
Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Teknologi Digital di PAUD

Dwi Nomi Pura¹, Tri Imanda Aulia², Sintia Olivia³, Mela Oktavia⁴

Affiliation:

Universitas Dehasen Bengkulu

Corresponding Author

Dwi.nomi@unived.ac.id
triimandaaulia27@gmail.com
sintiaolivia17@gmail.com
melaoktavia@gmail.com

Abstract

The development of digital technology has created many opportunities in the field of education, including early childhood education. The use of digital technology in learning can be an alternative way to support the development of children's creativity. This study aims to examine how digital technology can be utilized to develop creativity in early childhood education. This research uses a descriptive approach with a literature study method by reviewing various sources such as journals, books, and previous studies related to the topic. The results of the study show that the use of digital technology, such as interactive learning applications, educational videos, and other digital media, can provide more engaging and varied learning experiences for children. Through these media, children are able to express ideas, develop imagination, and participate in creative activities during the learning process. However, the use of digital technology still requires guidance from teachers so that it can be used appropriately according to learning objectives and children's developmental needs. Therefore, digital technology can be an effective learning medium to support the development of creativity in early childhood education..



Keywords: Children's Creativity, Digital Technology, Early Childhood Education Learning.

Pendahuluan

Penting dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Pada masa usia dini, anak berada pada periode perkembangan yang sering disebut sebagai masa emas (golden age), yaitu masa ketika berbagai potensi perkembangan anak berkembang dengan sangat pesat. Pada tahap ini, anak mengalami perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek, seperti perkembangan kognitif, sosial, emosional, bahasa, maupun motorik. Oleh karena itu, pendidikan pada tahap ini perlu dirancang secara tepat agar dapat memberikan stimulasi yang optimal bagi perkembangan anak. Proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, interaktif, serta mampu mendorong anak untuk aktif dalam proses belajar.

Salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah kreativitas. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam menghasilkan ide, gagasan, atau karya baru yang bersifat orisinal maupun hasil pengembangan dari ide yang telah ada

sebelumnya. Pada anak usia dini, kreativitas sering terlihat dari cara mereka mengekspresikan imajinasi, mencoba berbagai hal baru, serta menciptakan sesuatu melalui aktivitas bermain dan belajar. Anak yang memiliki kreativitas yang baik biasanya lebih berani dalam menyampaikan ide, mampu berpikir secara fleksibel, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak usia dini menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran di PAUD.

Dalam praktik pembelajaran di PAUD, pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan yang bersifat eksploratif dan menyenangkan. Kegiatan seperti menggambar, mewarnai, bermain peran, membuat kerajinan tangan, bercerita, bernyanyi, serta permainan imajinatif merupakan beberapa contoh aktivitas yang dapat membantu anak mengekspresikan ide dan gagasan yang mereka miliki. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya belajar mengenal berbagai konsep baru, tetapi juga belajar untuk

mengembangkan imajinasi, berpikir kreatif, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, proses pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dapat membantu mengembangkan kreativitas mereka secara lebih optimal.

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan juga mengalami berbagai perubahan yang dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa dampak terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi digital kini tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi atau hiburan, tetapi juga mulai digunakan sebagai media yang dapat mendukung proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan variatif bagi anak.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di PAUD dapat dilakukan melalui berbagai bentuk media, seperti video pembelajaran, aplikasi edukatif, animasi interaktif, maupun permainan digital yang bersifat edukatif. Media-media tersebut dapat membantu anak memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan karena disajikan melalui tampilan visual dan audio yang menarik. Selain itu, penggunaan teknologi digital juga dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan eksplorasi secara lebih luas, misalnya melalui aktivitas menggambar secara digital, membuat cerita sederhana, ataupun bermain permainan edukatif yang mendorong kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian, teknologi digital dapat menjadi salah satu sarana yang mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini apabila dimanfaatkan secara tepat dalam proses pembelajaran.

Meskipun teknologi digital memiliki

berbagai potensi dalam mendukung proses pembelajaran, pemanfaatannya dalam pendidikan anak usia dini masih menghadapi beberapa tantangan. Dalam praktiknya, penggunaan teknologi digital pada anak sering kali lebih banyak dimanfaatkan sebagai sarana hiburan daripada sebagai media pembelajaran. Tidak jarang anak menggunakan perangkat digital hanya untuk menonton video atau bermain permainan yang kurang memiliki nilai edukatif. Selain itu, penggunaan teknologi digital yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan kekhawatiran terhadap perkembangan anak, seperti berkurangnya interaksi sosial atau ketergantungan terhadap perangkat digital. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran perlu dilakukan secara bijak dan terarah agar dapat memberikan manfaat yang positif bagi perkembangan anak.

Peran guru menjadi sangat penting dalam mengarahkan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di PAUD. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu anak menggunakan teknologi secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan bimbingan yang tepat, teknologi digital dapat digunakan sebagai media yang mendukung kegiatan belajar yang lebih kreatif dan inovatif. Guru dapat memanfaatkan berbagai media digital untuk merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong anak untuk berpikir kreatif, berimajinasi, serta mengekspresikan ide mereka melalui berbagai bentuk kegiatan belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar. Teknologi digital dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga anak menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, teknologi digital juga memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman visual dan

audio yang lebih beragam, sehingga dapat memperkaya proses pembelajaran yang mereka alami. Dengan adanya media digital yang interaktif, anak dapat lebih mudah mengekspresikan ide dan imajinasi mereka dalam berbagai aktivitas kreatif.

LANDASAN TEORI

Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide, gagasan, atau karya baru yang bersifat orisinal maupun hasil pengembangan dari sesuatu yang telah ada sebelumnya. Pada anak usia dini, kreativitas tidak selalu terlihat dalam bentuk karya yang kompleks, tetapi lebih sering muncul melalui berbagai aktivitas sederhana yang melibatkan imajinasi dan ekspresi diri. Anak dapat menunjukkan kreativitas melalui kegiatan seperti menggambar, mewarnai, membangun bentuk dari balok, bermain peran, bercerita, bernyanyi, ataupun melalui berbagai permainan yang melibatkan imajinasi mereka. Aktivitas-aktivitas tersebut memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, serta pengalaman yang mereka miliki.

Teknologi Digital dalam Pembelajaran

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi digital merupakan teknologi yang menggunakan sistem elektronik berbasis digital untuk mengolah, menyimpan, serta menyampaikan informasi dalam berbagai bentuk. Dalam dunia pendidikan, teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik, serta mudah dipahami oleh peserta didik.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memberikan berbagai

kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Melalui penggunaan media digital seperti video pembelajaran, animasi interaktif, aplikasi edukatif, maupun permainan digital, materi pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan variatif. Penyajian materi melalui media visual dan audio dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan secara verbal. Selain itu, teknologi digital juga memungkinkan guru untuk menyajikan berbagai sumber belajar yang lebih beragam sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kaya dan tidak monoton.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai media yang mendukung kegiatan belajar sambil bermain. Anak usia dini pada umumnya lebih tertarik pada kegiatan yang bersifat visual dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar anak. Melalui berbagai media digital, anak dapat belajar mengenal huruf, angka, warna, bentuk, serta berbagai konsep lainnya melalui cara yang lebih menyenangkan. Misalnya melalui video pembelajaran yang menarik, permainan edukatif, ataupun aplikasi pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak usia dini.

Namun demikian, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini perlu dilakukan dengan bijak dan terarah. Penggunaan teknologi yang berlebihan tanpa pengawasan dapat memberikan dampak yang kurang baik bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak serta tetap didampingi oleh guru maupun orang tua agar penggunaannya tetap memberikan manfaat yang positif bagi proses belajar anak.

Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pengembangan Kreativitas Anak

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini memiliki potensi yang cukup besar dalam mendukung pengembangan kreativitas anak. Teknologi digital memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai informasi serta mengekspresikan ide dan imajinasi mereka melalui berbagai media digital. Dengan adanya berbagai aplikasi dan media digital yang bersifat interaktif, anak dapat mencoba berbagai aktivitas kreatif yang sebelumnya mungkin sulit dilakukan melalui media konvensional.

Salah satu contoh pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan kreativitas anak adalah melalui kegiatan menggambar atau melukis menggunakan aplikasi digital. Melalui aplikasi tersebut, anak dapat mencoba berbagai warna, bentuk, serta teknik menggambar dengan lebih bebas. Selain itu, anak juga dapat membuat cerita sederhana menggunakan media digital, seperti membuat gambar yang kemudian dijadikan sebagai bagian dari cerita yang mereka buat sendiri. Aktivitas-aktivitas tersebut dapat membantu anak dalam mengembangkan imajinasi serta kemampuan berpikir kreatif.

Media digital yang digunakan dalam pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak karena menyajikan berbagai unsur visual dan audio yang interaktif. Hal ini dapat membantu anak lebih mudah memahami materi pembelajaran sekaligus memberikan kesempatan bagi mereka untuk bereksperimen dan mencoba berbagai aktivitas kreatif. Dengan demikian, teknologi digital dapat menjadi salah satu sarana yang mendukung pengembangan kreativitas anak apabila dimanfaatkan secara tepat dalam kegiatan pembelajaran.

Meskipun teknologi digital memiliki banyak manfaat dalam mendukung pembelajaran, penggunaannya tetap memerlukan pengawasan dan pendampingan dari guru maupun orang tua. Anak usia dini masih memerlukan bimbingan dalam

menggunakan teknologi agar tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media belajar yang bermanfaat. Guru dapat mengarahkan penggunaan teknologi digital melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang terencana, sehingga teknologi tersebut dapat digunakan secara optimal untuk mendukung pengembangan kreativitas anak. Dengan bimbingan yang tepat, teknologi digital dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu anak mengembangkan kreativitas serta berbagai kemampuan lainnya yang penting bagi perkembangan mereka..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka atau library research. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk mengkaji dan menganalisis konsep, teori, serta hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi digital di PAUD. Dengan menggunakan studi pustaka, peneliti dapat memperoleh informasi yang mendalam dari berbagai sumber ilmiah terpercaya sehingga dapat menyusun kajian yang komprehensif mengenai topik penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini merupakan data sekunder, yaitu literatur yang relevan dengan topik penelitian. Literatur tersebut mencakup buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta dokumen lain yang membahas tentang pendidikan anak usia dini, kreativitas anak, dan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Pemilihan sumber pustaka dilakukan dengan memperhatikan relevansi topik, kredibilitas sumber, dan tahun publikasi agar data yang digunakan tetap aktual dan sesuai dengan perkembangan penelitian terkini.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan, membaca, dan menelaah berbagai sumber pustaka yang relevan. Peneliti menelusuri literatur dari buku, artikel, dan jurnal ilmiah baik secara cetak

maupun daring, kemudian mencatat informasi penting yang berkaitan dengan fokus penelitian. Proses ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran anak usia dini untuk mendukung pengembangan kreativitas mereka.

Setelah data terkumpul, analisis dilakukan menggunakan analisis deskriptif kualitatif, di mana informasi dari literatur dikaji, dibandingkan, dan disintesis untuk menjawab fokus penelitian. Proses analisis ini meliputi membaca kembali data yang relevan, menyeleksi informasi yang sesuai dengan tema penelitian, menyusun informasi secara sistematis, dan akhirnya menarik kesimpulan mengenai peran teknologi digital dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Dengan menggunakan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif mengenai pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas pada anak usia dini di PAUD.

HASIL

Berdasarkan kajian literatur, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini memberikan beberapa hasil yang signifikan terkait pengembangan kreativitas. Pertama, media digital seperti aplikasi menggambar, animasi interaktif, video edukatif, dan permainan edukatif memungkinkan anak untuk mengekspresikan ide dan imajinasi mereka dengan lebih luas. Aktivitas seperti menggambar secara digital, membuat cerita sederhana menggunakan media digital, atau menyusun permainan edukatif, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam berkarya, yang tidak selalu tersedia melalui media konvensional.

Kedua, pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Literatur menunjukkan bahwa anak usia dini cenderung lebih tertarik pada

aktivitas yang interaktif dan multisensorial. Media digital yang menampilkan visual, audio, dan interaksi secara bersamaan membuat anak lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka dapat belajar sambil bermain, mencoba hal-hal baru, dan mengekspresikan kreativitas mereka tanpa merasa tertekan atau terbatas.

Ketiga, teknologi digital memungkinkan guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan variatif. Dengan adanya aplikasi dan media digital, guru dapat membuat aktivitas yang mendorong anak berpikir kreatif, memecahkan masalah, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Misalnya, guru dapat meminta anak membuat cerita digital, membuat animasi sederhana, atau melakukan permainan edukatif yang membutuhkan strategi dan imajinasi.

Keempat, literatur juga menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode tradisional. Anak dapat mengeksplorasi berbagai informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media digital memberikan kesempatan bagi anak untuk mencoba ide baru secara langsung, mengulang proses belajar sesuai kecepatan mereka sendiri, serta memvisualisasikan gagasan yang sebelumnya hanya ada dalam imajinasi mereka.

Kelima, hasil kajian juga menyoroti bahwa pemanfaatan teknologi digital perlu dilakukan secara terarah dan diawasi oleh guru maupun orang tua. Anak usia dini membutuhkan bimbingan agar penggunaan teknologi digital tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media digital yang digunakan tanpa pengawasan dapat menimbulkan ketergantungan atau mengalihkan anak dari kegiatan belajar yang produktif. Oleh karena itu, bimbingan guru menjadi faktor penting untuk memastikan teknologi digital benar-benar digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung kreativitas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, pemanfaatan teknologi digital dalam

pembelajaran anak usia dini terbukti memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana media digital memberikan ruang yang lebih luas bagi anak untuk bereksplorasi dan mengekspresikan ide-ide mereka. Dibandingkan dengan media konvensional, teknologi digital menawarkan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan anak tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam menciptakan sesuatu, seperti menggambar, menyusun cerita, atau memainkan permainan edukatif yang melibatkan imajinasi.

Jika dikaitkan dengan konsep kreativitas pada anak usia dini, teknologi digital sebenarnya sejalan dengan kebutuhan perkembangan anak yang cenderung aktif, eksploratif, dan imajinatif. Anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media digital yang bersifat visual dan interaktif dapat membantu anak memahami konsep dengan lebih mudah sekaligus menstimulasi daya imajinasi mereka. Dalam hal ini, teknologi digital bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media yang mampu memperkaya pengalaman belajar anak.

Selain itu, penggunaan teknologi digital juga berpengaruh terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar anak. Anak cenderung lebih antusias ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk yang menarik dan tidak monoton. Media digital seperti video animasi atau permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, sehingga anak tidak mudah bosan. Kondisi ini secara tidak langsung mendorong anak untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada berkembangnya kreativitas mereka.

Namun demikian, pemanfaatan teknologi digital tidak dapat dilepaskan dari peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Guru memiliki tanggung jawab untuk memilih dan menggunakan media digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Penggunaan

teknologi yang tidak tepat justru dapat menghambat perkembangan anak, misalnya jika anak hanya menjadi pasif atau terlalu bergantung pada perangkat digital. Oleh karena itu, guru perlu merancang kegiatan yang tetap melibatkan interaksi, baik antara anak dengan guru maupun dengan teman sebaya, sehingga aspek sosial anak tetap berkembang.

Di sisi lain, keterlibatan orang tua juga menjadi faktor penting dalam mendukung penggunaan teknologi digital yang positif. Anak usia dini masih membutuhkan pendampingan dalam menggunakan media digital agar tidak berlebihan dan tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Dengan adanya kerja sama antara guru dan orang tua, penggunaan teknologi digital dapat dimanfaatkan secara lebih optimal untuk mendukung perkembangan kreativitas anak.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki potensi besar dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan kreativitas. Namun, keberhasilan pemanfaatannya sangat bergantung pada bagaimana teknologi tersebut digunakan. Jika digunakan secara tepat, terarah, dan didampingi dengan baik, teknologi digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan di era digital saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi digital memiliki peran yang cukup penting dalam mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD. Teknologi digital mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton, sehingga anak lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Melalui berbagai media seperti aplikasi edukatif, video animasi, dan permainan interaktif, anak dapat mengekspresikan ide, imajinasi, serta gagasan mereka secara lebih bebas dan variatif.

Selain itu, penggunaan teknologi digital juga memberikan peluang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat berkreasi, mencoba, dan mengeksplorasi berbagai hal baru. Hal ini sangat mendukung perkembangan kreativitas, karena anak dilatih untuk berpikir fleksibel, berani mencoba, dan menemukan cara baru dalam menyelesaikan suatu aktivitas.

Namun, efektivitas pemanfaatan teknologi digital sangat bergantung pada peran guru dan orang tua. Tanpa bimbingan yang tepat, teknologi digital berpotensi hanya menjadi sarana hiburan dan kurang memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital harus dilakukan secara terarah, sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknologi digital dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, selama digunakan secara bijak, terkontrol, dan didukung oleh peran aktif guru serta orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Magfira, G. (2025). Digital play learning: Strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*.
- Arief, S., & Ramadhani, R. (2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan kreativitas. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 45–56.
- Karmila, D. (2024). Pemanfaatan karya digital dalam menstimulus pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4606–4615.
- Munandar, U. (2012). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Rineka Cipta.
- Nilpancuran, M., Ruspanah, N., Ratuhanrasa, J., Siahaya, C., & Kolatlana, E. P. (2025). Konsep pembelajaran anak usia dini di era digital dan peran orang tua dalam menghadapi tantangannya. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2(2), 880–893.
- Suryana, D. (2021). Pendidikan anak usia dini: Teori dan praktik pembelajaran. Kencana.
- Widyawati, W. (2025). Peran media berbasis komputer dalam mengembangkan kognisi dan kreativitas anak usia dini. *Jurnal E-MAS: Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Yusuf, S., & Darmasnyah, D. (2025). Integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 1034–1040.
- Hidayati, N., & Pratama, F. (2024). Pemanfaatan aplikasi edukatif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6(3), 221–234.
- Fauziah, L. (2023). Pembelajaran berbasis digital untuk anak usia dini: Strategi dan implementasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(2), 78–90.
- Rahmawati, D., & Supriyadi, A. (2022). Pengaruh media digital terhadap perkembangan kreativitas dan imajinasi anak usia dini. *Jurnal PAUD Terapan*, 5(1), 15–28.
- Setyowati, R., & Kusuma, D. (2021). Peran guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(4), 301–312.
- Abrahams, F., & Readdy, T. (2021). Digital tools and early childhood creativity: A systematic review. *Early Childhood Education Journal*, 49(3), 293–305.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suryana, D. (2021). Pendidikan anak usia dini: Teori dan praktik pembelajaran.

Kencana.

- Utami, N., & Wardhani, L. (2024). Efektivitas video edukatif dalam pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 10(1), 121–133.
- Wahyuni, F., & Ramadhan, S. (2020). Penggunaan tablet sebagai media pembelajaran di PAUD. *Journal of Early Childhood Technology*, 5(3), 230–245.
- Widyawati, W. (2025). Peran media berbasis komputer dalam mengembangkan kognisi dan kreativitas anak usia dini. *Jurnal E-MAS: Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Yusuf, S., & Darmasnyah, D. (2025). Integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 1034–1040.
- Zulkarnain, Z., & Fitria, A. (2023). Eksplorasi penggunaan aplikasi menggambar digital di PAUD. *Journal of Creative Learning*, 3(4), 310