuan berpikir logis dan motorik halus, media gambar dan kartu kata dapat memperkaya kosa kata serta kemampuan literasi awal, sedangkan media musik dan lagu dapat menstimulasi kemampuan bahasa sekaligus aspek emosional anak.

Pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi juga membantu guru menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, interaktif, dan tidak monoton sehingga anak tidak mudah bosan. Sejalan dengan itu, penggunaan media pembelajaran dalam PAUD perlu memperhatikan prinsip kesesuaian perkembangan, keamanan, serta relevansi dengan tema pembelajaran, sehingga media yang digunakan benar-benar mendukung tujuan pendidikan anak usia dini secara optimal (Kemendikbudristek, 2022).

Dengan demikian, media pembelajaran dalam PAUD dapat dipahami sebagai perangkat strategis yang bukan hanya memperjelas materi, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif melalui pendekatan bermain, eksplorasi, serta interaksi yang bermakna.

Sumber Belajar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Sumber belajar dalam pembelajaran anak usia dini (PAUD) merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membantu anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pengalaman belajar secara optimal. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada buku atau bahan ajar cetak, tetapi mencakup berbagai objek, lingkungan, manusia, peristiwa, serta media yang dapat memberikan informasi dan stimulasi bagi perkembangan anak.

Dalam konteks PAUD, sumber belajar memiliki peran yang sangat penting karena anak usia dini belajar melalui pengalaman konkret dan interaksi langsung dengan lingkungannya. Anak lebih mudah memahami konsep ketika mereka dapat melihat, menyentuh, mencoba, serta mengalami secara langsung apa yang dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak bersifat abstrak (Susanto, 2021). Oleh karena itu, lingkungan alam seperti tanaman, air, pasir, batu, serta hewan di sekitar anak dapat menjadi sumber belajar yang kaya untuk memperkenalkan konsep sains sederhana, keterampilan motorik, dan kemampuan berpikir kritis.

Selain itu, lingkungan sosial seperti keluarga, masyarakat, kegiatan budaya lokal, serta profesi di sekitar anak juga dapat dijadikan sumber belajar untuk membentuk pemahaman anak tentang kehidupan sosial, nilai moral, dan keterampilan berinteraksi (Suyadi & Ulfah, 2021). Sumber belajar yang baik juga mampu meningkatkan motivasi belajar anak karena menghadirkan kegiatan yang lebih menarik dan menyenangkan. Misalnya, kegiatan kunjungan edukatif, permainan tradisional, atau eksplorasi lingkungan sekitar sekolah dapat menciptakan pengalaman autentik yang tidak mudah dilupakan anak.

Sumber belajar dalam PAUD juga dapat berupa alat permainan edukatif (APE), bahan bekas yang dimodifikasi menjadi media kreatif, serta media digital yang digunakan secara terbatas dan terarah untuk memperkaya pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022). Pemanfaatan sumber belajar yang inovatif memungkinkan pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga terjadi melalui pengalaman nyata yang melibatkan eksplorasi dan aktivitas bermain.

Dengan demikian, sumber belajar dalam pembelajaran anak usia dini dapat dipahami sebagai komponen penting yang mendukung proses pembelajaran holistik, karena mampu memberikan stimulasi menyeluruh pada aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, kreativitas, serta nilai agama dan moral anak, sesuai dengan tujuan utama pendidikan anak usia dini.

Media dan Sumber Belajar Inovatif

Media dan sumber belajar inovatif dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan sarana pembelajaran yang dirancang secara kreatif untuk mendukung proses belajar anak agar lebih aktif, menarik, dan bermakna. Media pembelajaran inovatif tidak hanya dipahami sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi sebagai bagian dari strategi pedagogis yang mampu merangsang perhatian, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan anak secara langsung dalam kegiatan belajar. Media inovatif dapat berupa alat permainan edukatif (APE) hasil pengembangan guru, media berbasis bahan bekas, media konkret manipulatif seperti balok, puzzle, dan papan flanel, hingga media digital sederhana yang digunakan secara terarah.

Sementara itu, sumber belajar inovatif mencakup segala potensi yang dapat dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman belajar anak, baik yang berasal dari lingkungan alam, lingkungan sosial, budaya lokal, maupun teknologi modern. Pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif sangat penting dalam PAUD karena anak usia dini berada pada tahap berpikir konkret, sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas bermain, eksplorasi, dan interaksi langsung dengan lingkungan (Susanto, 2021). Media dan sumber belajar inovatif juga berfungsi sebagai stimulus yang memungkinkan anak membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi terhubung dengan kehidupan anak sehari-hari.

Selain itu, penggunaan media inovatif dapat mendukung pembelajaran berbasis bermain (play-based learning), yang terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif, kreativitas, bahasa, serta keterampilan sosial emosional anak (Zosh et al., 2020). Media inovatif yang bersifat terbuka (open-ended materials) seperti bahan alam dan bahan bekas juga memberi ruang luas bagi anak untuk berimajinasi, menciptakan karya, serta melatih kemampuan berpikir divergen karena anak bebas menggunakan media tersebut sesuai ide dan kreativitasnya. Di era modern, sumber belajar inovatif juga dapat berbasis digital melalui penggunaan video edukatif, cerita interaktif, atau aplikasi pembelajaran sederhana yang dapat memperluas wawasan anak apabila digunakan secara bijak dan didampingi guru (Neumann, 2020).

Dengan demikian, media dan sumber belajar inovatif tidak hanya menjadi pelengkap pembelajaran, tetapi menjadi komponen strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, serta mendukung perkembangan anak secara holistik sesuai tujuan pendidikan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (library research) dengan pendekatan deskriptif-analitis melalui telaah jurnal nasional dan internasional. Dalam penelitian ini, tidak melakukan pengumpulan data langsung di lapangan (seperti observasi atau wawancara), melainkan menganalisis teori dan hasil penelitian yang sudah ada untuk memperoleh pemahaman ilmiah yang mendalam tentang topik yang dikaji.

Studi pustaka dipilih karena topik penelitian berkaitan dengan konsep dan strategi pembelajaran, sehingga dapat dikaji secara sistematis melalui referensi ilmiah yang relevan dan terbaru.

Sumber data dalam artikel ini terdiri atas artikel jurnal nasional dan internasional lima tahun terakhir (2020–2025) yang membahas media pembelajaran, inovasi sumber belajar, dan pengalaman belajar anak usia dini serta buku teori PAUD, laporan penelitian relevan, dan regulasi pendidikan seperti Permendikbud terkait PAUD.

Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dengan tahapan mengidentifikasi literatur relevan, membaca dan mencatat poin penting, mengelompokkan literatur berdasarkan tema, dan menyeleksi literatur yang kredibel dan mutakhir. Kemudian dianalisis menggunakan reduksi data (memilih informasi penting), penyajian data (mengorganisasi temuan) dan penarikan kesimpulan secara logis dan sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Media Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran anak usia dini. Anak yang termotivasi akan lebih fokus, aktif bertanya, dan bersemangat mengikuti kegiatan. Media inovatif berperan sebagai stimulus awal yang membangkitkan rasa ingin tahu.

Media visual seperti gambar berwarna, boneka tangan, atau papan flanel dapat menarik perhatian anak dan membantu anak lebih mudah memahami cerita. Media manipulatif seperti balok, lego, dan puzzle membantu anak belajar sambil bermain. Media inovatif juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup sehingga anak tidak cepat bosan.

Dalam pembelajaran tematik PAUD, penggunaan media yang sesuai tema terbukti meningkatkan keterlibatan anak. Misalnya pada tema "binatang", penggunaan boneka hewan, kartu gambar, dan suara hewan membuat anak lebih aktif meniru, menyebutkan nama hewan, serta mengembangkan kemampuan bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa media inovatif mendukung pembelajaran menyenangkan yang berbasis pengalaman multisensori.

Selain itu, media berbasis teknologi seperti video pendek edukatif dapat digunakan secara terbatas untuk memperjelas konsep yang sulit diamati langsung. Namun, penggunaan teknologi harus tetap terkontrol agar anak tidak pasif. Guru tetap harus menjadikan anak sebagai pelaku utama pembelajaran, bukan hanya penonton.

Peran Media Inovatif dalam Mendukung Pembelajaran Bermakna

Pembelajaran bermakna pada anak usia dini terjadi ketika anak mengaitkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya. Media inovatif berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dengan pengalaman konkret. Misalnya, konsep "besar-kecil" dapat dipahami anak melalui permainan membandingkan ukuran balok atau memasangkan benda sesuai ukuran.

Media konkret juga mendukung pembelajaran berbasis eksperimen sederhana. Anak dapat belajar tentang air melalui media gelas ukur, botol bekas, dan pewarna makanan untuk melihat perubahan warna. Anak tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi mengalami langsung proses belajar.

Dalam perspektif teori konstruktivisme, anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan. Media inovatif memperkaya interaksi tersebut. Anak bukan sekadar menghafal, tetapi mengalami dan menemukan konsep melalui kegiatan bermain terarah.

Tabel 1. Indikator Pengalaman Belajar Bermakna pada Anak Usia Dini

No	Indikator Pengalaman Bermakna	Deskripsi Operasional	Contoh Implementasi di PAUD
1	Keterlibatan aktif anak	Anak terlibat langsung secara fisik dan mental dalam kegiatan	Anak memegang media, mencoba permainan, bertanya, dan ikut diskusi
2	Interaksi sosial positif	Anak berinteraksi dengan teman/guru secara kolaboratif	Bermain peran, kerja kelompok membuat kolase, bermain balok bersama
3	Pengalaman konkret dan multisensori	Anak belajar melalui sentuhan, penglihatan, suara, gerak	Eksperimen air warna, bermain pasir, mengenal tekstur daun dan batu
4	Rasa ingin tahu tinggi	Anak menunjukkan sikap eksploratif dan ingin mencoba	Anak bertanya "kenapa?", mencoba alat permainan baru
5	Kegiatan relevan dengan kehidupan anak	Materi sesuai konteks keseharian anak	Tema pasar, keluarga, tanaman sekitar sekolah
6	Anak mampu menghubungkan pengalaman lama dengan pengalaman baru	Anak mengaitkan konsep dengan pengalaman sebelumnya	Anak mengingat hewan di rumah saat belajar tema binatang
7	Anak mengalami proses menemukan (discovery learning)	Anak menemukan konsep melalui percobaan atau eksplorasi	Mengelompokkan benda besar-kecil sendiri tanpa diberi jawaban langsung
8	Anak menunjukkan ekspresi emosional positif	Anak merasa senang, nyaman, percaya diri	Anak tertawa, antusias, tidak takut salah saat mencoba
9	Kreativitas dan imajinasi berkembang	Anak menghasilkan ide dan karya dari bahan yang tersedia	Membuat bentuk rumah dari kardus bekas, melukis daun
10	Refleksi sederhana dan penguatan makna	Anak mampu menyebutkan pengalaman atau hasil belajar	Anak menceritakan kembali kegiatan bermain atau hasil karya

Indikator pengalaman belajar bermakna menjadi tolok ukur penting untuk memastikan bahwa pembelajaran di PAUD tidak hanya berlangsung sebagai aktivitas rutin, tetapi benar-benar membangun pemahaman anak melalui pengalaman nyata. Penggunaan media inovatif akan efektif apabila diarahkan melalui model pemanfaatan yang sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan anak, pemilihan media yang sesuai, hingga evaluasi hasil pembelajaran. Dengan demikian, media inovatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi menjadi bagian integral dalam desain pengalaman belajar yang bermakna.

Peran Media dan Sumber Belajar dalam Mengembangkan Kreativitas dan Imajinasi

Peran media dan sumber belajar dalam pembelajaran anak usia dini sangat penting dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain dan berkhayal. Kreativitas merupakan kemampuan anak untuk menghasilkan ide-ide baru,

menciptakan sesuatu yang unik, serta mengekspresikan gagasan sesuai pengalaman dan pemikirannya. Sementara itu, imajinasi adalah kemampuan anak untuk membayangkan sesuatu yang belum pernah dilihat secara langsung, namun dapat dibentuk melalui rangsangan lingkungan dan pengalaman belajar.

Dalam konteks ini, media pembelajaran dan sumber belajar berfungsi sebagai stimulus yang mampu membuka ruang eksplorasi anak secara lebih luas. Media seperti plastisin, pasir kinetik, kertas warna, cat air, balok, lego, serta bahan-bahan alam seperti daun, ranting, batu kecil, dan bunga dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk mencipta, membentuk, dan memodifikasi benda sesuai keinginannya. Melalui aktivitas tersebut, anak tidak hanya belajar mengenal bentuk, warna, tekstur, dan pola, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan banyak kemungkinan jawaban atau karya dari satu bahan yang sama.

Selain itu, sumber belajar yang bersifat terbuka (open-ended materials) sangat efektif dalam merangsang imajinasi anak karena tidak membatasi hasil akhir kegiatan, sehingga anak bebas menafsirkan dan membangun makna berdasarkan pemahaman pribadinya. Misalnya, batang es krim dapat menjadi rumah, jembatan, pagar, atau kendaraan dalam permainan konstruksi; kardus bekas dapat berubah menjadi robot, toko-tokoan, atau rumah-rumahan; sementara pasir dan air dapat digunakan untuk membangun "dunia kecil" yang menyerupai lingkungan nyata. Media dan sumber belajar seperti ini juga memperkaya pengalaman bermain peran (role play), yang merupakan salah satu aktivitas penting dalam PAUD untuk mengembangkan kreativitas sosial dan emosional. Anak dapat berimajinasi menjadi dokter, guru, pedagang, atau orang tua dengan bantuan alat permainan sederhana seperti boneka, alat masak-masakan, atau miniatur kendaraan. Dalam proses bermain peran, anak belajar menciptakan cerita, menyusun alur, berkomunikasi, serta mengembangkan kemampuan berbahasa dan empati.

Dengan demikian, media dan sumber belajar tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi menjadi sarana strategis yang memungkinkan anak berekspresi secara bebas, menyalurkan ide kreatif, serta mengembangkan imajinasi sebagai bekal penting dalam pertumbuhan kognitif dan karakter anak di masa depan.

Pemanfaatan Sumber Belajar Lingkungan sebagai Pembelajaran Kontekstual

Pemanfaatan sumber belajar lingkungan sebagai pembelajaran kontekstual merupakan strategi penting dalam pendidikan anak usia dini karena anak belajar paling efektif melalui pengalaman nyata dan langsung. Lingkungan sekitar, baik lingkungan alam maupun sosial, dapat menjadi sumber belajar yang kaya, mudah dijangkau, serta relevan dengan kehidupan anak sehari-hari. Dalam pembelajaran kontekstual, anak tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi membangun pemahaman melalui proses mengamati, mencoba, dan berinteraksi dengan objek atau peristiwa yang nyata. Misalnya, anak dapat belajar tentang konsep sains sederhana melalui kegiatan mengamati pertumbuhan tanaman di kebun sekolah, mengenal jenis-jenis daun dan bunga, serta memahami kebutuhan makhluk hidup melalui aktivitas menyiram dan merawat tanaman.

Selain itu, lingkungan juga dapat digunakan untuk mengenalkan konsep matematika dasar seperti menghitung jumlah batu, membandingkan ukuran daun, atau mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk. Pembelajaran seperti ini membuat materi tidak terasa abstrak, tetapi dekat dengan pengalaman anak sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Pemanfaatan lingkungan juga memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi, bertanya, serta menemukan konsep baru secara alami, yang pada akhirnya meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis. Lebih jauh, pembelajaran berbasis lingkungan mendukung perkembangan sosial emosional anak melalui kegiatan kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab bersama, misalnya saat anak bekerja kelompok membersihkan halaman sekolah atau melakukan kegiatan berkebun bersama teman.

Lingkungan sosial juga dapat menjadi sumber belajar kontekstual, seperti mengenalkan profesi masyarakat sekitar (petani, pedagang, nelayan, atau tukang kayu) melalui kegiatan kunjungan edukatif. Hal ini membantu anak memahami kehidupan sosial serta membangun keterampilan adaptasi dalam masyarakat. Dengan demikian, lingkungan bukan hanya tempat belajar, tetapi menjadi media yang menghadirkan pembelajaran bermakna karena anak memperoleh pengalaman autentik yang mengintegrasikan aspek kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, serta nilai moral. Pemanfaatan sumber belajar lingkungan juga sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan

bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung sebagai fondasi pembentukan pengetahuan anak secara holistik.

Media Digital sebagai Sumber Belajar Inovatif di Era Modern

Media digital sebagai sumber belajar inovatif di era modern telah menjadi bagian penting dalam pembelajaran anak usia dini karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi informasi membuat anak-anak semakin akrab dengan perangkat digital seperti smartphone, tablet, televisi pintar, maupun komputer, sehingga pemanfaatannya dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif apabila dirancang secara terarah dan terkontrol.

Dalam konteks PAUD, media digital dapat berupa video edukatif, animasi pembelajaran, aplikasi permainan edukasi, cerita interaktif, audio pembelajaran, hingga platform digital yang menyediakan materi tematik untuk anak (Kemendikbudristek, 2022). Keunggulan media digital terletak pada kemampuannya menyajikan informasi secara audiovisual yang menarik, sehingga anak lebih mudah memahami konsep abstrak melalui tampilan gambar bergerak, suara, dan simulasi sederhana. Misalnya, anak dapat mempelajari proses pertumbuhan tanaman, mengenal hewan langka, atau memahami fenomena alam yang sulit diamati langsung melalui video atau animasi edukatif (Suyadi & Ulfah, 2021).

Selain itu, media digital juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memancing rasa ingin tahu, serta mendorong keterlibatan aktif melalui permainan interaktif yang melatih kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan koordinasi motorik. Namun demikian, penggunaan media digital dalam pembelajaran PAUD tidak dapat dilakukan secara bebas tanpa pengawasan, karena paparan layar berlebihan dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mata, perkembangan sosial emosional, dan kebiasaan bermain aktif anak. Oleh sebab itu, media digital sebaiknya digunakan sebagai pelengkap pembelajaran, bukan sebagai pengganti aktivitas bermain langsung, eksplorasi lingkungan, maupun interaksi sosial di kelas (Yuliani & Pratiwi, 2024).

Guru dan orang tua memiliki peran penting dalam memilih konten digital yang aman, sesuai usia, bernilai edukatif, serta membatasi durasi penggunaan agar anak tetap seimbang dalam perkembangan fisik, kognitif, dan emosionalnya (Kemendikbudristek, 2022). Dengan penerapan yang tepat, media digital dapat menjadi sumber belajar inovatif yang memperkaya pembelajaran PAUD, memperluas wawasan anak, serta mendukung pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sesuai tuntutan pendidikan di era modern.

Prinsip Pemilihan Media dan Sumber Belajar Inovatif

Prinsip pemilihan media dan sumber belajar inovatif dalam pembelajaran anak usia dini merupakan aspek penting yang harus diperhatikan guru agar kegiatan belajar benar-benar efektif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Media dan sumber belajar yang dipilih tidak hanya harus menarik secara visual, tetapi juga harus relevan dengan tujuan pembelajaran serta mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, motorik, serta nilai agama dan moral.

Salah satu prinsip utama dalam pemilihan media adalah kesesuaian dengan tahap perkembangan anak, karena anak usia dini membutuhkan media yang konkret, mudah dimanipulasi, serta dapat digunakan melalui aktivitas bermain dan eksplorasi langsung (Susanto, 2021). Selain itu, aspek keamanan menjadi prinsip yang tidak dapat diabaikan, karena media yang digunakan harus bebas dari bahan berbahaya, tidak memiliki bagian tajam, serta sesuai dengan standar keselamatan anak. Prinsip berikutnya adalah media harus bersifat menarik dan mampu memotivasi anak untuk aktif belajar, sebab pembelajaran PAUD menekankan keterlibatan anak secara langsung dan menyenangkan, bukan pembelajaran pasif yang hanya mendengar atau melihat (Suyadi & Ulfah, 2021).

Media inovatif juga sebaiknya memiliki sifat fleksibel dan terbuka (open-ended), sehingga memungkinkan anak mengembangkan kreativitas dan imajinasi melalui berbagai kemungkinan penggunaan, misalnya bahan alam atau bahan bekas yang dapat dibentuk sesuai ide anak (Zosh et al., 2020). Di samping itu, guru perlu mempertimbangkan prinsip kontekstual, yaitu media dan sumber belajar sebaiknya dekat dengan kehidupan anak sehari-hari agar anak dapat menghubungkan pengalaman belajar dengan lingkungan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna

(Kemendikbudristek, 2022). Media juga harus mendukung interaksi sosial dan kolaborasi, misalnya melalui permainan kelompok yang mengajarkan anak bekerja sama, bergiliran, dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

Selain itu, efektivitas dan efisiensi juga menjadi pertimbangan penting, karena media inovatif tidak selalu harus mahal atau berbasis teknologi tinggi, tetapi dapat dibuat dari bahan sederhana dan tetap memiliki nilai edukatif yang tinggi. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut, guru dapat memilih media dan sumber belajar inovatif yang tepat guna, sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung menarik, tetapi juga membantu anak membangun pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendukung perkembangan anak secara optimal dan holistik.

Strategi Guru dalam Mengembangkan Media dan Sumber Belajar Inovatif

Strategi guru dalam mengembangkan media dan sumber belajar inovatif merupakan kunci utama untuk menciptakan pembelajaran anak usia dini yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Guru PAUD tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.

Oleh karena itu, strategi pertama yang perlu dilakukan guru adalah melakukan analisis kebutuhan anak berdasarkan tahap perkembangan, minat, karakteristik belajar, serta kondisi lingkungan belajar. Media dan sumber belajar yang inovatif harus disesuaikan dengan kemampuan anak agar anak dapat berinteraksi secara optimal melalui aktivitas bermain dan eksplorasi (Susanto, 2021).

Strategi berikutnya adalah guru perlu memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang mudah diperoleh di sekitar lingkungan sekolah maupun rumah, seperti kardus bekas, botol plastik, kain perca, sedotan, dan bahan alam seperti daun, pasir, batu kecil, serta ranting, untuk dijadikan alat permainan edukatif (APE). Pemanfaatan bahan sederhana ini tidak hanya menghemat biaya, tetapi juga melatih kreativitas guru sekaligus menanamkan nilai kepedulian lingkungan kepada anak melalui konsep daur ulang (Kemendikbudristek, 2022).

Selain itu, guru juga dapat mengembangkan sumber belajar inovatif berbasis lingkungan dengan mengoptimalkan ruang kelas dan halaman sekolah sebagai pusat eksplorasi, misalnya membuat pojok sains, pojok literasi, pojok seni, atau kebun mini sekolah yang memungkinkan anak belajar secara kontekstual melalui pengalaman nyata (Suyadi & Ulfah, 2021).

Strategi lain yang sangat efektif adalah melibatkan anak dalam proses penggunaan media secara aktif, seperti mengajak anak menyusun alat permainan, membuat karya dari bahan tertentu, atau melakukan eksperimen sederhana, sehingga anak merasa memiliki pengalaman belajar yang autentik. Guru juga dapat mengintegrasikan media digital secara bijak, misalnya menggunakan video edukatif pendek, audio cerita, atau aplikasi interaktif untuk memperkuat pemahaman anak terhadap tema pembelajaran, namun tetap menjaga agar media digital tidak menggantikan aktivitas bermain langsung (Neumann, 2020).

Dalam rangka meningkatkan kualitas inovasi, guru perlu melakukan kolaborasi dengan orang tua melalui kegiatan parenting atau proyek rumah sederhana, misalnya meminta orang tua membantu menyiapkan bahan media atau mendampingi anak membuat karya dari bahan alam. Kolaborasi ini penting karena pendidikan anak usia dini tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga membutuhkan dukungan keluarga sebagai lingkungan belajar utama (Kemendikbudristek, 2022).

Selain itu, guru juga perlu melakukan evaluasi terhadap efektivitas media dan sumber belajar melalui observasi perkembangan anak, catatan anekdot, dokumentasi hasil karya, serta refleksi pembelajaran. Evaluasi ini membantu guru memperbaiki media yang kurang sesuai dan mengembangkan inovasi baru yang lebih efektif (Suyadi & Ulfah, 2021). Dengan demikian, strategi guru dalam mengembangkan media dan sumber belajar inovatif tidak hanya berorientasi pada penyediaan alat bantu pembelajaran, tetapi juga pada penciptaan pengalaman belajar yang kreatif, kontekstual, dan mendukung perkembangan anak secara holistik.

Pemanfaatan media inovatif dalam pembelajaran PAUD tidak dapat dilakukan secara spontan tanpa perencanaan, melainkan harus melalui tahapan sistematis yang dimulai dari identifikasi kebutuhan perkembangan anak. Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi menjadi sarana stimulasi yang mendorong eksplorasi aktif, kreativitas, serta interaksi sosial anak.

Model ini menegaskan bahwa keberhasilan penggunaan media inovatif sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang kegiatan bermain yang bermakna, melaksanakan pembelajaran yang interaktif, serta melakukan observasi dan evaluasi secara berkelanjutan. Dengan adanya evaluasi, guru dapat memperbaiki kualitas media dan strategi pembelajaran sehingga pengalaman belajar anak semakin optimal, menyenangkan, dan sesuai dengan capaian perkembangan yang diharapkan.

Implikasi Media Inovatif terhadap Perkembangan Anak

Implikasi penggunaan media inovatif terhadap perkembangan anak usia dini sangat signifikan karena media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi mampu memberikan stimulasi yang menyeluruh pada berbagai aspek perkembangan anak. Pada masa usia dini, anak berada pada tahap perkembangan yang sangat peka terhadap rangsangan lingkungan, sehingga pengalaman belajar yang disajikan melalui media inovatif dapat membantu anak membangun pemahaman secara lebih konkret dan bermakna.

Media inovatif seperti alat permainan edukatif (APE), media berbasis bahan alam, media digital interaktif, maupun media manipulatif dapat merangsang perkembangan kognitif anak melalui kegiatan mengamati, membandingkan, mengelompokkan, dan memecahkan masalah sederhana. Anak yang belajar menggunakan media konkret cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak seperti ukuran, bentuk, jumlah, sebab anak dapat melakukan eksplorasi langsung melalui benda nyata (Susanto, 2021).

Selain aspek kognitif, media inovatif juga berdampak pada perkembangan bahasa, karena anak memperoleh kesempatan lebih luas untuk berdialog, bertanya, bercerita, dan mengekspresikan gagasan saat berinteraksi dengan media, terutama dalam kegiatan bermain peran, membaca gambar, maupun diskusi sederhana di kelas (Suyadi & Ulfah, 2021). Dalam aspek sosial emosional, penggunaan media inovatif yang diterapkan melalui aktivitas kelompok dapat membantu anak belajar bekerja sama, bergiliran, menghargai teman, serta mengelola emosi ketika menghadapi tantangan permainan.

Kegiatan bermain dengan media inovatif juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian anak karena anak diberi ruang untuk mencoba dan menemukan solusi sendiri (Kemendikbudristek, 2022). Selanjutnya, media inovatif memiliki implikasi besar terhadap perkembangan motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar. Media seperti puzzle, balok, plastisin, kolase, gunting-tempel, serta aktivitas eksplorasi alam seperti bermain pasir dan air dapat melatih koordinasi tangan-mata, kekuatan otot kecil, serta keterampilan manipulatif anak. Sementara itu, media berbasis permainan luar ruangan seperti permainan tradisional dan kegiatan eksplorasi lingkungan dapat memperkuat motorik kasar melalui aktivitas berlari, melompat, memanjat, dan bergerak aktif (Zosh et al., 2020).

Media inovatif juga mendorong perkembangan kreativitas dan imajinasi karena anak dapat menciptakan karya atau bentuk baru dari bahan terbuka (open-ended materials), sehingga anak terbiasa berpikir divergen dan mengekspresikan ide secara bebas. Selain itu, media inovatif dapat mendukung perkembangan nilai agama dan moral apabila dirancang sesuai konteks pendidikan karakter, misalnya melalui media cerita islami, boneka tangan untuk menanamkan nilai kejujuran, atau permainan yang melatih tanggung jawab dan disiplin.

Dengan demikian, penggunaan media inovatif dalam pembelajaran PAUD tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi memiliki implikasi holistik dalam membentuk perkembangan anak secara optimal, karena anak memperoleh pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, artikel ini menegaskan bahwa media dan sumber belajar inovatif memiliki peran yang sangat strategis dalam mendukung terciptanya pengalaman belajar anak usia dini yang bermakna dan menyenangkan. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi menjadi sarana penting yang mampu membangun keterlibatan aktif anak dalam proses belajar.

Melalui media yang menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, pembelajaran dapat berlangsung lebih hidup, tidak monoton, serta mampu meningkatkan motivasi

dan perhatian anak. Kondisi ini sangat penting mengingat anak usia dini memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas bermain dan eksplorasi, sehingga media inovatif menjadi jembatan utama dalam menghubungkan tujuan pembelajaran dengan pengalaman nyata yang dapat dipahami anak.

Selain itu, pemanfaatan sumber belajar inovatif, terutama yang berasal dari lingkungan alam dan sosial, terbukti memperkaya pembelajaran kontekstual karena anak dapat belajar langsung dari situasi kehidupan sehari-hari. Lingkungan sekitar sekolah maupun rumah dapat dijadikan sumber belajar autentik yang mendorong anak untuk mengamati, bertanya, mencoba, dan menemukan konsep secara alami. Pengalaman belajar seperti ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena anak tidak sekadar menerima informasi, melainkan membangun pengetahuan melalui proses pengalaman langsung yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan.

Di era modern, media digital juga memiliki kontribusi besar sebagai sumber belajar inovatif karena mampu menyajikan materi secara audiovisual yang menarik, memperluas wawasan anak, dan mendukung variasi pembelajaran. Namun demikian, artikel ini menekankan bahwa penggunaan media digital harus dilakukan secara bijak, terarah, dan terkontrol agar tidak menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan sosial emosional anak, serta tidak menggantikan aktivitas bermain langsung yang menjadi kebutuhan utama anak usia dini. Dengan demikian, media dan sumber belajar inovatif pada dasarnya memberikan implikasi yang luas terhadap perkembangan anak secara holistik, mulai dari peningkatan kemampuan berpikir, bahasa, kreativitas, keterampilan sosial, hingga pembentukan nilai moral dan karakter.

Oleh karena itu, guru PAUD dituntut untuk mampu memilih dan mengembangkan media berdasarkan prinsip kesesuaian tahap perkembangan, keamanan, relevansi, serta kebermaknaan pembelajaran, sekaligus mengoptimalkan lingkungan dan teknologi sebagai sumber belajar. Jika pemanfaatan media dan sumber belajar inovatif dilakukan secara tepat, maka proses pembelajaran PAUD tidak hanya akan menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mampu membangun fondasi perkembangan anak yang kuat sebagai bekal pendidikan pada jenjang berikutnya.

SARAN

Bagi Guru PAUD

Guru PAUD disarankan untuk terus meningkatkan kreativitas dan kompetensi pedagogik dalam memilih serta mengembangkan media dan sumber belajar inovatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Guru perlu memprioritaskan media yang bersifat konkret, aman, menarik, dan mampu mendorong keterlibatan aktif anak melalui kegiatan bermain terarah.

Selain itu, guru dianjurkan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar kontekstual, seperti kebun sekolah, halaman, benda alam, maupun lingkungan sosial masyarakat. Penggunaan media digital juga perlu dilakukan secara bijak dan terbatas dengan pendampingan, sehingga teknologi berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran tanpa mengurangi aktivitas bermain langsung. Guru juga sebaiknya melakukan evaluasi berkelanjutan melalui observasi dan dokumentasi untuk memastikan media yang digunakan benar-benar efektif dalam mendukung perkembangan anak.

Bagi Lembaga PAUD

Lembaga PAUD disarankan untuk menyediakan fasilitas dasar dan ruang belajar yang mendukung penggunaan media inovatif, seperti sudut literasi, sudut seni, sudut sains, serta area bermain luar ruangan yang aman dan edukatif. Lembaga juga perlu mendorong budaya inovasi di kalangan guru melalui pelatihan rutin, workshop pembuatan alat permainan edukatif (APE), dan pengadaan bahan pembelajaran sederhana yang mudah dijangkau. Selain itu, lembaga PAUD perlu membangun kerja sama dengan orang tua dan masyarakat dalam penyediaan sumber belajar, sehingga pembelajaran anak dapat terintegrasi antara sekolah, rumah, dan lingkungan sekitar.

Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran anak dengan menyediakan lingkungan rumah yang kaya stimulasi, misalnya menyediakan bahan permainan sederhana, buku cerita, serta mendampingi anak dalam aktivitas kreatif. Orang tua juga perlu bekerja sama dengan guru dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek, serta mengawasi penggunaan media digital di rumah agar anak tidak mengalami ketergantungan layar. Kolaborasi orang tua dan sekolah sangat penting agar pengalaman belajar anak tetap konsisten dan bermakna.

Bagi Pemerintah dan Pemangku Kebijakan

Pemerintah disarankan untuk memperkuat dukungan terhadap lembaga PAUD melalui peningkatan akses sarana prasarana pembelajaran, terutama di wilayah terpencil atau minim fasilitas. Pemerintah juga perlu memperluas program pelatihan guru yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran inovatif, literasi digital, serta pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.

Selain itu, perlu adanya kebijakan yang mendorong penyediaan sumber belajar berbasis budaya lokal dan lingkungan agar pembelajaran PAUD lebih kontekstual dan relevan. Pemerintah juga diharapkan dapat memperkuat pengawasan serta regulasi terkait konten digital ramah anak agar penggunaan media digital dalam pembelajaran PAUD tetap aman dan edukatif.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lapangan yang lebih mendalam, seperti penelitian tindakan kelas (PTK) atau eksperimen sederhana, untuk menguji efektivitas media inovatif tertentu terhadap perkembangan anak. Penelitian juga dapat difokuskan pada pengembangan model media pembelajaran berbasis lingkungan, budaya lokal, maupun teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dengan demikian, kajian selanjutnya dapat memberikan kontribusi empiris yang lebih kuat untuk mendukung inovasi pembelajaran di PAUD.

REFERENCES

Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Blackwell, C. K., Lauricella, A. R., Wartella, E., Robb, M., & Schomburg, R. (2020). Adoption and use of technology in early education: The interplay of extrinsic barriers and teacher attitudes. *Computers & Education*. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103824

Direktorat PAUD. (2022). *Panduan pembelajaran pendidikan anak usia dini berbasis bermain*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Edwards, S., Cutter-Mackenzie, A., Moore, D., & Boyd, W. (2020). *Sustainability and early childhood education*. Cambridge University Press.

Fadlillah, M. (2020). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Kencana.

Fleer, M. (2021). Digital play and learning in the early years: A cultural-historical perspective. *Learning, Culture and Social Interaction*. https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100482

Gandini, L., Hill, L., Cadwell, L., & Schwall, C. (2020). *In the spirit of the studio: Learning from the atelier of Reggio Emilia*. Teachers College Press.

Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2020). Putting education in "educational" apps: Lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*. https://doi.org/10.1177/152910062092734

Kemdikbudristek. (2021). *Kurikulum pendidikan anak usia dini dan implementasi pembelajaran*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini (PAUD)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Kurniawati, D., & Sulastri, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran kreatif berbasis bahan bekas untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Lestari, S., & Fitriani, R. (2022). Pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar kontekstual pada pembelajaran PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Mulyasa, E. (2021). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.

Nasri H. (2025). Pendidikan keluarga perspektif pendidikan Islam di era modern. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.

Neumann, M. M. (2020). Digital learning in early childhood: Challenges and opportunities. *Australasian Journal of Early Childhood*. https://doi.org/10.1177/1836939120937194

Ningsih, R., & Sulastri, E. (2022). Pemanfaatan media berbasis lingkungan dalam pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Nurhayati, S., & Hidayat, M. (2021). Pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Putri, A., & Lestari, D. (2023). Inovasi alat permainan edukatif berbasis bahan bekas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal PAUD Indonesia*.

Rahmawati, I., & Sari, D. (2022). Pengembangan sumber belajar kontekstual dalam pembelajaran tematik PAUD. *Jurnal Golden Age*.
Rohmah, N., & Widodo, A. (2022). Pemanfaatan media berbasis digital dalam pembelajaran anak usia dini: Kajian literatur. *Jurnal Pendidikan Anak*.
Sari, M., & Rahmawati, N. (2022). Media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan pengalaman belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
Susanto, A. (2021). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
Suyadi, & Ulfah, M. (2021). *Konsep dasar PAUD*. Remaja Rosdakarya.
Wahyuni, T., & Hasanah, U. (2020). Pembelajaran berbasis bermain dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*.
Yuliani, N., & Pratiwi, R. (2024). Pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan untuk meningkatkan pengalaman belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., & Whitebread, D. (2020). *Learning through play: A review of the evidence*. LEGO Foundation.