

## Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini

Nensi Rea<sup>1</sup>, Lian Matital<sup>2</sup>, Sari Aralaha<sup>3</sup>, Yosince Fatubun<sup>4</sup>, Natalia Rea<sup>5</sup>

Institut Agama Kristen Negeri Ambon<sup>1,2,3,4,5</sup>

\*Email Korespondensi: [nensyrea43@gmail.com](mailto:nensyrea43@gmail.com)

### Sejarah Artikel:

Diterima 06-06-2025

Disetujui 07-06-2025

Diterbitkan 09-06-2025

### ABSTRACT

*Early childhood education as a foundation for the formation of cognitive development and creativity is becoming increasingly apparent amidst the dynamics of today's education world. The challenges faced by educators are not only limited to developing learning methods that can stimulate children's creativity, but also lead to a deeper understanding of the role of learning media, especially those based on technology. This study aims to explore the positive influence of technology-based learning media on increasing the creativity of early childhood. The research method uses literature studies with a focus on the analysis of various technology-based learning approaches that have been applied in early childhood education. The results of the study show a significant contribution of technology-based learning media in stimulating children's creativity through visual elements, interactivity, and personal involvement.*

**Keywords:** Learning media; technology; creativity; early childhood

### ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini sebagai fondasi pembentukan perkembangan kognitif dan kreativitas menjadi semakin nyata di tengah dinamika dunia pendidikan saat ini. Tantangan yang dihadapi oleh para pendidik tidak hanya terbatas pada pengembangan metode pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas anak, tetapi juga mengarah kepada pemahaman mendalam tentang peran media pembelajaran, khususnya yang berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh positif media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Metode penelitian menggunakan studi literatur dengan fokus pada analisis berbagai pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang telah diterapkan dalam pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan kontribusi signifikan media pembelajaran berbasis teknologi dalam merangsang kreativitas anak melalui elemen visual, interaktivitas, dan keterlibatan personal.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran; teknologi; kreativitas; anak usia dini.

**Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:**

Nensi Rea, Lian Matital, Sari Aralaha, Yosince Fatubun, & Natalia Rea. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 824-832. <https://doi.org/10.62710/5nv5xt58>



## PENDAHULUAN

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

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

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

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

studi literatur yang mendalam, penelitian ini akan menyajikan analisis kritis terhadap berbagai pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang telah diterapkan dalam pendidikan anak usia dini. Dengan mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan masing-masing pendekatan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pandangan yang lebih jelas terkait potensi implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam merangsang kreativitas anak usia dini.

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

## **METODE PENELITIAN**

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

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

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

pemahaman lebih lanjut mengenai peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan anak usia dini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui studi literatur yang mendalam, penelitian ini berhasil menggambarkan pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini. Analisis literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan anak usia dini dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas mereka. Berikut hasil dari temuan dalam penelitian ini

**Tabel 1 Artikel sesuai dengan judul yang diteliti**

No.	Judul penelitian	Peneliti	Tahun
1.	Kontribusi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Kreativitas Anak Usia Dini	Ulfah	2021
2.	Pengaruh Visual dan Interaktif Media Terhadap Stimulasi Kreativitas	Iswatiningrum & Sutapa	2022
3.	Tantangan dan Kendala dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	Ulpi	2021
4.	Pentingnya Integrasi Kurikulum Berbasis Teknologi	Anggraeni & Na'imah	2022
5.	Peran Guru dalam Mendukung Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	Anggraeni & Na'imah	2022
6.	Model Pembelajaran Berbasis Teknologi yang Efektif	Cahyani	2020
7.	Pentingnya Evaluasi Terus-Menerus terhadap Pengaruh Media Pembelajaran	Reswari	2021

Peneliti 1, berdasarkan hasil penelitian oleh peneliti dengan judul Kontribusi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Kreativitas Anak Usia Dini; Berdasarkan studi literatur, terungkap bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi signifikan dalam merangsang kreativitas anak usia dini. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menciptakan lingkungan yang dinamis dan interaktif, memotivasi anak untuk mengembangkan kemampuan kreatif mereka

Peneliti 2, berdasarkan hasil penelitian oleh peneliti dengan judul Pengaruh Visual dan Interaktif Media Terhadap Stimulasi Kreativitas; Temuan literatur menunjukkan bahwa elemen visual dan interaktif dalam media pembelajaran berbasis teknologi memiliki dampak positif terhadap stimulasi kreativitas anak usia dini. Animasi, gambar, dan elemen interaktif mendorong keterlibatan aktif anak, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta meningkatkan daya imajinasi

Peneliti 3, berdasarkan hasil penelitian oleh peneliti dengan judul Tantangan dan Kendala dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi; Literatur menyoroti beberapa tantangan, seperti akses terbatas terhadap teknologi, serta potensi dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. Diperlukan perhatian khusus untuk memitigasi risiko-risiko ini dan memastikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan manfaat maksimal

Peneliti 4, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul Pentingnya Integrasi Kurikulum Berbasis Teknologi; Studi literatur menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam kurikulum formal anak usia dini dapat menjadi kunci keberhasilan. Pengembangan kurikulum yang memadukan teknologi dengan metode tradisional dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik dan mendukung perkembangan kreativitas

Peneliti 5, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul Peran Guru dalam Mendukung Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi; Literatur menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator dan pengawas dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan dan pengembangan kompetensi guru menjadi faktor kritis dalam memastikan integrasi teknologi berjalan efektif

Peneliti 6, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul Model Pembelajaran Berbasis Teknologi yang Efektif; Hasil penelitian literatur menunjukkan bahwa ada berbagai model pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, seperti flipped classroom dan game based learning. Pemilihan model yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini dapat memberikan hasil yang lebih optimal

Peneliti 7, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul Pentingnya Evaluasi Terus-Menerus terhadap Pengaruh Media Pembelajaran; Studi literatur menyoroti perlunya evaluasi terus menerus terhadap pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi pada kreativitas anak. Dengan pemantauan yang cermat, dapat diidentifikasi perubahan positif dan negatif serta diterapkan penyesuaian yang diperlukan

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

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

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

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

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

Namun, seiring dengan potensi positifnya, perlu diakui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat menimbulkan beberapa tantangan. Aspek kritis melibatkan kekhawatiran terkait lamanya paparan anak-anak terhadap teknologi, potensi isolasi sosial, dan risiko kecanduan (Suwarma et al., 2023). Oleh karena itu, perlu ada pendekatan yang seimbang dan bijaksana dalam menerapkan media ini, dengan memperhatikan batasan-batasan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Lebih lanjut, peran guru dalam mendukung dan memandu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak boleh diabaikan. Guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang alat-alat tersebut, serta keterampilan untuk mengintegrasikannya dengan kurikulum formal dan menyusun kegiatan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pelatihan guru dalam hal ini menjadi krusial untuk memastikan efektivitas dan keamanan penggunaan media tersebut (Hita et al., 2021).

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

## KESIMPULAN

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

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian artikel ini. Dukungan dari semua pihak sangat membantu dalam kelancaran dan kesuksesan penelitian

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Dewi, K. A. K., Sembiring, D., Nursyamsi, S. Y., & Hita, I. P. A. D. (2023). Analysis Of Online Learning Media On Pjok Learning Outcomes. *Journal On Research And Review Of Educational Innovation*, 1(2), 64–69. <https://www.journalstkipppgrisitubondo.ac.id/index.php/JRREI/article/view/799>
- Anggraeni, D., & Na'imah. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553–2563. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103>.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3d Di Sma. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57–68. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/2854>
- Dewi, K. A. K., Rusmayani, N. G. A. L., Indrawan, I. K. A. P., & Hita, I. P. A. D. (2022). Perbandingan Pengaruh Pelatihan Calf Raise, Jump Rope, Dan Butt Kick Terhadap Peningkatan Kekuatan Dan Kecepatan Otot Tungkai Dalam Olahraga Renang. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 7(1), 56–63. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/kejaora/article/view/1926> .
- Hasmirati, H., Nursyamsi, S. Y., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Motivation And Interest: Does It Have An Influence On Pjok Learning Outcomes In Elementary School Children? *Journal On Research And Review Of Educational Innovation*, 1(2), 70–78. <https://journalstkipppgrisitubondo.ac.id/index.php/JRREI/article/view/785>.
- Indriasari, R., Saputra, A. M. A., & Zarvianti, E. (2023). Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Swishmax Dalam Materi Hukum Newton Dan Penerapannya Kelas Viii Smp. *Journal On Education*, 6(1), 3494–3499. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3419>

- Lestari, N. A. P., Kurniawati, K. L., Dewi, M. S. A., Hita, I. P. A. D., Or, M., Astuti, N. M. I. P., & Famawan, A. R. (2023). *Model-Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka Di Era Society 5.0*. Nilacakra.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal On Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas. *Journal On Education*, 6(1), 35–47. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2911>
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal On Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>
- Pranata, D., Hita, I. P. A. D., Pratama, R. R., Ali, R. H., Suwanto, W., & Ariestika, E. (2023). The Role Of Coaches In Increasing Student Motivation Through Basketball Games In Schools (A Review Of Literature Studies). Halaman Olahraga Nusantara: *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 6(2), 568–580. <https://jurnal.univpgri.palembang.ac.id/index.php/hon/article/view/11626>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing
- Suwarma, D. M., Munir, M., Wijayanti, D. A., Marpaung, M. P., Weraman, P., & Hita, I. P. A. D. (2023). Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Dan Motivasi Belajar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1234–1239. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13044>
- Ulpi, W., Hakim, N., Kadir, A., Pajarianto, H., & Rahmatia, R. (2021). Gambaran Kebugaran Jasmani Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 30–39. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1197>