

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *SMART TABLE*  
TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK  
USIA DINI DI TK KARTIKA V- 66 BALIKPAPAN**



**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana  
pendidikan program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini

Oleh:  
Irin Chantika Dewi  
2100042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2025**

**HAK CIPTA**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *SMART TABLE* TERHADAP  
KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI DI TK  
KARTIKA V- 66 BALIKPAPAN**

Oleh  
Irin Chantika Dewi  
2100042

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia  
Dini Fakultas Ilmu Pendidikan

© Irin Chantika Dewi 2025  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2025

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Irin Chantika Dewi

2100042

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *SMART TABLE* TERHADAP  
KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI DI TK  
KARTIKA V- 66 BALIKPAPAN**

Disetujui dan Disahkan Oleh:

Pembimbing I

Yeni Rachmawati, M.Pd., Ph.D.

NIP. 19730308 200003 2 001

Pembimbing II

Dr. Rita Mariyana, M.Pd.

NIP. 19780308 200112 2 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Yeni Rachmawati, M.Pd., Ph.D.

NIP. 19730308 200003 2 001

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Irin Chantika Dewi

2100042

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *SMART TABLE* TERHADAP  
KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI DI TK  
KARTIKA V- 66 BALIKPAPAN**

Disetujui dan Disahkan Oleh:

**Penguji I**



Prof. Dr. Hj. Ernawati, M.Pd.

NIP. 19651001 199801 2 001

**Penguji II**



Dr. Euis Kurniati, M.Pd.

NIP. 19770611 200112 2 002

**Penguji III**



Dr. Aan Listiana, M.Pd.

NIP. 19720803 200112 2 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Yeni Rahmawati, M.Pd., Ph.D.

NIP. 19730308 200003 2 001

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Irin Chantika Dewi

NIM : 2100042

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Smart table* Terhadap Kemampuan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Di TK Kartika V-66 Balikpapan” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saat ini.

Bandung, Agustus 2025

Penulis



Irin Chantika Dewi

NIM. 2100042

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim.* Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, berkah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Smart table* terhadap Kemampuan Kreativitas pada Anak Usia Dini di TK Kartika V-66 Balikpapan” dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan maksimal. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, terutama dalam pengembangan media pembelajaran dan peningkatan kreativitas anak usia dini.

Dengan penuh rasa hormat dan syukur, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Yeni Rachmawati, M.Pd., Ph.D, selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Ketua Program Studi PGPAUD FIP UPI, atas segala bimbingan penuh kesabaran memberikan arahan, motivasi, dan waktu yang telah Ibu luangkan dalam mendampingi penulis. Ilmu dan arahan yang Ibu berikan menjadi bekal yang sangat berharga dalam proses penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dr. Rita Mariyana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Sekertaris Program Studi PGPAUD FIP, atas segala bimbingan yang dengan penuh kesabaran memberikan arahan, motivasi, masukan, serta koreksi dalam setiap tahap penyusunan skripsi dan lampiran, hingga akhirnya terselesaikan dengan baik.
3. Ibu Dr. dr. Nur Faizah Romadona, M.Kes, selaku Dosen Pembimbing Akademik, terima kasih atas dukungan dan bimbingan yang senantiasa diberikan sejak awal perkuliahan hingga penulisan skripsi ini.

4. Seluruh dosen dan staff PGPAUD FIP UPI yang telah memberikan arahan, motivasi, pengetahuan, semangat, dan bantuan kepada penulis selama melaksanakan perkuliahan di Program Studi PGPAUD FIP UPI.
5. Orang tua tercinta, Papah Zakaria dan Mamah Nani yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, semangat, do'a yang tiada henti dan memberikan dukungannya selama ini. Terima kasih atas cinta yang tulus dan pengorbanan yang tak ternilai.
6. Ketiga kakak tersayang, Heri Risnandi, Deny Wijaya dan Siti Sua'da yang telah memberikan kasih sayang, semangat, motivasi, membagikan pengalamannya dalam penulisan skripsi dan perhatian, do'a do'a yang selalu menguatkan dalam proses ini.
7. Kedua kakak ipar tersayang, Nirma Betania yang telah memberikan kasih sayang, semangat, motivasi, perhatian, membagikan pengalamannya dalam penulisan skripsi dan do'a yang selalu menguatkan dalam proses ini.
8. Keponakan tersayang, Aisyah, Ara, Syafiq dan Bella yang telah memberikan kasih sayang, semangat, motivasi, perhatian, do'a dan menghibur penulis selama proses penyusunan skripsi.
9. Sahabat tersayang, Putri Anugerah dan Arrya Dewa terima kasih telah memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan selama masa duduk di bangku SMA hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, tawa, dan perjuangan. Semoga kesuksesan selalu menyertai kita semua.
10. Sahabat semasa perkuliahan, Dyta, Assyifa, Dinda, Sheila dan Hasna yang terus kebersamai, memberikan semangat, bantuan selama perkuliahan dan dukungan kepada peneliti untuk selalu berjuang menyelesaikan studi dan penelitian skripsi ini.
11. Ibu Tamami, M.Pd selaku kepala sekolah TK Kartika V-66 Balikpapan yang telah memberikan arahan, motivasi, pengetahuan, semangat, serta memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.

12. Seluruh guru dan staff TK Kartika V-66 Balikpapan yang telah memberikan arahan, motivasi, pengetahuan, semangat, serta membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
13. Untuk member BTS (Bangtan Sonyeondan), Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook. Terimakasih telah menjadi penghibur penulis dan memberikan motivasi kepada penulis secara tidak langsung melalui karya-karyanya.
14. Keponakan virtual, Rayyanza Malik Ahmad dan Na Eun Ho. Terimakasih telah menjadi *mood booster* penulis dalam mengerjakan skripsi.
15. Seluruh pihak yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan penulisan ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati menerima segala kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan kreativitas anak usia dini.

Bandung, Agustus 2025



Irin Chantika Dewi

NIM. 2100042



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *SMART TABLE* TERHADAP  
KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI DI TK  
KARTIKA V- 66 BALIKPAPAN**

**Irin Chantika Dewi**

**2100042**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Smart table* terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun pada masa awal perkembangan anak usia dini. Penelitian dilaksanakan di TK Kartika V-66 Balikpapan dengan menggunakan pendekatan kuasi eksperimen (*quasi experiment*) dan desain *nonequivalent control group*. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan *Smart table* dalam proses belajar, dan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi yang dirancang untuk mengukur empat aspek utama kreativitas, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keunikan ide (*originality*), dan pengayaan ide (*elaboration*). Data dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon* dan *Mann–Whitney*, dilanjutkan dengan perhitungan *Effect Size* untuk mengetahui besar pengaruh perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor kreativitas anak dalam kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak mengalami perubahan berarti. Nilai *Effect Size* sebesar 0,88 mengindikasikan bahwa pengaruh penggunaan *Smart table* tergolong besar. Dengan demikian, *Smart table* tidak hanya berperan sebagai media belajar yang menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun.

**Kata kunci:** *Kreativitas anak usia dini, media pembelajaran, Smart table.*

***THE EFFECT OF SMART TABLE LEARNING MEDIA ON CREATIVITY  
ABILITIES IN EARLY CHILDHOOD IN KARTIKA V-66 KINDERGARTEN  
BALIKPAPAN***

**Irin Chantika Dewi**

**2100042**

***ABSTRACT***

*This study aims to examine the effect of using Smart table as a learning medium on the creativity of children aged 5–6 years in the early stages of childhood development. The research was conducted at TK Kartika V-66 Balikpapan using a quasi-experimental approach with a nonequivalent control group design. The subjects were divided into two groups: an experimental group that used the Smart table during the learning process, and a control group that continued to use conventional teaching methods. Data were collected through observation sheets designed to measure four main aspects of creativity: fluency, flexibility, originality, and elaboration. The data were analyzed using the Wilcoxon and Mann–Whitney tests, followed by the calculation of the Effect Size to determine the magnitude of the treatment’s impact. The results showed a significant increase in the creativity scores of children in the experimental group, while the control group showed no meaningful change. The Effect Size value of 0.88 indicates that the impact of using the Smart table is considered large. Therefore, the Smart table not only serves as an engaging learning medium but is also effective in enhancing the creativity of children aged 5–6 years.*

**Keywords:** *Children aged 5–6 years, creativity, early childhood, learning media, Smart table*

## DAFTAR ISI

|                                                         |             |
|---------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HAK CIPTA.....</b>                                   | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>                   | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>                   | <b>iii</b>  |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>                 | <b>iv</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                              | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                    | <b>viii</b> |
| <b>ABSTRACT.....</b>                                    | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                 | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                               | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                               | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR GRAFIK.....</b>                               | <b>xvi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                             | <b>xvii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                           | <b>1</b>    |
| <b>1.1 Latar Belakang Penelitian.....</b>               | <b>1</b>    |
| <b>1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....</b>             | <b>7</b>    |
| <b>1.3 Pertanyaan Penelitian.....</b>                   | <b>7</b>    |
| <b>1.4 Tujuan Penelitian.....</b>                       | <b>7</b>    |
| <b>1.5 Manfaat / Signifikansi Penelitian .....</b>      | <b>7</b>    |
| 1.5.1 Bagi Peneliti.....                                | 7           |
| 1.5.2 Bagi Guru.....                                    | 8           |
| 1.5.3 Bagi Sekolah.....                                 | 8           |
| 1.5.4 Bagi Dinas Pendidikan.....                        | 8           |
| <b>1.6 Ruang Lingkup Penelitian .....</b>               | <b>8</b>    |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>                      | <b>10</b>   |
| <b>2.1 Pendidikan Anak Usia Dini.....</b>               | <b>10</b>   |
| 2.1.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini .....        | 10          |
| 2.1.2 Fungsi dan Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini ..... | 11          |
| 2.1.3 Pendekatan dan Metode PAUD .....                  | 12          |
| 2.1.4 Prinsip-Prinsip PAUD .....                        | 13          |
| 2.1.5 Manfaat PAUD .....                                | 13          |
| <b>2.2 Kreativitas Anak Usia Dini .....</b>             | <b>14</b>   |
| 2.2.1 Pengertian Kreativitas anak Usia dini.....        | 14          |
| 2.2.2 Ciri-ciri Kreativitas.....                        | 16          |

|                |                                                                                                                     |           |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.2.3          | Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas.....                                                       | 17        |
| 2.2.4          | Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini .....                                                            | 18        |
| 2.2.5          | Tujuan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini .....                                                                | 19        |
| 2.2.6          | Pengukuran Kreativitas Anak Usia Dini.....                                                                          | 21        |
| <b>2.3</b>     | <b>Metode Pembelajaran Anak Usia Dini .....</b>                                                                     | <b>21</b> |
| <b>2.4</b>     | <b>Media Pembelajaran Anak Usia dini .....</b>                                                                      | <b>22</b> |
| 2.4.1          | Pengertian Media Pembelajaran .....                                                                                 | 22        |
| 2.4.2          | Pentingnya Media Pembelajaran Anak Usia Dini .....                                                                  | 23        |
| 2.4.3          | Peran Media Pembelajaran .....                                                                                      | 24        |
| 2.4.4          | Fungsi Media Pembelajaran.....                                                                                      | 25        |
| 2.4.5          | Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....                                                                                | 26        |
| 2.4.6          | Fitur <i>Smart table</i> .....                                                                                      | 27        |
| 2.4.7          | Tipe Konten yang Dapat Digunakan Pada <i>Smart table</i> .....                                                      | 28        |
| 2.4.8          | Manfaat <i>Smart table</i> .....                                                                                    | 29        |
| 2.4.9          | Penggunaan <i>Smart table</i> dalam Aktivitas Pembelajaran .....                                                    | 30        |
| 2.4.10         | Kelebihan dan Kekurangan <i>Smart table</i> .....                                                                   | 31        |
| <b>2.5</b>     | <b>Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan <i>Smart table</i> Dengan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini .....</b> | <b>32</b> |
| 2.5.1          | Pengaruh terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....                                                      | 32        |
| 2.5.2          | Pengaruh Terhadap Pembelajaran Kolaboratif .....                                                                    | 33        |
| 2.5.3          | Pengaruh terhadap Motivasi dan Umpan Balik Langsung .....                                                           | 34        |
| <b>2.6</b>     | <b>Kerangka Berpikir.....</b>                                                                                       | <b>35</b> |
| <b>2.7</b>     | <b>Hipotesis.....</b>                                                                                               | <b>36</b> |
| <b>2.8</b>     | <b>Penelitian yang Relevan .....</b>                                                                                | <b>37</b> |
| <b>BAB III</b> | <b>METODE PENELITIAN .....</b>                                                                                      | <b>41</b> |
| <b>3.1</b>     | <b>Desain Penelitian.....</b>                                                                                       | <b>41</b> |
| 3.1.1          | Variable Penelitian.....                                                                                            | 42        |
| <b>3.2</b>     | <b>Partisipan dan Tempat Penelitian.....</b>                                                                        | <b>44</b> |
| <b>3.3</b>     | <b>Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....</b>                                                                        | <b>44</b> |
| 3.3.1          | Profil TK Kartika V-66 Balikpapan.....                                                                              | 44        |
| 3.3.2          | Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran.....                                                                    | 45        |
| <b>3.4</b>     | <b>Populasi dan Sampel.....</b>                                                                                     | <b>45</b> |
| 3.4.1          | Populasi.....                                                                                                       | 45        |
| 3.4.2          | Sampel .....                                                                                                        | 46        |
| <b>3.5</b>     | <b>Definisi Operasional .....</b>                                                                                   | <b>46</b> |

|                                                    |                                                                                              |           |
|----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>3.6</b>                                         | <b>Prosedur Penelitian .....</b>                                                             | <b>47</b> |
| <b>3.7</b>                                         | <b>Teknik Pengumpulan Data .....</b>                                                         | <b>48</b> |
| <b>3.8</b>                                         | <b>Instrument Pengumpulan Data .....</b>                                                     | <b>49</b> |
| <b>3.9</b>                                         | <b>Validasi Instrumen Penelitian .....</b>                                                   | <b>53</b> |
| 3.9.1                                              | Validasi Instrumen Observasi .....                                                           | 54        |
| 3.9.2                                              | Uji Coba Instrumen.....                                                                      | 55        |
| <b>3.10</b>                                        | <b>Prosedur Analisis Data.....</b>                                                           | <b>55</b> |
| <b>3.11</b>                                        | <b><i>Ethical Issue</i> (Etika Penelitian).....</b>                                          | <b>58</b> |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b> |                                                                                              | <b>59</b> |
| <b>4.1</b>                                         | <b>Karakteristik Peserta Didik .....</b>                                                     | <b>59</b> |
| <b>4.2</b>                                         | <b>Deskripsi Subjek Penelitian .....</b>                                                     | <b>59</b> |
| 4.2.1                                              | Jumlah dan Pembagian Subjek (Kontrol dan Eksperimen) .....                                   | 59        |
| 4.2.2                                              | Karakteristik Demografis Subjek Penelitian.....                                              | 60        |
| <b>4.3</b>                                         | <b>Deskripsi Data Penelitian.....</b>                                                        | <b>62</b> |
| 4.3.1                                              | Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol .....                             | 62        |
| 4.3.2                                              | Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....                           | 64        |
| 4.3.3                                              | Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> setiap aspek pada kelompok Kontrol .....           | 66        |
| 4.3.4                                              | Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> setiap aspek pada kelompok Eksperimen.....         | 68        |
| 4.3.5                                              | Rata-rata, Standar Deviasi, Skor Minimum dan Maksimum .....                                  | 70        |
| <b>4.4</b>                                         | <b>Hasil Uji Statistik.....</b>                                                              | <b>72</b> |
| 4.4.1                                              | Uji Normalitas Data .....                                                                    | 72        |
| 4.4.2                                              | Uji Perbedaan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol .....                    | 73        |
| 4.4.3                                              | Uji Perbedaan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen .....                 | 73        |
| 4.4.4                                              | Uji Perbedaan <i>Post-test</i> Antara Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....                   | 74        |
| 4.4.5                                              | Penghitungan Ukuran Efek ( <i>Effect Size</i> ).....                                         | 74        |
| <b>4.5</b>                                         | <b>Interpretasi Hasil Penelitian .....</b>                                                   | <b>76</b> |
| 4.5.1                                              | Peningkatan Kreativitas Anak pada Kelompok Eksperimen .....                                  | 76        |
| 4.5.2                                              | Perbandingan Kreativitas Anak antara Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....                    | 78        |
| 4.5.3                                              | Perbandingan Kreativitas Anak pada setiap aspek antara Kelompok Kontrol dan Eksperimen ..... | 79        |
| 4.5.4                                              | Efektivitas Media Pembelajaran <i>Smart table</i> .....                                      | 80        |
| <b>4.6</b>                                         | <b>Pembahasan.....</b>                                                                       | <b>82</b> |
| 4.6.1                                              | Analisis Temuan Penelitian Berdasarkan Teori Kreativitas .....                               | 82        |
| 4.6.2                                              | Keterkaitan Hasil dengan Penelitian Sebelumnya .....                                         | 85        |
| 4.6.3                                              | Kontribusi <i>Smart table</i> dalam Meningkatkan Aspek Kreativitas .....                     | 86        |

|              |                                                                                  |            |
|--------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 4.6.4        | Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media <i>Smart table</i> ... | 87         |
| 4.6.5        | Implikasi Temuan Terhadap Praktik Pembelajaran Anak Usia Dini .....              | 87         |
| <b>4.7</b>   | <b>Keterbatasan Penelitian .....</b>                                             | <b>88</b>  |
| <b>BAB V</b> | <b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                                                | <b>89</b>  |
| <b>5.1</b>   | <b>Kesimpulan.....</b>                                                           | <b>89</b>  |
| 5.1.1        | Kesimpulan Khusus .....                                                          | 89         |
| 5.1.2        | Kesimpulan Umum .....                                                            | 90         |
| <b>5.2</b>   | <b>Saran .....</b>                                                               | <b>90</b>  |
|              | <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                       | <b>92</b>  |
|              | <b>LAMPIRAN .....</b>                                                            | <b>101</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                                                          |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 Rancangan <i>Non-equivalent Control group design</i> .....                                                                                    | 42 |
| Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrument penelitian kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK<br>Kartika V-66 Balikpapan .....                                        | 50 |
| Tabel 3. 3 Pedoman instrument untuk penelitian Kreativitas anak usia 5-6 tahun di<br>TK Kartika V-66 Balikpapan .....                                    | 50 |
| Tabel 3. 5 Kategori dan Rentang Skor Kreativitas Anak.....                                                                                               | 53 |
| Tabel 4. 1 Karakteristik Demografis Subjek Penelitian.....                                                                                               | 60 |
| Tabel 4. 2 Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol .....                                                                              | 63 |
| Tabel 4. 3 Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen .....                                                                           | 64 |
| Tabel 4. 4 Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Setiap Aspek Kreativitas pada<br>Kelompok Kontrol .....                                   | 67 |
| Tabel 4. 5 Rata-rata skor <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> pada keempat aspek pada<br>kelompok Eksperimen .....                                      | 69 |
| Tabel 4. 6 Statistik Deskriptif Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....                                                                          | 71 |
| Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas ( <i>Shapiro-Wilk</i> ) .....                                                                                            | 72 |
| Tabel 4. 8 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Kelompok Kontrol .....                                                                                              | 73 |
| Tabel 4. 9 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Kelompok Eksperimen.....                                                                                            | 73 |
| Tabel 4. 10 Hasil Uji <i>Mann-Whitney Post-test</i> Kontrol vs Eksperimen .....                                                                          | 74 |
| Tabel 4. 11 Ukuran Efek ( <i>Effect Size</i> ).....                                                                                                      | 74 |
| Tabel 4. 12 Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Setiap Aspek Kreativitas pada<br>Kelompok Eksperimen.....                                | 77 |
| Tabel 4. 13 Perbandingan Rata-rata Skor <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol dan<br>Eksperimen serta Hasil Uji Mann-Whitney .....                           | 79 |
| Tabel 4. 14 Perbandingan Selisih Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> pada Setiap Aspek<br>Kreativitas antara Kelompok Kontrol dan Eksperimen ..... | 79 |
| Tabel 4. 15 Efektivitas Media <i>Smart table</i> Berdasarkan Rata-rata Peningkatan<br>Skor Kreativitas Tiap Aspek .....                                  | 81 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                                                                                          |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 <i>Smart table</i> .....                                                                                                                                                     | 27 |
| Gambar 2. 2 Bagan kerangka pikir Menggunakan Metode pembelajaran tanpa media <i>Smart table</i> (konvensional) dan metode pembelajaran dengan menggunakan media <i>Smart table</i> ..... | 36 |
| Gambar 3. 1 Pengaruh metode pembelajaran dengan menggunakan media <i>Smart table</i> terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun .....                                            | 44 |



## DAFTAR GRAFIK

|                                                                                            |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Grafik 4. 1 Distribusi Usia Anak per Kelompok .....                                        | 62 |
| Grafik 4. 2 Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> per Anak – Kelompok Kontrol .....    | 64 |
| Grafik 4. 3 Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> per Anak – Kelompok Eksperimen ..... | 66 |
| Grafik 4. 4 Rata-rata Aspek Kreativitas Kelompok Kontrol .....                             | 68 |
| Grafik 4. 5 Rata-rata Aspek Kreativitas Kelompok Eksperimen.....                           | 70 |
| Grafik 4. 6 Statistik Deskriptif <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....                | 71 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                                      |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1: Keputusan Pengangkatan Pembimbing Penyusunan Skripsi .....                               | 101 |
| Lampiran 2. Permohonan Surat Izin Penelitian .....                                                   | 103 |
| Lampiran 3. Lembar Bimbingan Skripsi .....                                                           | 104 |
| Lampiran 4. Surat Pengantar Validasi Instrumen .....                                                 | 108 |
| Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....                                        | 109 |
| Lampiran 6. Skenario Pembelajaran .....                                                              | 110 |
| Lampiran 7. Hasil Uji Validasi dan Rehabilitasi Instrumen .....                                      | 114 |
| Lampiran 8. <i>Output</i> SPSS Normalitas ( <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> ) .....             | 117 |
| Lampiran 9. <i>Output</i> SPSS Uji <i>Wilcoxon</i> pada Kelas Eksperimen dan Kontrol..               | 125 |
| Lampiran 10. <i>Output</i> SPSS Uji <i>Mann-Whitney Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol ..... | 129 |
| Lampiran 11. <i>Output</i> SPSS Uji Deskriptif Statistik Kreativitas Anak.....                       | 130 |
| Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian (Foto-foto Kegiatan).....                                        | 131 |
| Lampiran 13. Form Perbaikan .....                                                                    | 134 |

## DAFTAR PUSTAKA

- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C. K., & Walker, D. A. (2019). *Introduction to research in education* (10th ed.). Cengage Learning.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ajogbeje, O. J. (2023). Enhancing classroom learning outcomes: The power of immediate feedback strategy. *International Journal of Disability, Sports & Health Sciences*, 6(3), 453–465.  
[https://www.researchgate.net/publication/375343331\\_Enhancing\\_Classroom\\_Learning\\_Outcomes\\_The\\_Power\\_Of\\_Immediate\\_Feedback\\_Strategy](https://www.researchgate.net/publication/375343331_Enhancing_Classroom_Learning_Outcomes_The_Power_Of_Immediate_Feedback_Strategy)
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. W.H. Freeman and Company.
- Batey, M. (2019). Measuring Creativity at Work: The Creative Diversity Model and The OPUS. In *The Creative Self* (pp. 59-81). Academic Press.
- Berk, L. E. (2020). *Child Development*. 10th Edition. Pearson Education.
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2010). *Nurturing creativity in the classroom*. Cambridge University Press.
- Behnamnia, N., Kamsin, A., & Ismail, M. A. (2021). The landscape of research on the use of digital game-based learning apps to nurture creativity among young children: A review. *Think Skills Creativ.* [arXiv preprint](https://arxiv.org/abs/2105.00000)
- Brown, C., & Taylor, P. (2020). "The Impact of Smart table Technology on Creativity in Preschoolers." *Journal of Interactive Learning Research*, 31(4), 305-325.
- Cai, S., Li, J., & Zhang, T. (2020). *Creative Learning Through Smart table Technology: Implications for Preschool Education*. *Journal of Early Childhood Education Technology*, 17(3), 155-169.
- Chentiya, & Zulminiati. (2021). Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Edukid: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(2), 2021. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/edukid/article/view/33992>
- Choi, J., Lee, H., & Kim, S. (2022). *Collaborative learning with digital tools in early childhood education*. *Journal of Educational Technology*, 15(4), 221-238.
- Choi, K. M., Jeong, H. J., & Kim, S. J. (2021). "Game-based learning for early childhood education: Enhancing engagement and learning outcomes." *Early Childhood Education Journal*, 49(3), 567-581.
- Chen, M., & Law, V. (2016). The effects of game-based learning with instant feedback on motivation and learning outcomes. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(2), 155–167.  
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11018941>
- Couse, L. J., & Chen, D. W. (2010). *A Tablet Computer for Young Children? Exploring its Viability for Early Childhood Education*. *Journal of Research on Technology in Education*, 43(1), 75-98.

- Choi, S., et al. (2021). *The impact of video-based learning on student engagement and academic performance*. Educational Technology Research and Development, 69(1), 205-222.
- Craft, A. (2001). *Little c Creativity*. Creativity Research Journal, 13(3-4), 257-278.
- Craft, A. (2001). *Little C Creativity*. In *Creativity in Education*. Continuum International Publishing Group.
- Creswell, J. W. (2018). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (6th ed.). Pearson.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2019). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (6th ed.). Pearson.
- Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2021). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (6th ed.). Pearson.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. HarperCollins.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum.
- Edwards, C., Gandini, L., & Forman, G. (2011). *The Hundred Languages of Children: The Reggio Emilia Experience in Transformation*. Praeger.
- Eriksson, S., & Risberg, M. (2020). "Role-play as a method to develop social skills in early childhood education." *International Journal of Early Years Education*, 28(2), 189-202.
- Facione, P. A. (1990). *Critical Thinking: A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assessment and Instruction*. California Academic Press.
- Fakhriyani, N. (2016). *Pendidikan Kreativitas pada Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Fauziyah, N., & Saripudin, E. (2023). Pemanfaatan *Smart table* dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(2), 75-88.
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). SAGE Publications.
- Finke, R. A., Ward, T. B., & Smith, S. M. (1992). *Creative cognition: Theory, research, and applications*. MIT Press.
- Firmansyah, R. (2020). *Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini: Konsep dan Implementasi*. Bandung: EduTech Press.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, R. S. (2008). *Play and Child Development*. Pearson Education.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. Basic Books.

- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality Tests for Statistical Analysis: A Guide for Non-Statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486-489.
- Goleman, D. (1998). *Working with Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Gordon, A. M., Browne, K. W., & Schaefer, E. C. (2020). *Beginnings & Beyond: Foundations in Early Childhood Education* (10th ed.). Cengage Learning.
- Guilford, J. P. (1950). *Creativity*. *American Psychologist*, 5(9), 444-454.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. McGraw-Hill.
- Hafitah, & Sakti. (2022). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 2022. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/view/57969>
- Harris, P. L. (2000). *The Work of the Imagination*. Oxford: Blackwell.
- Hasibuan, T. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Rajawali Press.
- Haugland, S. W. (2000). *Early Childhood Classrooms in the 21st Century: Using Computers to Maximize Learning*. *Young Children*, 55(1), 12-18.
- Higgins, S., Beauchamp, G., & Miller, D. (2007). Reviewing the Literature on Interactive Whiteboards. *Learning, Media and Technology*, 32(3), 213-225.
- Higgins, S., Mercier, E., & Burd, E. (2020). "Interactive Technologies in Early Learning: Examining the Role of *Smart tables*." *Technology in Pedagogy*, 28(3), 230-250.
- Huang, Z., Chen, Q., & Luo, S. (2021). *Digital learning environments: Enhancing creativity and cognitive development in young children*. *International Journal of Early Childhood Technology*, 22(3), 145-160.
- Huyder, V., Korhonen, M., & Uusitalo-Malmivaara, L. (2021). "The impact of tactile learning on creativity and fine motor skills in preschool children." *Educational Psychology*, 41(3), 445-459.
- Hossain, M. A. (2021). The integration of smart technology in early childhood education: Challenges and opportunities. *Journal of Educational Technology*, 18(3), 45-62
- Jacobsen, D. (2022). *Project-Based Learning with Interactive Technologies: The Role of Smart tables in Collaborative Education*. *Journal of Interactive Learning Research*, 33(1), 60-75.
- Johnson, M., Smith, L., & Anderson, P. (2021). "Technology in Early Childhood Classrooms: The Role of *Smart tables* in Collaborative Learning." *International Journal of Early Education and Development*, 42(1), 120-135.
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (2019). *The Cambridge Handbook of Creativity*. Cambridge University Press.
- Kusuma, A. H., & Sutapa, I. K. (2021). *Peran Kreativitas dalam Pengembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 123-132.
- Kelley, T., & Kelley, D. (2013). *Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All*. Crown Business.
- Kemendikbud RI. (2014). *Pedoman Pembelajaran Saintifik di PAUD*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). (2020). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dan Implikasinya*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Pedoman Penyelenggaraan PAUD Holistik Integratif*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Kozma, R. B. (2020). *The role of digital learning tools in early childhood education*. *International Journal of Early Childhood Education*, 48(1), 52-68.
- Lakens, D. (2013). Calculating and Reporting *Effect Sizes* to Facilitate Cumulative Science: A Practical Primer for t-tests and ANOVAs. *Frontiers in Psychology*, 4, 863.
- Lau, L. (2021). *Collaborative learning through digital tools in early childhood education*. *Journal of Early Childhood Education Research*, 8(2), 135-150.
- Lee, J., & Lee, K. (2023). *Early childhood literacy through interactive digital platforms: A review of recent trends*. *Educational Technology & Society*, 26(1), 58-71.
- Li, X. (2021). *Digital literacy development in early childhood: Applications of interactive technologies*. *Journal of Early Childhood Literacy*, 17(2), 34-47.
- Liu, Y., & Zheng, X. (2020). *Interactive Learning with Smart tables in Early Childhood Education*. *Journal of Educational Technology*, 45(2), 123-140.
- Liu, Y., Zheng, Y., & Zhang, L. (2020). *Interactive learning in early childhood education: Collaborative approaches with technology*. *Early Childhood Education Review*, 30(2), 115-128.
- Lee, J. H., Park, S., & Kim, H. (2021). Localized content adaptation for interactive *Smart tables* in early childhood education. *Journal of Educational Technology Research and Development*, 69(4), 987–1003
- Maulana, I., Rahmat, A., & Dwi, S. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(3), 145-160.
- Maynard, T., Waters, J., & Clement, J. (2021). *Learning through movement: Supporting physical and cognitive development in young children*. *Early Childhood Education Journal*, 49(4), 627–640.
- McFarlane, A., Sherwin, J., & Khourey-Bowers, C. (2021). *Digital Play and Cognitive Development: The Role of Smart tables*. *International Journal of Child Development*, 39(4), 218-233.
- Miller, E., & Almon, J. (2020). *Crisis in the Kindergarten: Why Children Need Play in School*. Teachers College Press.
- Montessori, M. (1967). *The Discovery of the Child*. New York: Ballantine Books.
- Morrison, G. S., & D’Amico, M. (2021). *Early Childhood Education Today*. 16th Edition. Pearson.
- Mulyani, S. (2019). *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

- Masganti, S., dkk. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Kencana Prenada Media.
- Mutamimah, M., Fatimah, A., & Hartono, T. (2021). Inovasi Media Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kreativitas Anak. *International Journal of Early Childhood Education*, 7(2), 89-100.
- Nasution, F. R., & Fauzi, R. (2021). "Interactive *Smart table* for Early Childhood Education: A Review of Effectiveness and Engagement." *Journal of Early Educational Technology*, 15(2), 45-60.
- Nasution, R., Pratama, R., & Murniati, D. (2019). Optimalisasi Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 5(2), 99-112.
- National Association for the Education of Young Children (NAEYC). (2020). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington, DC: NAEYC.
- Ng, K., & Tan, P. (2020). *Enhancing social learning in early childhood through collaborative technologies*. *Journal of Early Childhood Development*, 24(1), 102-115.
- Nisa, R., & Saripudin, E. (2023). Inovasi Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 18(2), 75-88.
- Nurul, H., & Saputra, A. (2022). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Digital terhadap Peningkatan Kreativitas Anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 45-60.
- Nugroho, T. (2021). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi di PAUD: Peluang dan Tantangan*. Surabaya: Akademika.
- Nikolopoulou, K. (2020). Preschool teachers' practices of ICT-Supported early language and mathematics. *Creative Education*, 11(10), 2038–2052. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.1110149>
- Palaiologou, I. (2016). Children under five and digital technologies: Implications for early years pedagogy. *European Early Childhood Education Research Journal*, 24(1), 5–24. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2014.929876>
- Papanikolaou, K., Mavridis, A., & Dasygenis, M. (2019). Smart interactive surfaces: applications in education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 1-16.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. Basic Books.
- Penuel, W. R., Sherer, D., & Gallagher, D. J. (2021). *Project-based Learning in Early Childhood Education*. *Early Childhood Research Quarterly*, 56, 213-229.
- Piaget, J. (1954). *The Construction of Reality in the Child*. Basic Books.
- Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. Grossman Publishers.
- Piirto, J. (2004). *Understanding creativity*. Great Potential Press
- Plowman, L., & Stephen, C. (2005). *Children, Play, and Computers in Pre-School Education*. *British Journal of Educational Technology*, 36(2), 145-158.

- Plowman, L., & Stephen, C. (2020). *The impact of digital technologies on children's learning: A review*. Journal of Early Childhood Education, 34(1), 56-72.
- Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2010). *The impact of digital technologies on children's learning: A review of the evidence*. The British Journal of Educational Technology, 41(3), 28-38.
- Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2010). *The Role of Digital Technologies in Young Children's Learning*. British Journal of Educational Technology, 41(5), 931-942.
- Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2020). Interactive Learning Technologies and Early Childhood Development. *Early Childhood Education Research Journal*, 28(4), 289-307.
- Prasetyo, W., & Wahyuni, D. (2020). *Pengembangan Media Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prasetyo, B., Rahman, A., & Lestari, D. (2022). *Pengaruh Media Digital terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Media Ilmu.
- Preston, C., Danby, S., Fler, M., & Campbell, A. (2012). *The Interactive Whiteboard as a Digital Hub for Children's Collaborative Play and Learning*. Australian Journal of Early Childhood, 37(2), 12-20.
- Price, S., & Rogers, Y. (2004). *Let's get physical: The influence of physical interaction with digital content on children's learning*. Learning, Media, and Technology, 29(1), 93-106.
- Price, S., & Rogers, Y. (2004). *Let's Get Physical: The Learning Benefits of Interacting in Digitally Augmented Physical Spaces*. Computers & Education, 43(1-2), 137-151.
- Putri, L., & Hidayati, N. (2021). *Psikologi Anak dan Kreativitas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahmawati, D., & Surya, A. (2020). *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, I. (2020). *Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini: Tantangan dan Solusi*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Prenada Media Group.
- Rijal Akbar, M. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Ilmu Pendidikan.
- Rizatul, A., & Fifi, N. (2022). *Media Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rosli, D., Mustaffa, R., & Ismail, S. (2020). "Interactive Media in Early Childhood Education: A Systematic Review." *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(2), 456-469.
- Rosli, R., et al. (2020). *Video-based learning in the classroom: Benefits and challenges*. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 29(4), 377-394.
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). *Divergent thinking as an indicator of creative potential*. Creativity Research Journal, 24(1), 66-75.



- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). *The Standard Definition of Creativity. Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). *The Two Creative Literacies: A Review of the Literature on Creativity. Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 6(1), 1-16.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2019). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, M., & Semiawan, C. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Santosa, M., & Wardani, S. (2021). Peran Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 50-63.
- Santrock, J. W. (2020). *Child Development: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Sari, L., & Linda, R. (2020). Dampak Media Interaktif terhadap Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Anak Usia Dini*, 8(1), 34-45.
- Sari, M., & Wahyudi, A. (2021). *Pendekatan Pembelajaran Inovatif untuk Anak Usia Dini*. Malang: EduPrima.
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*. Oxford University Press.
- Setiawan, A., & Purwanti, S. (2021). "Pengaruh Media Visual terhadap Pemahaman Konsep Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 45-53.
- Sorrells, A., Davis, R., & Lee, K. L. (2021). *Storytelling and Moral Development in Young Children*. *Early Education and Development*, 32(2), 206-220.
- Spector, J. M. (2021). *Learning and performance support systems: Emerging trends and applications*. Springer.
- Strasburger, V. C., Jordan, A. B., & Donnerstein, E. (2010). Health effects of media on children and adolescents. *Pediatrics*, 125(4), 756-767.
- Stojanovic, J., et al. (2021). *Collaborative learning through digital tools in early childhood education: A comprehensive review*. *Journal of Digital Education*, 14(2), 55-68.
- Sugiyono. (2019). *Media Pembelajaran: Inovasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Montessori, M. (1967). *The Absorbent Mind*. Holt, Rinehart, and Winston.
- Supriyadi, A. (2019). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 75-82.
- Supriyadi, T., & Anggraeni, R. (2019). *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryadi, Y., Pratama, H., & Saraswati, A. (2018). Media Pembelajaran Modern untuk Mendukung Kreativitas Anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(4), 65-78.

- Susanto, A., & Harahap, R. (2021). *Strategi Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Media Edukasi.
- Suyadi, T., & Selvi, R. (2020). *Media Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2019). *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suyadi. (2021). *Psikologi Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2020). *Research methods for business: A skill-building approach* (8th ed.). Wiley.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2018). *Using Multivariate Statistics* (7th ed.). Pearson.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking*. Scholastic Testing Service.
- Torrance, E. P. (1981). *Thinking creatively in action and movement*. Scholastic Testing Service
- Torrance, E. P. (1988). *The Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.
- Torrance, E. P. (1995). *The Torrance Tests of Creative Thinking*. Scholastic Testing Services.
- UNESCO. (2021). *Investing in Early Childhood Education for Sustainable Development*. Paris: UNESCO.
- UNICEF. (2020). *Early Childhood Development: A Foundation for Future Success*. New York: UNICEF.
- UNICEF. (2020). *The State of the World's Children 2020: Early Childhood Development*. New York: UNICEF.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Waller, T., & Sargeant, J. (2020). "Learning outdoors: The significance of outdoor environments in early childhood education." *Journal of Outdoor Learning Research*, 12(1), 45-62.
- Wong, L., Smith, R., & Harris, M. (2021). *Collaborative Learning in Digital Environments: Project-Based Approaches with Smart tables*. Educational Research Review, 24(2), 102-117.
- Wu, Y. (2022). *The role of technology in early childhood education: A case study of science simulations on Smart tables*. Journal of Educational Research, 31(3), 87-99.
- Wulandari, S. (2019). "Pengembangan Media Edukatif untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 56-63.
- Yang, Z., & Chang, Y. (2022). *Interactive technology in early childhood education: Enhancing problem-solving skills through games*. Journal of Educational Technology, 29(4), 101-113.
- Yelland, N. (2011). Reconceptualising play and learning in the lives of young children. *Australasian Journal of Early Childhood*, 36(2), 4-12.
- Yuliana, D., & Marwan, M. (2020). *Pentingnya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Digital*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.

- Yulianto, R., & Riana, D. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 17(1), 10-21.
- Zhao, L., & Okamoto, T. (2020). "Enhancing visual literacy through picture books: A guide for early childhood educators." *Journal of Early Literacy Development*, 18(4), 320-338.
- Zhou, M., et al. (2021). *Video learning in higher education: An empirical study on student engagement and performance*. Computers & Education, 162, 104085.
- Zheng, T., He, Y., & Liu, X. (2023). *Interactive digital media in early education: Improving critical thinking and problem-solving skills*. *Journal of Early Childhood Development*, 18(1), 34-50.
- Zigler, E., Gilliam, W. S., & Jones, S. M. (2019). *The Importance of Play in Early Childhood Development*. *American Journal of Play*, 11(2), 179-195.