



Peran Guru dalam Meningkatkan Kreatifitas Dasar melalui Kegiatan Bermain dan Belajar di TK S Yaa Bunayya Hidayatullah

Agusalim¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia
Email: agusalimumbuton@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam meningkatkan kreativitas dasar anak melalui pembelajaran berbasis bermain di TK S Yaa Bunayya Hidayatullah Kota Baubau. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana guru merancang kegiatan yang menyenangkan dan edukatif serta memberikan dukungan terhadap ekspresi dan partisipasi anak dalam proses belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari dua guru kelas kelompok B yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi aktivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru berperan aktif sebagai fasilitator pembelajaran dengan menciptakan suasana kelas yang fleksibel, merancang kegiatan berbasis bermain seperti bermain peran dan bercerita menggunakan gambar berseri, serta memberikan pujian dan dorongan kepada anak untuk mengekspresikan ide. Penggunaan media bermain yang edukatif dan kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa lisan, imajinasi, serta keberanian anak dalam menyampaikan pendapat. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam partisipasi aktif dan kreativitas melalui karya dan aktivitas yang mereka hasilkan. Kesimpulannya, pembelajaran berbasis bermain yang difasilitasi secara tepat oleh guru mampu menjadi strategi efektif dalam mengembangkan kreativitas dasar anak usia dini secara menyeluruh.

Kata kunci: Guru; Kreativitas Anak; Pembelajaran Bermain; Pendidikan Anak

Abstract: This study aims to describe the role of teachers in enhancing young children's basic creativity through play-based learning at TK S Yaa Bunayya Hidayatullah in Baubau City. The main focus of the research is on how teachers design engaging and educational activities while supporting children's expression and participation in the learning process. The study employs a descriptive qualitative method with a case study approach. The research subjects consist of two Group B class teachers selected purposively. Data collection techniques include observation, in-depth interviews, and documentation of learning activities. The results indicate that teachers play an active role as facilitators by creating flexible classroom environments, designing play-based activities such as role-playing and storytelling using picture series, and providing praise and encouragement to support children's self-expression. The use of educational and contextual play media proves effective in improving children's verbal language skills, imagination, and confidence in expressing their ideas. Children showed increased participation and creativity through the activities and works they produced. In conclusion, play-based learning facilitated appropriately by teachers is an effective strategy for developing the basic creativity of early childhood learners in a comprehensive and meaningful way.

Keywords: Teacher; Child Creativity; Play-Based Learning; Early Childhood Education

1. Pendahuluan

Peran guru dalam meningkatkan kreativitas dasar anak melalui kegiatan bermain dan belajar sangatlah penting, terutama pada tahap pendidikan usia dini. Guru tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai pengarah yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, imajinasi, dan keberanian mencoba hal-hal baru (Hurunin, 2019). Melalui kegiatan bermain yang dirancang secara edukatif, guru dapat mendorong anak untuk berpikir fleksibel, menyelesaikan masalah, serta mengembangkan ide-ide orisinal (Nazari & Utami, 2022). Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memungkinkan anak untuk belajar tanpa tekanan, sambil mengasah kemampuan motorik, kognitif, dan sosial secara simultan (Wahyuni et al., 2022).

Guru memiliki tanggung jawab dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kegiatan bermain dan belajar yang interaktif, seperti bermain peran, membangun balok, menggambar bebas, atau permainan bahasa, dapat dimanfaatkan untuk merangsang kreativitas dasar (T. N. R. Saputri et al., 2021) (Baluwa & Nadjamuddin, 2022) (Khodijah, 2022). Guru juga harus memberikan ruang bagi anak untuk berekspresi, menghargai ide yang unik, dan memberikan umpan balik positif yang membangun rasa percaya diri (Baidawi & Yanuardianto, 2022). Dengan pendekatan yang tepat, guru mampu menanamkan dasar kreativitas yang kuat, yang tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga pada pembentukan kepribadian anak yang inovatif dan adaptif di masa depan (Rusiliana & Amrah, 2022).

Dampak dari peran aktif guru dalam meningkatkan kreativitas dasar melalui kegiatan bermain dan belajar sangat signifikan terhadap perkembangan anak. Anak yang terbiasa belajar melalui pendekatan kreatif akan memiliki kemampuan berpikir kritis, daya imajinasi yang tinggi, dan keterampilan pemecahan masalah yang lebih baik (A. Saputri, 2022). Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dan bebas mengekspresikan diri akan menumbuhkan motivasi intrinsik pada anak, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar (Harmawati et al., 2021). Kreativitas yang terasah sejak dini juga akan membentuk anak menjadi individu yang lebih percaya diri, mandiri, dan siap menghadapi tantangan di berbagai situasi kehidupan. Namun, dalam praktiknya, terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui pendekatan bermain dan belajar (Nirmala, 2021). Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sarana dan prasarana pendukung, seperti alat permainan edukatif yang memadai atau ruang kelas yang fleksibel untuk aktivitas kreatif (Ratih et al., 2020). Selain itu, tekanan kurikulum yang menekankan pencapaian akademik sering kali membuat guru kurang leluasa dalam mengeksplorasi metode pembelajaran yang inovatif. Kurangnya pelatihan guru dalam merancang kegiatan bermain yang bermuatan edukatif juga menjadi hambatan tersendiri (Dewi et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah dan orang tua, agar guru dapat menjalankan perannya secara optimal dalam menumbuhkan kreativitas anak sejak dini (Hadiyah A Surya, Sularmi, S Istiyati, dan, 2020).

Kesenjangan dalam implementasi peran guru untuk meningkatkan kreativitas dasar melalui kegiatan bermain dan belajar masih banyak dijumpai di berbagai satuan pendidikan, terutama di daerah dengan keterbatasan sumber daya (Yuherman, 2022). Sebagian guru masih memprioritaskan pendekatan pembelajaran konvensional yang berfokus pada hafalan dan hasil akhir, sehingga kurang memberi ruang bagi pengembangan kreativitas siswa. Padahal, kreativitas sangat penting untuk membentuk pola pikir yang inovatif dan solutif sejak dini (Fahrudin, 2021). Kesenjangan ini juga terlihat dari perbedaan kualitas pelatihan guru, di mana tidak semua guru memperoleh pembinaan yang memadai mengenai strategi pembelajaran kreatif yang berbasis permainan (Wati, 2020).

Masalah lainnya muncul dari kurangnya pemahaman sebagian guru dan pemangku kebijakan terhadap pentingnya kegiatan bermain sebagai media belajar yang efektif. Banyak yang masih menganggap bermain sebagai aktivitas yang kurang serius dan tidak memiliki nilai akademik (Wijayanto et al., 2020). Sehingga, alokasi waktu untuk kegiatan bermain edukatif menjadi terbatas, bahkan dihilangkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, beban administratif dan target kurikulum yang padat membuat guru kesulitan merancang kegiatan bermain yang kreatif dan bermakna (Isnaini, 2021). Ketidaksesuaian antara tuntutan administratif dan kebutuhan pedagogis ini menjadi tantangan struktural yang harus segera diatasi agar kreativitas anak dapat tumbuh secara optimal dalam lingkungan sekolah (Sriasih, 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa peran guru sangat krusial dalam menstimulasi kreativitas anak melalui pendekatan bermain dan belajar. Menurut (Passalowongi, 2020), kegiatan bermain yang dirancang secara terstruktur mampu meningkatkan daya imajinasi dan kemampuan problem solving anak usia dini. Hal ini sejalan dengan temuan oleh (Parlinah et al., 2022) yang menekankan bahwa guru perlu memiliki kompetensi pedagogik untuk mengembangkan pembelajaran kreatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Sementara itu, (Rahman et al., 2022) menekankan pentingnya media bermain edukatif sebagai alat bantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Lebih lanjut, studi oleh (Fiani & Wuryastuti, 2022) menjelaskan bahwa kreativitas anak berkembang optimal ketika mereka berada dalam lingkungan yang memberi kebebasan untuk berekspresi dan mengeksplorasi ide-ide baru, yang dapat difasilitasi melalui kegiatan bermain. Di sisi lain, penelitian oleh (Firmansyah, 2022) menyoroti kendala implementatif yang dihadapi guru dalam menerapkan metode bermain, terutama karena beban kurikulum dan keterbatasan fasilitas. (Munir & Rizqi, 2022) juga menegaskan bahwa kurangnya pelatihan guru menjadi hambatan utama dalam membangun aktivitas pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Dalam konteks pendidikan dasar, penelitian oleh (Khairuni et al., 2021) menemukan bahwa integrasi bermain dalam pembelajaran belum optimal dilakukan karena minimnya pemahaman guru terhadap pendekatan berbasis perkembangan anak. Ketujuh referensi tersebut secara kolektif memperkuat argumen bahwa pengembangan kreativitas melalui bermain dan belajar sangat bergantung pada peran aktif guru, pelatihan yang memadai, serta dukungan sistem pembelajaran yang holistik dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Solusi untuk mengatasi kesenjangan dan permasalahan dalam peningkatan kreativitas dasar melalui kegiatan bermain dan belajar dapat dimulai dengan pemberdayaan guru melalui pelatihan berkelanjutan tentang strategi pembelajaran kreatif. Guru perlu dibekali dengan keterampilan merancang aktivitas bermain yang edukatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selain itu, penyediaan fasilitas pendukung seperti media belajar yang variatif dan ruang bermain yang aman serta fleksibel juga menjadi faktor penting. Kolaborasi antara guru, kepala sekolah, orang tua, dan pihak pemerintah perlu dibangun secara sinergis untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong kreativitas siswa. Evaluasi kurikulum juga diperlukan agar ada ruang yang lebih luas bagi kegiatan bermain dalam proses pembelajaran formal.

Penelitian ini merupakan Kegiatan Bermain dan Belajar, sangat penting karena menyentuh aspek fundamental dalam pendidikan anak usia dini dan dasar, yaitu pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kreatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan bermain sebagai sarana menumbuhkan kreativitas dasar siswa. Penelitian ini juga bertujuan mengidentifikasi kendala serta merumuskan rekomendasi praktis untuk optimalisasi peran

guru. Pentingnya penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam memperkuat praktik pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan potensi individual siswa secara holistik agar mereka siap menghadapi tantangan masa depan yang menuntut inovasi dan fleksibilitas.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan dan menganalisis secara mendalam bagaimana peran guru dalam meningkatkan kreativitas dasar anak melalui kegiatan bermain dan belajar di lingkungan Taman Kanak-Kanak. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara kontekstual dan menyeluruh, terutama dalam mengungkap proses, interaksi, dan pengalaman yang terjadi di dalam kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus (*case study*), yang difokuskan pada dua guru kelas di Taman Kanak-Kanak sebagai subjek utama. Studi kasus dipilih karena memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi secara intensif strategi, pendekatan, dan metode yang digunakan oleh guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis bermain guna mendorong kreativitas siswa. Melalui pengamatan langsung dan wawancara mendalam, peneliti dapat memperoleh data kualitatif yang kaya dan relevan terhadap tujuan penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah dua orang guru TK S Yaa Bunayya Hidayatullah. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kriteria: (1) guru aktif mengajar kelas awal, (2) memiliki pengalaman minimal lima tahun dalam mengajar, dan (3) dikenal memiliki kreativitas dalam mengelola kegiatan bermain dan belajar. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi aktivitas pembelajaran. Dengan melibatkan dua guru sebagai subjek, peneliti berharap memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai variasi praktik dan tantangan yang dihadapi dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan bermain yang terintegrasi dengan pembelajaran.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk mengamati proses pembelajaran yang melibatkan kegiatan bermain dan kreativitas siswa, termasuk peran guru dalam merancang dan memfasilitasi kegiatan tersebut. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada dua guru untuk menggali lebih dalam mengenai strategi, pemahaman, serta pengalaman mereka dalam mengembangkan kreativitas anak melalui pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), lembar kerja siswa, foto kegiatan, dan catatan guru yang relevan dengan topik penelitian.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyortir, memilah, dan merangkum data hasil observasi dan wawancara untuk memfokuskan pada aspek-aspek yang berkaitan dengan kreativitas dan kegiatan bermain. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan matriks tematik untuk mempermudah interpretasi. Terakhir, penarikan kesimpulan dilakukan melalui proses reflektif dan verifikasi berulang agar hasil temuan benar-benar mencerminkan kondisi nyata serta mendukung tujuan penelitian secara valid dan terpercaya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru di TK S Yaa Bunayya Hidayatullah Kota Baubau sangat menentukan dalam meningkatkan kreativitas dasar anak melalui kegiatan bermain dan belajar yang dirancang secara terstruktur dan menyenangkan. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga aktif menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan media bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Sebagai contoh, penggunaan media gambar berseri dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam mendorong anak-anak untuk berimajinasi, menceritakan kembali isi gambar, dan berani menyampaikan pendapat. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa lisan, tetapi juga melatih daya cipta dan orisinalitas anak.

Guru berperan aktif sebagai fasilitator dalam pembelajaran berbasis bermain

Guru di TK S Yaa Bunayya Hidayatullah Kota Baubau berperan aktif sebagai fasilitator dalam menciptakan pembelajaran berbasis bermain yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak. Dalam setiap proses pembelajaran, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merancang kegiatan yang melibatkan partisipasi langsung siswa secara aktif. Salah satu strategi yang digunakan adalah bermain peran, di mana anak-anak didorong untuk berakting sesuai dengan tema pembelajaran, seperti profesi atau cerita rakyat, guna melatih keberanian, ekspresi diri, dan kerja sama dalam kelompok. Selain itu, guru juga menyediakan waktu khusus untuk kegiatan menggambar bebas, sebagai sarana anak dalam mengekspresikan imajinasi, perasaan, dan ide-ide mereka secara visual.

Penggunaan media gambar berseri menjadi salah satu pendekatan unggulan dalam pembelajaran di kelas, karena mampu merangsang kemampuan berpikir logis dan alur cerita yang kreatif dari anak. Anak-anak diajak untuk mengamati urutan gambar, menafsirkan makna di baliknya, dan menceritakan kembali isi gambar dengan kata-kata mereka sendiri. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan ide secara runtut dan mandiri. Peran guru dalam memfasilitasi kegiatan ini sangat penting, terutama dalam memberikan bimbingan, dorongan positif, serta menciptakan lingkungan belajar yang terbuka terhadap berbagai bentuk ekspresi dan kreativitas anak.

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru tentang Peran dalam Pembelajaran Berbasis Bermain untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Guru
1	Bagaimana Ibu merancang kegiatan bermain yang mendukung kreativitas anak?	Saya merancang kegiatan berdasarkan tema mingguan, lalu menyesuaikan permainan yang bisa merangsang imajinasi anak, seperti bermain peran atau menggambar.
2	Media apa saja yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar sambil bermain?	Saya sering menggunakan gambar berseri, boneka tangan, balok, dan alat peraga buatan sendiri dari bahan bekas agar anak lebih tertarik dan aktif.
3	Apakah anak-anak menunjukkan perubahan saat mengikuti kegiatan bermain edukatif?	Ya, mereka jadi lebih percaya diri, aktif bercerita, dan mampu menyusun kalimat sendiri. Kreativitas mereka juga tampak dalam gambar dan cerita mereka.
4	Apa tantangan terbesar dalam menerapkan pembelajaran berbasis bermain?	Kadang terbatas di alat peraga dan waktu. Ada juga anak yang perlu pendekatan khusus agar mau terlibat dalam kegiatan bermain.
5	Bagaimana peran Ibu dalam memfasilitasi kreativitas anak selama proses pembelajaran?	Saya selalu berusaha memberi kesempatan anak untuk mencoba, berekspresi, dan memberi pujian atas usaha mereka.

mereka. Saya juga mendampingi dan mengarahkan ide mereka.

Tabel 1 menyajikan hasil wawancara dengan guru TK S Yaa Bunayya Hidayatullah Kota Baubau mengenai peran mereka dalam menerapkan pembelajaran berbasis bermain untuk meningkatkan kreativitas anak. Dari jawaban yang diberikan, terlihat bahwa guru secara aktif merancang kegiatan bermain yang terintegrasi dengan tema pembelajaran mingguan. Media yang digunakan pun bervariasi, seperti gambar berseri, boneka tangan, dan bahan daur ulang yang disulap menjadi alat peraga edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki inisiatif dan kreativitas dalam menyusun strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Selain itu, jawaban guru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Anak menjadi lebih berani mengungkapkan ide, aktif dalam kegiatan, dan menunjukkan peningkatan dalam keterampilan bercerita maupun menggambar. Meskipun terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan alat dan kebutuhan pendekatan individual, guru tetap menjalankan peran sebagai fasilitator yang mendampingi, memotivasi, dan mengarahkan anak dalam mengekspresikan gagasan mereka. Penjelasan ini memperkuat temuan bahwa peran guru sangat menentukan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong tumbuhnya kreativitas dasar anak melalui kegiatan bermain yang terstruktur dan menyenangkan.

Penggunaan media bermain yang edukatif dan kontekstual

Penggunaan media bermain yang edukatif dan kontekstual, seperti gambar berseri dan alat peraga visual, memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak. Media gambar berseri, misalnya, memungkinkan anak untuk memahami alur cerita secara visual, lalu mengekspresikannya kembali dalam bentuk tuturan yang runtut. Anak diajak untuk menghubungkan gambar satu dengan lainnya, merangkai kalimat, dan menyampaikan cerita dengan bahasa mereka sendiri. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan berbicara, tetapi juga mengembangkan struktur berpikir naratif dan kepekaan berbahasa sejak dini. Dalam praktik di kelas, anak-anak yang awalnya pemalu pun mulai menunjukkan keberanian untuk bercerita di depan teman-temannya. Selain itu, alat peraga visual seperti boneka tangan, miniatur objek, dan kartu gambar kontekstual membantu anak dalam membayangkan dan menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata mereka. Penggunaan media yang dekat dengan dunia anak membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Imajinasi anak berkembang karena mereka diberi ruang untuk menginterpretasikan gambar atau benda sesuai dengan pemahaman dan pengalaman mereka sendiri. Guru yang mampu memanfaatkan media tersebut dengan efektif juga dapat menciptakan suasana kelas yang interaktif, di mana anak-anak terdorong untuk menyampaikan ide, berkolaborasi, dan membangun rasa percaya diri dalam berkomunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa media edukatif tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk menumbuhkan kreativitas dan kemampuan bahasa lisan anak secara terpadu.

Tabel 2. Hasil Wawancara Guru tentang Penggunaan Media Bermain Edukatif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Guru
1	Mengapa Ibu memilih media gambar berseri dalam pembelajaran?	Karena gambar berseri mudah dipahami anak dan bisa membantu mereka menyusun cerita secara berurutan sesuai imajinasi mereka.

2	Bagaimana respon anak saat menggunakan media visual seperti gambar atau boneka tangan?	Mereka lebih semangat, fokus, dan banyak yang jadi lebih berani berbicara karena merasa tertarik dengan media yang digunakan.
3	Apa saja pertimbangan Ibu dalam memilih media bermain yang digunakan di kelas?	Saya pilih media yang sesuai tema, aman untuk anak, dan bisa merangsang kreativitas serta memancing interaksi antar siswa.
4	Apakah media tersebut membantu anak yang kurang aktif dalam belajar?	Sangat membantu. Anak yang biasanya diam jadi lebih terlibat karena merasa media itu menyenangkan dan tidak membuat mereka tertekan.
5	Bagaimana Ibu menilai efektivitas media yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak?	Saya lihat dari hasil karya anak, keberanian mereka bercerita, dan keterlibatan mereka selama kegiatan. Semakin aktif mereka, berarti medianya efektif.

Tabel 2 menggambarkan hasil wawancara mendalam dengan guru TK S Yaa Bunayya Hidayatullah Kota Baubau terkait penggunaan media bermain edukatif dalam proses pembelajaran. Dari jawaban guru, terlihat bahwa media gambar berseri menjadi pilihan utama karena mampu membantu anak menyusun alur cerita dan merangsang kemampuan berpikir naratif. Guru menyatakan bahwa media visual seperti boneka tangan dan gambar tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga membuat mereka lebih fokus dan berani berkomunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa media edukatif yang kontekstual sangat efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menstimulasi perkembangan kreativitas anak. Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa dalam memilih media, mereka mempertimbangkan aspek kesesuaian dengan tema, keamanan bagi anak, serta potensi media tersebut untuk mendorong interaksi sosial dan eksplorasi ide. Media edukatif terbukti mampu menjangkau anak-anak yang kurang aktif, karena mereka merasa lebih nyaman belajar melalui pendekatan yang tidak kaku dan lebih menyenangkan. Efektivitas media dilihat dari partisipasi anak selama kegiatan, keberanian mereka dalam menyampaikan pendapat, serta hasil karya yang menunjukkan ekspresi dan imajinasi yang berkembang. Penjelasan dalam Tabel 2 mempertegas bahwa media bermain bukan sekadar alat bantu, melainkan instrumen penting dalam membentuk proses pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan berpusat pada anak.

Anak menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dan kreativitas

Anak-anak di TK S Yaa Bunayya Hidayatullah Kota Baubau menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi aktif dan kreativitas setelah mengikuti kegiatan bermain yang dirancang oleh guru. Peningkatan ini terlihat jelas dalam keberanian mereka saat diminta bercerita di depan kelas, menyampaikan pendapat, atau menanggapi pertanyaan guru dengan antusias. Anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan ketertarikan untuk terlibat dalam diskusi, bahkan mampu menyusun kalimat sendiri berdasarkan gambar atau pengalaman sehari-hari. Hal ini menandakan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu membangkitkan rasa percaya diri dan rasa ingin tahu anak secara alami. Lebih lanjut, kreativitas anak tampak dari hasil karya yang mereka ciptakan selama proses pembelajaran, baik berupa gambar bebas, cerita sederhana, maupun proyek kelompok kecil. Karya-karya tersebut mencerminkan ide-ide orisinal yang muncul dari imajinasi anak, seperti menggambar suasana rumah, sekolah, atau bahkan cerita rekaan mereka sendiri yang memiliki alur dan tokoh. Guru juga mencatat adanya peningkatan dalam penggunaan kosakata dan struktur kalimat yang lebih kompleks ketika anak menceritakan hasil karya mereka. Peningkatan ini membuktikan bahwa ketika anak diberikan ruang untuk berekspresi melalui kegiatan bermain yang terarah, mereka mampu mengembangkan potensi kreatif dan keterampilan berbahasa secara bersamaan.

Tabel 3. Hasil Wawancara Guru tentang Perkembangan Kreativitas dan Partisipasi Aktif Anak

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Guru
1	Apakah Ibu melihat perubahan dalam partisipasi anak setelah diterapkan pembelajaran bermain?	Ya, anak-anak jadi lebih aktif, antusias ikut kegiatan, dan lebih sering bertanya atau menjawab saat sesi diskusi di kelas.
2	Bagaimana kreativitas anak terlihat dalam proses pembelajaran?	Mereka mulai bisa menggambar cerita sendiri, menyusun kalimat sederhana, dan menceritakan kembali ide mereka tanpa malu-malu.
3	Apa contoh karya kreatif anak yang pernah Ibu lihat selama kegiatan bermain?	Ada yang menggambar kisah keluarganya lengkap dengan cerita lisan, ada juga yang membuat cerita imajinasi tentang hewan yang bisa berbicara.
4	Apakah semua anak menunjukkan perkembangan yang sama?	Tidak semuanya. Ada yang cepat berkembang, ada juga yang perlu pendampingan lebih. Tapi secara umum, hampir semua menunjukkan peningkatan.
5	Bagaimana Ibu memberikan dukungan kepada anak agar lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide?	Saya selalu memberi pujian, mendengarkan cerita mereka dengan antusias, dan mendorong mereka untuk berbagi di depan teman-temannya secara bergantian.

Tabel 3 menyajikan hasil wawancara guru yang menyoroti perkembangan kreativitas dan partisipasi aktif anak setelah diterapkannya pembelajaran berbasis bermain di TK S Yaa Bunayya Hidayatullah Kota Baubau. Guru menyampaikan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan mengikuti kegiatan belajar, mulai dari keberanian bertanya, menjawab, hingga terlibat secara penuh dalam aktivitas kelas. Kegiatan bermain yang dirancang secara variatif memberi ruang bagi anak untuk lebih bebas mengekspresikan diri, sehingga kreativitas mereka muncul dalam berbagai bentuk, seperti menggambar cerita, bermain peran, dan menyusun cerita imajinatif berdasarkan pengalaman atau pengamatan mereka sehari-hari. Selain itu, guru juga mencatat bahwa meskipun perkembangan setiap anak berbeda, hampir semua anak menunjukkan kemajuan, baik dari sisi keberanian maupun kemampuan berpikir kreatif. Dukungan guru sangat penting dalam proses ini, terutama melalui pemberian pujian, perhatian, dan dorongan yang positif saat anak menyampaikan ide atau menunjukkan hasil karya mereka. Dengan menciptakan suasana kelas yang apresiatif dan terbuka terhadap ekspresi anak, guru membantu menumbuhkan rasa percaya diri serta motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan berkreasi. Penjelasan ini memperkuat temuan bahwa pendekatan bermain dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter dan pola pikir kreatif anak sejak usia dini.

Lingkungan belajar yang mendukung dan respons guru yang positif terhadap ekspresi anak

Lingkungan belajar yang mendukung memiliki peran besar dalam mendorong anak untuk merasa nyaman dan bebas dalam mengekspresikan ide serta perasaannya. Di TK S Yaa Bunayya Hidayatullah Kota Baubau, guru menciptakan suasana kelas yang hangat, terbuka, dan tidak menekan, sehingga anak merasa dihargai dan aman untuk mencoba hal-hal baru. Tata ruang kelas yang fleksibel, penyediaan alat bermain yang variatif, serta interaksi sosial yang sehat antar teman sebaya menjadi elemen penting yang membangun kepercayaan diri anak. Ketika anak berada dalam lingkungan yang menerima keberagaman ekspresi mereka, rasa takut gagal atau malu menjadi berkurang, dan mereka terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Respons guru yang positif terhadap setiap bentuk ekspresi anak, seperti memberikan pujian, mendengarkan dengan penuh perhatian, dan memberikan umpan balik yang membangun, sangat memengaruhi motivasi anak untuk terus belajar secara kreatif. Guru yang menghargai ide anak, walaupun sederhana atau belum sempurna, menciptakan ruang psikologis yang sehat untuk pertumbuhan kreativitas. Anak-anak yang merasa didukung dan dipahami oleh gurunya akan lebih antusias untuk terlibat dalam berbagai aktivitas bermain yang menstimulasi imajinasi dan pemikiran orisinal. Dengan demikian, lingkungan belajar yang kondusif dan sikap positif guru menjadi pondasi utama dalam menumbuhkan motivasi belajar dan mengembangkan kreativitas dasar anak secara berkelanjutan.

Tabel 4. Hasil Wawancara Guru tentang Lingkungan Belajar dan Dukungan terhadap Ekspresi Anak

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Guru
1	Bagaimana Ibu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung kreativitas anak?	Saya atur kelas agar fleksibel, penuh warna, dan ada ruang untuk bermain serta berkarya. Anak bebas memilih kegiatan yang sesuai minat mereka.
2	Apa bentuk dukungan Ibu saat anak menunjukkan ekspresi atau ide mereka di kelas?	Saya selalu memberi pujian, menanggapi ide mereka dengan antusias, dan memberi kesempatan mereka menjelaskan pendapatnya di depan teman-teman.
3	Bagaimana Ibu menangani anak yang masih malu atau takut untuk mengekspresikan dirinya?	Saya dekati secara perlahan, ajak mereka bicara secara pribadi, dan beri peran kecil dalam kegiatan kelompok agar rasa percaya dirinya tumbuh perlahan.
4	Apakah anak menunjukkan perubahan sikap saat berada di lingkungan belajar yang mendukung?	Ya, mereka jadi lebih terbuka, berani menyampaikan ide, dan terlihat lebih bahagia saat mengikuti kegiatan.
5	Menurut Ibu, apa peran guru dalam membangun kepercayaan diri anak dalam pembelajaran?	Guru harus jadi pendengar yang baik, memberikan dukungan emosional, dan menciptakan suasana yang menghargai setiap usaha anak, sekecil apa pun.

Tabel 4 menggambarkan wawasan guru mengenai pentingnya lingkungan belajar yang mendukung dan bagaimana respons positif guru dapat membangun kepercayaan diri serta kreativitas anak. Guru di TK S Yaa Bunayya Hidayatullah menjelaskan bahwa kelas didesain dengan suasana yang ramah anak yang penuh warna, fleksibel, dan menyediakan ruang khusus untuk bermain maupun berkarya. Anak-anak diberikan kebebasan untuk memilih kegiatan yang mereka sukai, yang secara tidak langsung mendorong mereka lebih berani mengekspresikan minat dan gagasannya. Strategi ini menciptakan iklim belajar yang nyaman dan memberi ruang bagi eksplorasi, sehingga kreativitas anak dapat tumbuh secara alami.

Respons guru yang apresiatif juga menjadi faktor penentu dalam mendorong ekspresi anak. Dari jawaban yang diberikan, terlihat bahwa guru senantiasa memberikan pujian, mendengarkan dengan antusias, dan memberikan ruang presentasi bagi anak untuk menyampaikan ide. Bagi anak yang masih pemalu atau takut, guru memberikan pendekatan personal dan perlahan-lahan melibatkan mereka dalam aktivitas kelompok. Hasilnya, anak menjadi lebih terbuka, percaya diri, dan menikmati proses belajar. Penjelasan ini menegaskan bahwa keberhasilan dalam menumbuhkan kreativitas dan partisipasi aktif tidak hanya bergantung pada media pembelajaran, tetapi juga pada kualitas interaksi emosional antara guru dan peserta didik dalam suasana kelas yang suportif.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK S Yaa Bunayya Hidayatullah Kota Baubau, dapat disimpulkan bahwa guru memainkan peran sentral sebagai fasilitator dalam pembelajaran berbasis bermain. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga merancang berbagai kegiatan yang mampu merangsang imajinasi, partisipasi, dan ekspresi anak secara aktif. Melalui pendekatan bermain yang edukatif, seperti bermain peran, menggambar, dan menggunakan gambar berseri, guru memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan ide-ide orisinal mereka. Peran guru sebagai fasilitator tercermin dalam kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi anak untuk belajar dengan cara yang kreatif dan tidak membosankan. Selain itu, guru juga berperan dalam membimbing dan memberikan dukungan emosional yang mendorong kepercayaan diri anak dalam mengekspresikan gagasan mereka. Anak-anak yang awalnya pasif menunjukkan perubahan positif dalam partisipasi dan kreativitas setelah terlibat dalam kegiatan bermain yang dirancang guru. Guru secara konsisten memberikan umpan balik positif, memperhatikan kebutuhan individual anak, dan menciptakan suasana kelas yang terbuka terhadap berbagai bentuk ekspresi. Dengan demikian, peran aktif guru sebagai fasilitator terbukti efektif dalam membentuk pola belajar anak yang lebih dinamis, kreatif, dan menyenangkan, sekaligus memperkuat fondasi perkembangan kognitif dan sosial mereka di usia dini.

Penggunaan media bermain yang edukatif dan kontekstual terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak di TK S Yaa Bunayya Hidayatullah Kota Baubau. Media seperti gambar berseri, boneka tangan, dan alat peraga visual lainnya membantu anak memahami konsep dengan lebih konkret dan menarik. Melalui media tersebut, anak terdorong untuk menyusun cerita, mengekspresikan ide, serta berkomunikasi secara lisan dengan lebih percaya diri. Penggunaan media yang sesuai dengan dunia anak juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selain mendorong kreativitas, media edukatif juga menjadi alat penting dalam menjembatani perbedaan karakter dan kemampuan setiap anak. Guru dapat menyesuaikan penggunaan media dengan tema pembelajaran dan minat anak, sehingga proses belajar menjadi lebih personal dan bermakna. Anak yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih terlibat karena media yang digunakan mampu menghubungkan antara pembelajaran dan pengalaman nyata mereka. Dengan demikian, penggunaan media bermain yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mendukung perkembangan berpikir kreatif, kemampuan berbahasa, dan rasa percaya diri anak secara menyeluruh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di TK S Yaa Bunayya Hidayatullah Kota Baubau mengalami peningkatan yang signifikan dalam partisipasi aktif dan kreativitas setelah mengikuti pembelajaran berbasis bermain. Anak yang awalnya pasif menjadi lebih antusias terlibat dalam kegiatan, baik secara individu maupun kelompok. Mereka mulai menunjukkan keberanian dalam berbicara di depan kelas, menyampaikan pendapat, serta merespons pertanyaan guru dengan percaya diri. Peningkatan partisipasi ini menunjukkan bahwa ketika anak diberikan ruang untuk berekspresi dalam suasana yang mendukung, mereka mampu mengembangkan kemampuan sosial, bahasa, dan daya imajinasi secara optimal. Selain itu, kreativitas anak juga terlihat berkembang melalui karya-karya yang mereka hasilkan, seperti gambar bebas, cerita imajinatif, dan ide-ide unik dalam bermain peran. Anak mampu menggabungkan pengalaman pribadi dengan imajinasi untuk menciptakan cerita yang memiliki struktur dan makna. Guru yang memberi dukungan positif,

seperti pujian dan kesempatan berbagi di depan kelas, turut memperkuat motivasi anak untuk terus berekspresi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain yang difasilitasi secara tepat mampu menjadi wadah yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas dan meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar sejak usia dini.

Lingkungan belajar yang mendukung terbukti menjadi fondasi penting dalam menumbuhkan rasa aman, nyaman, dan kepercayaan diri anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di TK S Yaa Bunayya Hidayatullah Kota Baubau. Ketika anak merasa diterima dan dihargai di dalam kelas, mereka cenderung lebih terbuka untuk berekspresi dan mencoba hal-hal baru. Desain ruang belajar yang ramah anak, suasana kelas yang fleksibel, serta kebebasan dalam memilih aktivitas memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi perkembangan kreativitas. Dalam lingkungan seperti ini, anak dapat mengembangkan potensi diri secara optimal tanpa tekanan atau rasa takut akan penilaian negatif. Respons guru yang positif terhadap ekspresi anak juga menjadi kunci penting dalam membangun motivasi belajar dan keberanian anak untuk berpartisipasi. Guru yang mampu menjadi pendengar yang baik, memberikan pujian yang tulus, dan memberi kesempatan anak untuk menyampaikan ide di depan teman-temannya mampu menciptakan iklim belajar yang suportif dan membangun. Anak-anak merasa dihargai, sehingga lebih berani mengambil inisiatif dan mengekspresikan gagasannya. Kesimpulannya, kombinasi antara lingkungan belajar yang kondusif dan respons guru yang empatik memainkan peran strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sekaligus menumbuhkan kreativitas, kemandirian, dan partisipasi aktif anak sejak usia dini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK S Yaa Bunayya Hidayatullah Kota Baubau, dapat disimpulkan bahwa peran guru sebagai fasilitator sangat berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas dasar anak melalui pembelajaran berbasis bermain. Guru tidak hanya bertanggung jawab menyampaikan materi, tetapi juga merancang lingkungan belajar yang mendukung, memilih media edukatif yang sesuai, serta memberikan bimbingan yang positif dan penuh empati. Aktivitas seperti bermain peran, menggambar, dan bercerita menggunakan gambar berseri terbukti efektif dalam mendorong anak untuk berpikir kreatif, menyampaikan ide, dan berani berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Strategi ini memperlihatkan bahwa pendekatan bermain yang tepat dapat menjadi media efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan bahasa anak secara terpadu. Selain itu, keberhasilan peningkatan kreativitas anak juga sangat ditentukan oleh kualitas interaksi antara guru dan siswa. Guru yang menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, terbuka, dan menghargai setiap ekspresi anak dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar yang tinggi. Anak-anak menunjukkan perubahan positif dalam hal keberanian, kemampuan bercerita, serta hasil karya yang mencerminkan orisinalitas dan imajinasi mereka. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis bermain bukan hanya sebagai pendekatan alternatif, tetapi menjadi strategi pedagogis yang esensial dalam membangun fondasi kreativitas sejak usia dini. Temuan ini memperkuat pentingnya dukungan terhadap guru dalam hal pelatihan, fasilitas, dan kebijakan agar mereka dapat menjalankan peran ini secara maksimal.

Daftar Pustaka

- Baidawi, I., & Yanuardianto, E. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs. Al-Falah Bungatan Situbondo. In *Nusantara Journal of Islamic Studies* (Vol. 3, Issue 1, pp. 83–96). <https://doi.org/10.70379/njis.v3i1.4914>

- Baluwa, M. R., & Nadjamuddin, A. (2022). Pola Kerjasama Antara Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)* (Vol. 3, Issue 1, pp. 61–74). Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo. <https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.591>
- Dewi, M. P., Fatzah, U., & Zatiti, Z. (2021). Pendampingan Pengenalan Bahasa Inggris Sejak Dini dengan Belajar sambil Bermain melalui Bimbingan “English For Child” bagi Guru-Guru Raudhatul Athfal dan PAUD. In *Jurnal Dedikasia: Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, Issue 1, p. 73). IAIN Bukittinggi. <https://doi.org/10.30983/dedikasia.v1i1.4980>
- Fahrudin, M. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Membuat dan Menerapkan Media Pembelajaran Power Point Melalui Kegiatan Workshop in House Training. In *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik* (Vol. 2, Issue 7, pp. 1125–1141). Ahlimedia Press. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i7.194>
- Fiani, A. Al, & Wuryastuti, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV MI Sirojul Athfal Depok. In *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 5, Issue 2, pp. 79–85). Universitas Muhammadiyah Sukabumi. <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i2.1585>
- Firmansyah, F. A. (2022). Peran Guru Dalam Penanganan Dan Pencegahan Bullying di Tingkat Sekolah Dasar. In *Jurnal Al-Husna* (Vol. 2, Issue 3, p. 205). IAIN Antasari. <https://doi.org/10.18592/jah.v2i3.5590>
- Hadiyah A Surya, Sularmi, S Istiyati, dan, S. B. K. (2020). Pendekatan induktif untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 8, Issue 1). Universitas Sebelas Maret. <https://doi.org/10.20961/jpd.v8i1.41021>
- Harmawati, H., K., N., Taqwa, T., Santaria, R., & Masruddin, M. (2021). Peran Pelatihan dan Kelompok Kerja Guru dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru SD di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 10, Issue 1, pp. 1–12). South Sulawesi Education Development. <https://doi.org/10.58230/27454312.61>
- Hurunin, H. (2019). Pembentukan Daya Kreatifitas Dan Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Sampah Dalam Pembuatan Boneka Kangtesboard. In *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Issue 1, pp. 12–22). Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Pancor Lombok Timur. <https://doi.org/10.37216/badaa.v1i1.240>
- Isnaini, I. (2021). Penerapan Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Membaca. In *Juwara Jurnal Wawasan dan Aksara* (Vol. 1, Issue 2, pp. 82–94). Yayasan Pendidikan dan Pengembangan Harapan Ananda. <https://doi.org/10.58740/juwara.v1i2.28>
- Khairuni, Z. I., Atika, L., Harahap, R., & Jeumpa, K. (2021). Pendampingan Pembuatan Mural Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Konsep Belajar dan Bermain. In *Jurnal Abdidas* (Vol. 2, Issue 3, pp. 634–645). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i3.335>
- Khodijah, S. (2022). Implementasi Creative Art dalam Bermain Peran untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia Dini. In *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* (Vol. 6, Issue 1, pp. 1203–1208). STKIP Muhammadiyah Enrekang.

- <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3725>
- Munir, M., & Rizqi, A. (2022). Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak yang Bermain Game Online untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan. In *Risda: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* (Vol. 6, Issue 1, pp. 69–86). Sekolah Tinggi Agama Islam Ar-Rosyid. <https://doi.org/10.59355/risda.v6i1.51>
- Nazari, A. K., & Utami, R. D. (2022). Peran Guru dalam Melaksanakan Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Basicedu* (Vol. 6, Issue 4, pp. 6655–6664). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2963>
- Nirmala, N. (2021). Peran Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah SDN 1 Alitupu Kec. Lore Utara Kab. Poso. In *iqra: Jurnal ilmu kependidikan dan keislaman* (Vol. 16, Issue 2, pp. 71–75). Universitas Muhammadiyah Palu. <https://doi.org/10.56338/iqra.v16i2.1597>
- Parlinah, P., Nugroho, A. A., & Handayani, A. (2022). Keefektifan Bermain Peran dan Keterampilan Bercerita untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. In *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran* (Vol. 16, Issue 2, pp. 201–213). Universitas PGRI Semarang. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i2.13194>
- Passalowongi, N. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Tema Lingkungan Tempat Tinggalku Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Siswa Kelas IV SD Negeri 18 Coppeng-Coppeng Kabupaten Barru. In *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* (Vol. 3, Issue 2, pp. 275–282). Universitas Cokroaminoto Palopo. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.341>
- Rahim, A., & Yusnan, M. (2022). Pengaruh kemandirian dan motivasi belajar siswa terhadap pendidikan karakter di Madrasah Ibtidaiyah Al Ikhlas Uwemagari Kabupaten Buton Selatan. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 7(1), 103-113.
- Rahman, R. A., Fathurrahman, K., Izzati, A., & Pratiwi, R. (2022). Peran Kelompok Wanita Tani Dalam Meningkatkan Pemasaran UMKM Melalui Digitalisasi Marketing. In *Prosiding Seminar Nasional Akuntansi dan Manajemen (SENAMA)*. Jurnal Ilmiah Among Makarti, STIE AMA Salatiga. <https://doi.org/10.52353/senama.v0i0.273>
- Ratih, D., Soedjiwo, N. A. F., & Libriyanti, Y. (2020). Peran Kualifikasi Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di MI Kalifa Nusantara Tahun Pelajaran 2019-2020. In *Faidatuna* (Vol. 1, Issue 3, pp. 11–22). Sekolah Tinggi Agama Islam Denpasar. <https://doi.org/10.53958/ft.v1i1.89>
- Rusiliana, I. A. W., & Amrah, A. (2022). Penerapan Model Number Head Together (NHT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Karangasem 01. In *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1, p. 244). Universitas Negeri Makassar. <https://doi.org/10.70713/pjp.v2i1.30581>
- Saputri, A. (2022). Peran Organisasi Garuda Kali Balau Kencana Dalam Meningkatkan Solidaritas Masyarakat Kota Melalui Kegiatan Sosial Dan Keagamaan (Studi Di Kelurahan Kali Balau Kencana Kecamatan Kedamaian Bandar Lampung). In *Socio Religia* (Vol. 3, Issue 1). Raden Intan State Islamic University of Lampung. <https://doi.org/10.24042/sr.v3i1.13002>

- Saputri, T. N. R., Permatasari, C., & Mukmin, B. A. (2021). Blended Media Sinkronus dan Asinkronus untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. In *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 14, Issue 2, pp. 174–184). UNIB Press. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.174-184>
- Sriasih, S. (2021). Peningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Peran Iptek dalam Kegiatan Ekonomi Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT). In *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah* (Vol. 1, Issue 2, pp. 302–309). Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v1i2.246>
- Wahyuni, T., Arifin, N., & Ndau, R. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model PBL Pada Siswa Kelas 4 Di SD Negeri 3 Bangunsari. In *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 3, p. 908). Universitas Negeri Makassar. <https://doi.org/10.70713/pjp.v2i3.30543>
- Wati, S. (2020). Peran Guru Kelas Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPA Melalui Pembelajaran Berbasis Etnosains. In *Integrated Science Education Journal* (Vol. 1, Issue 2, pp. 46–50). Cahaya Ilmu Cendekia. <https://doi.org/10.37251/isej.v1i2.78>
- Wijayanto, P. S., Setiawan, W., Wahyudin, W., & Firmansyah, A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Youtube (Podcast) dengan Metode Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh pada Materi Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 3 Bandung. In *Jurnal Guru Komputer* (Vol. 1, Issue 1, pp. 50–62). Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). <https://doi.org/10.17509/jgrkom.v1i1.29527>
- Yuherman, Y. (2022). Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Alat Peraga Melalui Kegiatan Pendampingan di SD Negeri 19 Sijantang Koto Tahun 2021. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic* (Vol. 6, Issue 1, pp. 124–129). Universitas Ekasakti. <https://doi.org/10.36057/jips.v6i1.533>