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 (1) 2026, Page: 22423-22432

Strategi Perencanaan Program Kegiatan Ragam Anak yang Terstruktur, Kreatif, dan Berbasis Kebutuhan

1.Hj.Jumiati Syamsul 2.Nurlailah 3.ST.Hajrah.S 4.Sri Istiana Marzuki 5.Rezki 6.Jamu Lena Geken
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Muhammadya Parepare

Email : jumiatiumii3@gmail.com, nurlailah.anhy@yahoo.com, hajrasaing@gmail.com, sriistanamarsuki95@gmail.com, reskiiki346@gmail.com, gekenlena4@gmail.com

Published: April , 2026

ABSTRACT

Early childhood program planning is a crucial aspect in creating effective, enjoyable learning that meets children's developmental needs. This study aims to analyze strategies for planning structured, creative, and needs-based children's program activities. The method used was a literature review, reviewing various scientific journals related to early childhood education. The results of the study indicate that effective program planning must be carried out systematically through identifying children's needs, setting objectives, selecting creative methods, and conducting ongoing evaluation. Creative approaches such as project-based learning, structured play, and the use of innovative media have been shown to increase children's engagement and optimal development. Therefore, a focused and flexible planning strategy is key to the success of children's program activities.
Keywords: program planning, early childhood, creativity, children's needs, structured learning

ABSTRAK

Perencanaan program kegiatan anak usia dini merupakan aspek penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi perencanaan program kegiatan anak yang terstruktur, kreatif, dan berbasis kebutuhan. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai jurnal ilmiah terkait pendidikan anak usia dini. Hasil kajian menunjukkan bahwa perencanaan program yang efektif harus dilakukan secara sistematis melalui identifikasi kebutuhan anak, penyusunan tujuan, pemilihan metode kreatif, serta evaluasi berkelanjutan. Pendekatan kreatif seperti pembelajaran berbasis proyek, bermain terstruktur, dan penggunaan media inovatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan perkembangan anak secara optimal. Dengan demikian, strategi perencanaan yang terarah dan fleksibel menjadi kunci keberhasilan program kegiatan anak.
Kata kunci: perencanaan program, anak usia dini, kreativitas, kebutuhan anak, pembelajaran terstruktur

© 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) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (UU N0 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14). Menurut Musfiroh, Pendidikan anak usia dini mengembangkan aspek pembiasaan seperti sosial, emosi, kemandirian, moral, dan nilai-nilai agama. Ini juga mencakup pengembangan kemampuan dasar seperti berbicara, berpikir, dan bermotor yang diantaranya terdiri dari motorik halus dan kasar. Tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran membantu menunjukkan keingintahuan dan aktivitas anak melalui pengalaman langsung atau pengalaman nyata.

Adapun Peningkatan mutu pengelolaan PAUD bisa dilakukan melalui penerapan konsep sekolah yang ramah anak, yang akan memberikan dampak positif pada pengelolaan unit pendidikan yang prima dan berkualitas, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, dengan nilai tambah yang perlu

dikembangkan. Hal ini akan menghasilkan model pengelolaan baru yang lebih inovatif dan kreatif di tingkat PAUD, untuk mendorong lahirnya generasi emas demi kemajuan Indonesia Para orang tua murid juga memiliki pandangan yang baik terhadap kebijakan sekolah yang ramah anak, yang dianggap menarik bagi mereka, dan membutuhkan upaya serta kolaborasi bersama dari berbagai pihak untuk mewujudkannya Oleh karenanya, peningkatan mutu pengelolaan PAUD melalui konsep sekolah yang ramah anak, akan menjadi landasan bagi pandangan positif orang tua murid terhadap kebijakan tersebut, sekaligus mendorong upaya bersama dalam mewujudkannya.

Metode pembelajaran anak usia dini adalah pendekatan atau teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sementara model pembelajaran adalah pendekatan umum dalam suatu proses pembelajaran dan biasanya menggunakan satu metode, metode adalah langkah tekniknya dan dapat menggunakan lebih dari satu metode untuk disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan serta kebutuhan anak selama pembelajaran. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak dapat membantu anak berkembang dan menumbuhkan tingkah laku yang positif.

Penting bagi guru untuk memahami kebutuhan anak-anak agar dapat melayani mereka secara efektif di sekolah. Metode mengajarnya juga harus tepat dan tentunya harus disesuaikan dengan pertumbuhan anak. Untuk mengembangkan kompetensi sebagai pengajar, metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat penting bagi guru. Metode pembelajaran yang kreatif, menekankan pada kemampuan guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif Sebagai fasilitator atau pendamping, guru dapat memotivasi anak untuk mengambil bagian dalam kegiatan kreatif dan menyenangkan.

Pembelajaran kreatif adalah pendekatan pembelajaran yang memiliki hubungan erat dengan kecerdasan. Kreatifitas merupakan wujud dari kecerdasan majemuk, yang mana terdiri dari beragam fungsi otak Kreatifitas mencakup semua aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif). Banyak karakter yang menunjukkan model pembelajaran kreatif Pertama, pembelajaran berpusat pada siswa dan kedua, pembelajaran kreatif memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Ketiga, mata pelajaran tidak terlalu dikotak-kotakkan; keempat, pembelajaran dapat disesuaikan; dan kelima, interteks, yang dapat diambil dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Keenam, hasil pembelajaran dapat berubah sesuai dengan minat dan bakat anak.

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan berguna yang memfasilitasi perkembangan tumbuh kembang anak. Guru tidak hanya harus kreatif, tetapi juga dapat mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif Dengan kata lain, inovasi merupakan proses mengembangkan ide-ide terbaru yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan diterapkan

Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif bertujuan mengembangkan potensi anak tepat sasaran sesuai dengan minat dan bakat anak, selain itu juga memberikan pengalaman menyenangkan dalam pembelajaran sebagai bentuk suportif pada tumbuh kembang anak usia dini. Tetapi, saat ini metode pembelajaran kreatif dan inovatif belum terlaksana secara maksimal pada kebanyakan Lembaga PAUD karena kurangnya informasi dan arahan untuk guru. Banyak guru hanya menggunakan lembar kerja anak (LKA) sebagai media pembelajaran dengan hanya memberikan contoh, sehingga kreativitas anak tergali lebih sedikit. Pembelajaran yang terbatas pada menulis dan berhitung membuat anak bosan dan tidak memungkinkan mereka untuk mengembangkan kreativitas dan eksplorasi mereka. Akibatnya, kreativitas mereka menjadi kurang terstimulasi

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana penerapan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif di lembaga PAUD?" dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif diterapkan di lembaga PAUD.

METODE

Fokus tulisan dalam penelitian ini melalui pengembangan dari penelitian-penelitian yang berkaitan dengan metode pemilahan informasi perpustakaan atau eksplorasi, di mana subjek eksplorasinya dikaji melalui berbagai data perpustakaan.

Metode penulisan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan studi literatur yang berupa pengembangan dari pendekatan pemilahan informasi kepustakaan. Dengan kata lain, penelitian ini

adalah jenis penelitian yang objek eksplorasinya adalah data kepustakaan yang bervariasi, termasuk karya tulis, buku, dan hasil penelitian yang telah dipublikasikan.

Dalam Penelitian ini akan mengkaji beberapa artikel jurnal atau literatur dengan tujuan mengumpulkan data dan informasi dengan menggunakan sumber bacaan. Metode yang digunakan peneliti untuk menganalisis hasil penelitian ini termasuk membaca beberapa buku dan artikel tentang bagaimana menerapkan strategi pembelajaran kreatif dan inovatif di lembaga PAUD.

Setelah semua data terkumpul, penulis kemudian melakukan analisis data untuk sampai pada kesimpulan. Penulis menggunakan strategi yang dikenal sebagai analisis isi untuk mendapatkan hasil analisis data yang tepat. Analisis isi adalah jenis penelitian yang mencakup diskusi yang lebih mendalam tentang isi data dan informasi yang ditulis atau tercetak di media massa

PEMBAHASAN DAN DISKUSI

Pendidik harus memiliki kemampuan untuk menentukan metode mengajar yang tepat untuk mencapai tujuan dan kondisi pembelajaran karena kesalahan dalam memilih metode mengajar artinya telah merencanakan kegagalan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran dianggap efektif dan efisien dalam memberikan pendidikan apabila anak dapat menguasai materi pelajaran. Dengan kata lain, metode tersebut dianggap efektif dan efisien dalam memberikan pendidikan apabila anak dapat menyerap informasi yang diajarkan.

Pendidikan Anak Usia Dini membantu anak mendapatkan stimulasi yang tepat untuk mencapai pertumbuhan yang optimal. Pembelajaran di PAUD harus menggunakan pendekatan pembelajaran ramah anak yang sesuai dengan karakteristik anak. Pada dasarnya pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia di bawah tujuh tahun. Sangat penting untuk memberikan pendidikan awal kepada anak-anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mulyasa, hasil penelitian terkait perkembangan otak menunjukkan bahwa anak-anak usia nol hingga empat tahun mempunyai tingkat kemampuan kecerdasan anak mencapai 50%, dan 80% pada usia 8 tahun, serta 20% pada usia lebih dari 8 tahun. Anak-anak usia dini lahir dengan sepenuh potensi (kecerdasan) yang diberikan Tuhan. Namun, jika mereka tidak diberi stimulasi sejak usia dini, potensi tersebut tidak akan berkembang dengan baik.

Kemudian pentingnya perhatian terhadap rangsangan perkembangan anak usia dini dan penerapan prinsip kesetaraan gender dalam lingkungan pendidikan., merupakan upaya yang sejalan dengan urgensi perkembangan sekolah ramah anak di PAUD. Dimana pembentukan tim khusus dan perencanaan yang terstruktur menjadi kunci untuk melindungi hak-hak anak serta mengurangi kekerasan terhadap mereka.

Anak-anak usia dini dapat dikatakan sebagai golden age atau masa keemasan yang hanya terjadi sekali pada masa perkembangan kehidupan, dan termasuk masa yang kritis bagi kehidupan anak. Studi mengungkapkan bahwa anak-anak mempunyai seribu milyar sel otak yang harus di stimulus dan didayagunakan agar terus hidup dan berkembang. Jika sel-sel ini tidak distimulus, mereka akan menyusut dan dapat mengikis setiap potensi anak.

Hasil analisis yang diperoleh dari studi literatur dengan beberapa sumber bacaan jurnal terkait metode pembelajaran kreatif dan inovatif di Lembaga PAUD dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini menunjukkan bahwa ada beberapa point yang diambil terkait dengan metode pembelajaran kreatif dan inovatif di lembaga PAUD. Hasil dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut: 1) Metode pembelajaran kreatif dan inovatif untuk guru PAUD; 2) Media loose parts; 3) Pembelajaran berbasis edutainment; 4) Penerapan metode pembelajaran kreatif dan inovatif di lembaga PAUD dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Metode pembelajaran kreatif dan inovatif untuk guru PAUD

Inovasi dan juga kreatifitas guru PAUD sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membentuk kecerdasan dan karakter anak. Menjadi seorang guru yang inovatif dan kreatif tidak segampang itu karena membutuhkan banyak kekuatan, pikiran, serta dukungan yang tepat. Kreativitas didefinisikan sebagai efek dari komunikasi antara seseorang dengan lingkungannya; kemampuan dalam membuat sesuatu yang unik dengan menggunakan data, informasi, atau elemen yang sudah ada serta telah diketahui sebelumnya. Dengan kata lain, kreativitas adalah pemahaman dan pengalaman yang diperoleh seseorang dari lingkungannya, seperti keluarga, sekolah, atau lingkungan sekitar.

Seorang guru harus mampu memahami kebutuhan anak saat mendidik anak di sekolah atau saat memberikan pembelajaran untuk anak-anak didiknya. Metode mengajar yang akan diberikan kepada anak dalam proses pembelajaran juga harus tepat dan tentunya harus disesuaikan dengan pertumbuhan anak. Untuk membangun kompetensi sebagai pengajar, metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat dibutuhkan. Metode pembelajaran yang kreatif merujuk terhadap kemampuan guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar-mengajar dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif. Sebagai fasilitator atau pendamping, guru dapat memotivasi siswa dalam mengambil bagian untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Kreatifitas merupakan wujud dari kecerdasan majemuk, yang mana terdiri dari beragam fungsi otak. Banyak karakter menunjukkan model pembelajaran kreatif . Pertama, pembelajaran berpusat pada siswa dan kedua, pembelajaran kreatif memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Ketiga, mata pelajaran tidak terlalu dikotak-kotakkan; keempat, pembelajaran dapat disesuaikan; dan kelima, interteks, yang dapat diambil dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Keenam, hasil pembelajaran dapat berubah sesuai dengan minat dan bakat anak.

Bukan hanya kreatif, tetapi seorang guru juga harus mampu mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan belajar-mengajar. Pembelajaran inovatif adalah metode pembelajaran yang efektif, menarik, dan menghibur yang membantu perkembangan tumbuh kembang anak Penciptaan konsep baru, penerapan konsep baru, dan penyediaan layanan dengan standar dan prosedur baru disebut dengan inovasi. Dapat dikatakan, bahwa inovasi merupakan proses menghasilkan gagasan baru yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan penelitian yang terkait metode pembelajaran kreatif dan inovatif untuk guru PAUD mencakup beberapa tahapan.

Tahapan pertama adalah pelaksanaan pengabdian, dimana pada tahapan ini ada dua kegiatan yaitu observasi dan diskusi. Pada tahap ini observasi dilakukan dengan mencatat kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh semua guru yang sedang melakukan proses pembelajaran. Selain itu, diskusi diadakan dengan para guru untuk mengidentifikasi dan memahami masalah, kendala, dan hambatan pembelajaran. Hasil dari observasi dan diskusi dicatat dan digunakan untuk menentukan kegiatan pelatihan yang dilakukan dengan tema pendekatan pembelajaran inovatif dan kreatif.

Tahap kedua, mencakup kegiatan pelatihan yang dihadiri oleh seluruh guru PAUD sejumlah sembilan orang. Guru-guru yang datang begitu tertarik dengan materi yang disampaikan oleh pembicara. Ketertarikan ini dapat dilihat dari perhatian yang diberikan oleh guru pada materi yang disampaikan. Para guru bersemangat dan termotivasi oleh kegiatan pelatihan ini. Setelah pemberian materi, selanjutnya sesi tanya jawab. Banyak sejumlah pertanyaan yang menunjukkan antusiasme guru dalam mengembangkan keterampilan belajarmengajar yang inovatif dan kreatif.

Tahap ketiga, yaitu evaluasi yang mencakup dua kegiatan. Pertama, yaitu percakapan untuk mengetahui reaksi mitra. Kedua, kuesioner dibagikan dua minggu setelah pelatihan. Untuk melihat dan mengetahui hasil dari kegiatan pelatihan, kuesioner ini digunakan. Manfaat dari kegiatan ini dapat dilihat dari respon guru setelah mendapatkan instruksi dan menggunakannya di kelas dengan siswa selama proses pembelajaran.

Para guru senang mendapatkan ide baru tentang cara mengajar dengan cara yang inovatif dan kreatif. Pelatihan guru PAUD dalam metode pembelajaran inovatif dan kreatif memiliki efek positif yang signifikan. Pengaruh positif tersebut termasuk peningkatan keaktifan dan produktivitas guru, yang memungkinkan mereka untuk memilih metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Guru dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan pendekatan yang inovatif dan kreatif. Mereka dapat beradaptasi dengan lingkungan kelas, meningkatkan fleksibilitas guru dalam menangani masalah di kelas, dan dapat menemukan solusi yang tepat untuk masalah tersebut. Selain itu, guru menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengajar. Dengan kata lain, sebagai sumber daya manusia yang bertanggung jawab untuk menghasilkan generasi yang unggul, guru dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengajar melalui pengembangan wawasan dan pengetahuan yang lebih luas melalui kegiatan pelatihan. Tujuan pelatihan ini sejalan dengan upaya pemerintah untuk meningkatkan kemampuan guru.

Metode Bermain sambil belajar

Metode pembelajaran yang menggabungkan aktivitas bermain dengan tujuan pendidikan. Pendekatan ini sangat efektif untuk anak-anak karena sesuai dengan dunia mereka yang penuh rasa ingin tahu, aktif, dan suka bereksplorasi.

Bermain sambil belajar adalah proses di mana anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan tidak terasa seperti "belajar" secara formal. Sehingga dapat Meningkatkan motivasi belajar karena kegiatan terasa menyenangkan, Mengembangkan kreativitas melalui imajinasi dan eksplorasi, Melatih kemampuan sosial seperti kerja sama dan berbagi , Mengasah kemampuan motorik (halus dan kasar), Mendukung perkembangan kognitif seperti berpikir, memecahkan masalah, dan mengenal konsep dasar . Contoh Kegiatan pada metode tersebut seperti Bermain balok (belajar bentuk, keseimbangan, dan kreativitas), Bernyanyi sambil bergerak **(**belajar bahasa, irama, dan koordinasi), Permainan peran (role play) (belajar sosial dan emosi), Menggambar dan mewarnai **(** melatih motorik halus dan ekspresi diri),Permainan angka dan huruf **(**mengenal konsep dasar matematika dan Bahasa).

Metode diskusi sederhana

Kegiatan tanya jawab atau berbagi cerita yang dilakukan secara interaktif untuk melatih kemampuan bahasa, berpikir, dan keberanian anak dalam menyampaikan pendapat.Dengan tujuan Melatih anak berani berbicara , Mengembangkan kemampuan bahasa dan kosakata **,** Melatih kemampuan berpikir sederhana **,** Mengajarkan mendengarkan orang lain**,** Menumbuhkan rasa percaya diri**.** Di dalam metode tersebut ciri-ciri diskusi pada PAUD antara lain: Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami , Dilakukan dalam suasana santai dan menyenangkan , Topik dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, Tidak ada jawaban benar atau salah yang kaku , Guru lebih banyak membimbing daripada menjelaskan panjang

Metode bernyanyi dan bercerita

Metode bernyanyi dan bercerita sangat efektif dalam kegiatan PAUD karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui lagu dan cerita, anak dapat belajar banyak hal tanpa merasa terbebani, sekaligus berkembang dalam aspek bahasa, sosial, emosional, dan kognitif. Metode bernyanyi dan bercerita memang sangat efektif dalam kegiatan PAUD karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain dan pengalaman yang menyenangkan. Melalui bernyanyi, anak-anak dapat Lebih mudah mengingat materi karena irama dan pengulangan , Mengembangkan kemampuan bahasa (kosakata, pelafalan) ,Melatih motorik dan koordinasi melalui gerakan dan Meningkatkan rasa percaya diri dan ekspresi diri .

Dengan demikian, metode ini tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mendukung perkembangan anak secara **holistik**—meliputi aspek bahasa, sosial-emosional, kognitif, dan bahkan fisik.

Media *Loose Parts*

Komponen yang tidak lengkap menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak-anak untuk bermain, memberi mereka alat yang mereka butuhkan untuk melakukan apa yang harus mereka lakukan. Persyaratan anak adalah bermain sesuai dengan hak anak. Bermain sangat penting untuk meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan anak karena membantu menumbuhkan imajinasi, kreativitas, kepercayaan diri, dan kemajuan diri, serta kekuatan dan keterampilan fisik sosial, kognitif, dan emosional. Itulah dasar utama untuk memilih media yang akan digunakan untuk menumbuhkan kreativitas anak.

Media Loose parts merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan kreativitas anak komponen terbuka atau loose parts memiliki kemampuan untuk digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain. Bahan-bahan ini dapat dipisahkan, digabungkan, disusun, dan dipindahkan. Ada benda yang terbuat dari bahan alam atau buatan.

Sebagai barang terbuka, loose parts dapat ditemukan dengan mudah dalam lingkungan sehari-hari, sehingga akan mudah didapat oleh guru. benda-benda ini biasanya terdiri dari tujuh bagian yang berbeda, yang dapat disentuh anak dengan berbagai tekstur atau permukaan, bentuk, dan warna. Adapun 7 komponen menurut hasil penelitian : 1) Bahan alam seperti tanah, daun, batu, air, dan sebagainya; 2) Plastik seperti botol plastik, gelas plastik, pipa pralon, ember plastik, dan sebagainya; 3) Logam seperti potongan besi, uang koin, baut, sendok, drum, dan sebagainya; 4) Kayu & bambu seperti tongkat, balok, puzel, bilah bambu,papan, dan sebagainya; 5) Benang & kain seperti aneka jenis tali,

benang, kain perca,pita, dan sebagainya; 6) Kaca & keramik seperti botol kaca, cermin, ubin keramik, dan sebagainya; 7) Bekas kemasan seperti kardus bekas , gulungan tissue, gulungan benang, karton wadah telur, bungkus makanan, dan sebagainya.

Beberapa keuntungan dari media terpisah atau loose parts, yaitu bahwa itu meningkatkan pilihan permainan kreatif dan inovatif anak-anak, meningkatkan minat mereka dalam bekerja sama dan bersosialisasi, membuat mereka lebih aktif secara fisik, dan membantu mereka berbicara dan bernegosiasi dengan baik.

Media loose parts memang punya banyak manfaat penting untuk perkembangan anak. Dari pernyataanmu, bisa dirangkum dan dijelaskan sedikit lebih dalam seperti ini:

1. Meningkatkan kreativitas dan inovasi Karena bahan-bahannya terbuka (tidak ada satu cara pakai), anak bebas berimajinasi dan menciptakan berbagai bentuk atau permainan sesuai ide mereka sendiri.
2. Mendorong kerja sama dan sosialisasi Saat bermain bersama, anak belajar berbagi, bekerja dalam tim, dan memahami peran masing-masing.
3. Membuat anak lebih aktif secara fisik Anak akan bergerak, menyusun, memindahkan, dan mengeksplorasi benda, sehingga membantu perkembangan motorik kasar dan halus.
4. Melatih kemampuan komunikasi dan negosiasi Anak belajar menyampaikan ide, berdiskusi, bahkan berdebat kecil untuk mencapai kesepakatan saat bermain bersama.

Pembelajaran Berbasis Edutainment

Setiap pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai. Dalam mencapai tujuan tersebut, guru akan menggunakan bermacam metode dan model pembelajaran yang selaras dengan karakteristik, kemampuan, keinginan, dan minat anak. Mereka juga akan memanfaatkan potensi lingkungan di sekitar anak ketika belajar dan menetapkan materi yang akan diberikan kepada anak-anak dalam proses pembelajaran. Beberapa model atau pendekatan pembelajaran yang digunakan di PAUD diantaranya ialah Model pembelajaran kelompok, area, sudut, pusat pendidikan, dan edutainment. Jika guru memiliki kemampuan untuk berinovasi dan membuat pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, penerapan model atau metode pembelajaran tersebut dapat berhasil.

Pembelajaran edutainment adalah konsep yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan yang dapat diterapkan oleh guru di lembaga PAUD. Konsep dasar pembelajaran edutainment sejalan dengan definisinya: yaitu terdiri dari dua kata "pendidikan" dan "hiburan". Edutainment berarti proses pembelajaran atau pendidikan yang menyenangkan dan dirancang untuk memadukan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan pendekatan pendidikan atau edutainment, tujuan pembelajaran adalah untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga guru merasa nyaman, aman, dan santai, dan agar kelas tidak terasa tegang, menakutkan, tidak nyaman, atau tertekan.

Metode pembelajaran yang digunakan di sekolah di Indonesia dapat dikatakan berhasil jika siswa dapat duduk dengan tenang, mendengarkan dengan baik, tidak terlalu ramai, tidak terlalu berisik, dan tidak banyak bergerak. Guru juga harus dapat mengajar dengan tenang. Metode pembelajaran edutainment akan berdampak positif bagi anak yang memiliki tipe visual dan juga auditoral. Akan tetapi pembelajaran Edutainment ini dapat berdampak negatif dan membatasi kreativitas anak yang memiliki tipe belajar kinestetik.

Untuk menghindari efek buruk, guru PAUD harus memahami sifat anak seperti berikut: anak bukanlah miniatur dari orang dewasa, anak masih dalam tahap perkembangan, setiap anak memiliki sisi unik, dunia anak adalah dunia bermain, anak belum bisa menentukan mana yang benar atau salah, setiap karya yang dibuat anak berharga, dan setiap anak membutuhkan rasa aman Dalam metode pembelajaran berbasis edutainment ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk proses belajar-mengajar yang diterapkan berdasarkan metode tersebut. Metode belajar tersebut yaitu somatik, auditori, visual, dan intelektual.

Pembelajaran berbasis edutainment bertujuan untuk membuat pelajaran menyenangkan oleh sebab itu anak akan merasa aman, nyaman, dan santai selama prosesnya. Pembelajaran berbasis edutainment menggunakan aplikasi indoor (pembelajaran di dalam kelas) dan outdoor (pembelajaran di luar kelas). Alat Permainan edutainment dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia dini dan memiliki nilai pendidikan.

Berikut ini adalah beberapa contoh permainan yang dapat digunakan dalam pendekatan inovatif dan kreatif untuk pembelajaran berbasis edutainment untuk aktivitas di luar ruangan:

a. Mendaki, meluncur, berayun, merangkak dan juga mempertahankan keseimbangan. Sebagai contoh, Meningkatkan Kemampuan dengan Memanfaatkan Tepung Singkong untuk Mengembangkan Kecerdasan Motorik Anak melalui finger painting.
b. Bermain peran, ekspresi diri, menangani masalah, bermain rumah tangga, bermain sendiri, membuat musik, merawat sendiri, berani mengambil resiko, dan bergabung dalam kelompok. Contoh: Permainan Dadu yang dapat Membantu Perkembangan Sosial Emosional Anak.
c. Memecah masalah, mendengarkan, mengamati, menggunakan alat, mengidentifikasi, membuat sesuatu, orientasi spasial (ruang), mengeksplorasi, menggambar, dan bereksperimen. Contoh: Meningkatkan Kecerdasan Visual dan Spasial atau kognitif dengan Bermain Playdough Saat Mengunjungi Rumah
d. Bermain dalam kelompok untuk bekerja sama, mendengar, memecahkan masalah, menari, belajar dalam kelompok, berbagi, berkomunikasi, dan meniru tindakan orang lain. Contoh: Penilaian dan Pelaporan Perkembangan Anak Saat Pembelajaran di rumah Pembelajaran berbasis edutainment juga dapat dilakukan untuk pembelajaran di dalam ruangan sama halnya dengan pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan.

Beberapa permainan yang dapat membantu perkembangan anak di usia dini adalah:

a. Perkakas Pertukangan Anak, Perkakas Berkebun Anak, Balon Tepung (Adonan Tepung), Perkakas Masak/Masakan Anak, Boneka/Boneka Jari Tangan, Kendaraan Dari Bahan Alam, Wayang Anak Kreatif, Kostum Berbagai Profesi/Pekerjaan, Balok Masjid/Tempat Ibadah Miniatur, Perkakas Berkebun Anak dan Papan Flane. Dalam permainan peran kecil dan besar, kemampuan anak untuk berimajinasi dan berinteraksi sosial akan semakin meningkat.
b. TANGRAM, Balok Alam, Puzzle Cetakan, Puzzle Gambar, Balok Warna, Menara Balok, Balok Susun, Balok Asesoris, Papan Pasak/PIN dan Tanah Liat. Permainan ini dapat melatih kemampuan anak dalam mengubah ide dan gagasan yang sudah ada dalam pikiran mereka sebagai karya.
c. Tambor, krayon, Kubus kain, matras, spidol, buku bergambar, adonan tepung, pensil warna, bola, gelas, roncen, botol, kancing, drum, manik-manik, dan biji-bijian. Permainan yang menggunakan lima indra anak, yaitu penciuman, pendengaran, penglihatan, pengecapan, dan perabaan.

Pembelajaran sambil bermain adalah pendekatan pembelajaran yang paling cocok untuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Prinsip edutainment dapat digunakan untuk menerapkan pendekatan pembelajaran ini. Metode pembelajaran ini dapat digunakan baik di dalam maupun di luar ruang kelas. Prinsip edutainment adalah konsep pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Konsep ini memungkinkan metode pembelajaran ini untuk digunakan. Pembelajaran di luar kelas akan membantu perkembangan motorik, emosional, kognitif, dan sosial anak. Sedangkan, pembelajaran di dalam kelas meningkatkan keterampilan siswa melalui kegiatan permainan yang melibatkan permainan peran atau simbolik, aspek sensorimotor, dan permainan pembangunan.

Penerapan metode pembelajaran kreatif dan inovatif di lembaga PAUD dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini

Kreatifitas anak usia dini dapat ditingkatkan melalui beberapa media atau metode pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah diteliti dari para beberapa peneliti yang menjadi rujukan dari penelitian ini diantaranya adalah dengan menggunakan media loose parts dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini dan dengan melalui media pembelajaran berbasis edutainment dalam pembelajaran di lembaga PAUD yang diterapkan dengan pembelajaran yang kreatif dan inovatif

Tentunya ketika menerapkan media loose parts sebagai media pembelajaran, seorang pendidik harus menggunakan berbagai strategi pengembangan, seperti imajinasi, produk proyek, bahasa, eksplorasi, musik dan imajinasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas anak usia dini. Media Loose Parts yang digunakan serta sikap guru yang memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi dan berkreasi dengan media yang tersedia mendukung hal ini

Untuk meningkatkan kreativitas anak, penerapan media loose part harus dilakukan dalam tiga tahap, menurut penelitian sebelumnya. Tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut

a. Penyampaian tujuan pembelajaran dan kesiapan anak: Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan bagaimana anak siap untuk belajar. Pada tahap awal, guru harus memahami tujuan pembelajaran dan aturan bermain agar anak tidak bingung saat melakukan kegiatan.
b. Penyajian Informasi; di sini, guru memberikan informasi kepada anak dengan berbincang dan diskusi. Guru menyapa anak, mengajukan pertanyaan sesuai tema, memberi tahu mereka tentang kegiatan yang akan dilakukan, memberikan penjelasan tentang materi dan media yang digunakan, dan berbicara tentang aturan main.
c. Pada tahap evaluasi, guru melakukan pengulangan dengan bertujuan untuk mengetahui sudah sejauh mana pemahaman anak dan mencatat hasil pekerjaan anak.

Dengan demikian, ada sejumlah strategi untuk bermain loose parts, yang termasuk diantaranya adalah: Dengan jumlah keping terbatas yang disesuaikan dengan usia anak, tempatkan itu di tempat yang menarik, membangun ketertarikan anak, Mengizinkan anak-anak untuk bereksplorasi, mengajukan pertanyaan terbuka, memungkinkan anakanak untuk menunjukkan dan menghargai apa yang mereka lakukan, memperhatikan penjelasan anak-anak dan berikan provokasi sederhana, dan menyarankan anak-anak untuk menambahkan komponen yang terlepas ketika diperlukan. Guru harus mengajarkan strategi beres-beres kepada anak selain mengajarkan mereka tentang bagian yang lepas atau komponen loose parts. Anak-anak harus dilatih untuk membereskan pakaian mereka ke tempat semula. Beres-beres setiap kali kegiatan diselesaikan akan menanamkan rasa simpatik terhadap lingkungan dan menanamkan rasa tanggung jawab kepada anak.

Berdasarkan pembahasan mengenai penerapan media loose parts sebagai media pembelajaran, dalam penelitian ini juga akan membahas mengenai penerapan media pembelajaran berbasis edutainment dalam pembelajaran di lembaga PAUD yang diterapkan secara kreatif dan inovatif. Pembelajaran edutainment adalah konsep yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan yang dapat diterapkan oleh guru di lembaga PAUD. Edutainment didefinisikan secara epistemologis sebagai pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi dan menikmati proses pembelajaran yang santai, menyenangkan, dan bebas dari tekanan fisik dan psikis.

Ada banyak cara untuk belajar melalui pembelajaran edutainment. Metode belajar tersebut adalah somatik, auditori, visual, dan intelektual. Adapun penjelasan mengenai metode belajar secara somatik, auditori, visual dan intelektual adalah sebagai berikut:

a. Belajar somatik memfokuskan pada aspek gerak tubuh atau belajar dengan melakukan atau berbuat. Pendekatan ini memungkinkan anak untuk mengalami dan melakukan apa yang mereka pelajari. Pembelajaran somatik menggunakan tubuh (indera peraba, kinestetik, dan fisik).
b. Belajar Auditori, juga dikenal sebagai belajar melalui bicara dan belajar, menekankan aspek pendengaran. Pembelajaran ini diterapkan dengan meminta anak-anak untuk berbicara tentang materi yang dipelajari. Anak-anak diminta untuk menerjemahkan pengalaman mereka dengan suara atau dengan membaca teks bacaan dengan dramatis. Jika materi disampaikan secara auditori, metode penilaian ini dapat membantu anak mengingat dan belajar dengan cepat. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pendekatan pembelajaran ini memiliki kemampuan untuk merangsang indera, motorik, dan korteks (selaput otak) sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan yang terintegrasi.
c. Metode pembelajaran yang menggunakan indra penglihatan melalui pengamatan dan penggambaran dikenal sebagai belajar visual. Apabila materi pembelajaran disampaikan melalui tulisan atau gambar, akan lebih mudah bagi anak untuk memahaminya. Komunikasi visual lebih efektif daripada komunikasi verbal. Ini termasuk melihat, membuat, dan menggabungkan gambar.
d. Metode belajar intelektual ini dikenal sebagai belajar melalui program dan merefleksikan makna belajar melalui pemecahan masalah. Dengan menggunakan elemen penalaran atau logika sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran ini, siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran karena menekankan elemen mencari solusi masalah.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai cara belajar melalui pembelajaran edutainment, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis edutainment bertujuan untuk membuat pelajaran menjadi menyenangkan sehingga anak-anak akan merasa aman, nyaman dan santai selama proses pembelajaran dilakukan.

KESIMPULAN

Sangat penting bagi guru untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kompetensi mereka sebagai pengajar. Pembelajaran kreatif tidak hanya mendekatkan diri dengan kecerdasan, tetapi juga membuat pembelajaran menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan anak yang ramah. Guru tidak hanya harus kreatif, tetapi mereka juga harus menemukan cara baru untuk membantu anak-anak berkembang sesuai dengan minat dan bakatnya serta tetap nyaman dan dibutuhkan oleh anak, terutama dalam pendidikan anak usia dini. Serta urgensi perhatian terhadap rangsangan perkembangan anak usia dini dan penerapan prinsip kesetaraan gender dalam lingkungan pendidikan yang mendorong peningkatan mutu pengelolaan PAUD melalui konsep sekolah ramah anak.

Tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung tumbuh kembang anak melalui penggunaan metode pembelajaran inovatif dan kreatif, seperti penggunaan media loose parts dan edutainment. Tidak hanya lembaga PAUD dan pendidiknya yang bertanggung jawab untuk menerapkan metode ini, tetapi juga orang tua dan masyarakat. Dengan kerja sama ini, diharapkan anak-anak Indonesia akan menjadi orang yang berpikir kreatif dan inovatif dan memiliki kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru dan unik di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Anik Lestariningrum, Rosa Imani Khan, Intan Prastihastari Wijaya, Widi Wulansari, Dema Yulianto, Linda Dwiyanti, Danang Prasetyo, Hanggara Budi Utomo, Veny Iswantiningtyas, E. K. W. (2022). Perencanaan Pembelajaran Kreatif untuk Anak Usia Dini (Kajian Teoritis dan Praktis). In Widina Bhakti Persada: Bandung.

Awwaabiin, S. (2021). Studi Literatur: Pengertian, Ciri-ciri, dan Teknik Pengumpulan Datanya. Diakses Februari, 29, 2024. https://penerbitdeepublish.com/studiliteratur/Hidayatulloh, I. S. (2014). "Learning To Live Together":Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini Di Lembaga PAUD Islam. *Al-Ulum*, 229246.

Dewi, M. S. (2021). Profil perkembangan motorik halus pada pembelajaran anak kelompok a (usia 4-5 tahun) di sentra bahan alam. Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(1), 108-115.

Firman, W., & Anhusadar, L. O. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3(2).

Hartati, S., Damayanti, E., Rusdi T, M., & Patiung, D. (2021). Peran Metode Bercerita terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 8(2).

Ismaiyah, N. (2022). Pengembangan Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran di Masa Pandemi. Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3(1), 38-47.

Jariyah, A., M, D. A., N, E. M., Mauliah, S., & Maulidah, Z. N. (2020). Child Friendly Science Education. Proceedings of The ICECRS, 8. https://doi.org/10.21070/icecrs2020533

Komara, H. W., & Rohmalina, R. (2023). Media Pembelajaran Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 6(5), 491-498.

Margiyanto. (2022). Pengelolaan PAUD Berkualiatas melalui Konsep Sekolah Ramah Anak. Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 7(3), 115–121.
https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i3.291

Maswati, M., Rosmiati Ramli, Kalbi Jafar, & Sumadin. (2023). Inovasi Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini . *Indonesian Journal of Educational Science* (IJES), 5(2).

Mustabsiroh, N. (2022). Urgensi Bimbingan Dan Konseling Berwawasan Gender Pada Anak Usia Dini Sebagai Upaya Membangun Pendidikan Ramah Anak. Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami, 8(2), 128–135. https://doi.org/10.15548/atj.v8i2.3475.

Mustofa, B. (2022, Juli 20). *Anak di Usia Emas*. Retrieved from Kulon Progo: The Jewel of Java : https://dinsos.kulonprogokab.go.id/detil/624/anak-di-usiaemas#:~:text=Usia%20emas%20atau%20the%20golden,usia%200%20sampai%206%20tahun.

Nurdin, N. (2021). Penerapan Konsep Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Melalui Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5667.

Nurhidayah, S., & Citrasukmawati, A. (2022). Metode Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Untuk Guru Paud Tkm Nu Muslimat 114 Muttabiul Huda. Abdimas Galuh, 4(2). Ratag, L. (2020). Program Kemitraan Masyarakat (Pkm) Teknik Pembelajaran Kreatif Pada Guru Paud Di Kelurahan Tuminting Kota Manado. Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 13(2).

Safitri, D., & Lestariningrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(1), 40-52.

Siswanto, Zaelansyah, Eli Susanti, Jeni Fransiska. (2019). Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Generasi Unggul Dan Sukses. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 31-40.

Tusriyanto, T. (2020). Pengembangan Sekolah Ramah Anak Di Tingkat Pendidikan Anak Usia Dini. Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan, 5(01), 12–25.
https://doi.org/10.32332/riayah.v5i01.2297

Umami, Y. S., & Suryono, Y. (2020). Parents Perceptions Regarding The Implementation of Child Friendly School Policy in Early Childhood Education. Jurnal Pendidikan Progresif, 10(1), 73–82. https://doi.org/10.23960/jpp.v10.i1.202009

Utami, C. P., & Eliza, D. (2022). Pengaruh Loose Parts Play Terhadap Pengenalan Konsep Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat. JECED: Journal of Early Childhood Education and Development, 4(2), 183-191.