

Kreativitas Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19 Tk Junjung Buih Kecamatan Daha Utara

Asmah¹

Bimbingan dan Konseling, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

*Penulis koresponden, email: 2020131320013@ulm.ac.id

Abstract: *This study was conducted to describe creativity in early childhood and how to develop children's creativity during the COVID-19 pandemic at TK Junjung Buih, Daha Utara District. The research employed a qualitative descriptive library method. Data were collected, analyzed, and concluded based on relevant literature sources. The results show that early childhood creativity during the COVID-19 pandemic at TK Junjung Buih, Daha Utara District, can be developed through online learning, where parents and teachers work collaboratively to optimize every aspect of children's development and creativity while learning from home.*

Keywords: *Kreativitas, anak usia dini, pandemi covid -19, TK Junjung Buih Kec Daha Utara*

Abstrak: Studi ini dilakukan untuk mendiskripsikan tentang kreativitas pada anak usia dini dan bagaimana megembangkan kreativitas anak dimasa pandemic covid- 19 di TK Junjung Buih Kecamatan Daha Utara . Metode kualitatif deskriptif kepustakaan yang digunakan dalam studi penelitian ini . Pemerolehan data dikompilasi, dianalisis dan disimpulkan. Hasil menunjukkan bahwa kreativitas adak usia dini dimasa covid-19 di TK Junjung Buih Kecamatan daha Utara dapat dikembangkan melalui pembelajaran online (daring),orang tua dan guru bersinergi untuk mengoptimalkan setiap aspek perkembangan dan kreativitas anak saat belajar dari rumah.

Keywords: Kreativitas, anak usia dini, pandemi covid -19, TK Junjung Buih Kec Daha Utara

PENDAHULUAN

Pendidikan bertugas mengembangkan potensi dan kreatifitas anak didik. Anak usia dini membutuhkan bimbingan yang efektif dalam mengembangkan kemampuan dan potensinya secara optimal, agar kelak dapat berguna bagi dirinya keluarga dan masyarakat. Anak usia dini berada pada masa peka yang siap menyerap rangsangan dari lingkungan sehingga sangat penting mengembangkan seluruh potensi anak. (Pekerti & dkk, 2017).

Bermain dengan benda konkret merupakan belajar yang paling efektif bagi anak usia. Bermain yang kreatif dan menyenangkan dapat mengembangkan seluruh kemampuannya. Anak aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan lingkungan, anak dapat mengamati, menjelajah, menyelidiki, memanipulasi suatu objek. (Zaman & Hernawan, 2016)

Kreativitas yang menjadi prioritas pada proses pertumbuhan anak berfokus pada penemuan-penemuan gagasan. Gagasan dapat tercipta dari kemampuan imajinasi dan keingintahuan yang menggebu-gebu pada diri anak. Masa yang penting dalam menggali segala potensi pada kemampuan kognitif, bahasa, dan motorik anak terletak pada usia 0-6 tahun. Menurut Maslow

(1998) kreativitas mendorong manusia untuk mencapai tahap tertinggi dalam kebutuhan humanismenya (Musfiroh & Tatminingsih, 2016)

METODE

Mencermati studi literature, diajukan pertanyaan bagaimanakah kreativitas anak usia dini? serta bagaimana mengembangkan kreativitas anak dimasa pandemic covid-19?. Metode yang digunakan adalah Kualitatif deskriptif kepustakaan dengan mengumpulkan data dari studi Pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Kreativitas

Darievda melalui Ismil (2006) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa rancangan, benda, atau gagasan yang belum pernah ada sebelumnya. (Musfiroh & Tatminingsih, 2016)

Bloomberg (1973) “ kreativitas adalah total keterampilan dalam kategori berpikir divergen. Kategori ini telah didefinisikan sebagai kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi”. Kefasihan merupakan kemampuan untuk produksi dan jumlah ide tentang topik tersebut. Fleksibilitas adalah perubahan perspektif ke masalah. Orisinalitas adalah menghasilkan ide-ide unik. Elaborasi merinci yang ditambahkan ide ide (Dere, 2019)

Penguin Dictionary Of Psychology (Suryana, 2004:23) menyatakan pengertian kreatif adalah proses berpikir yang dapat menyelesaikan masalah, gagasan, rancangan, seni, teori atau benda yang baru atau unik (Handayani, Gandamana, & Fariyah, 2017)

Menurut Coleman & Hammen (Munandar, 1999) ada tiga indikator yang dapat dikatakan kreatif, yaitu: Kemampuan berpikir, sikap terbuka, memiliki imjinasi tinggi, percaya diri serta memiliki kebebasan dalam berekspresi (Handayani, Gandamana, & Fariyah, 2017)

Ciri-Ciri Kreativitas

- berpikir kreatif (aptitude) memiliki ciri-ciri : kelancaran berpikir, keluwesan, memperinci, berpikir original, dan ketrampilan dalam mengevaluasi
- afektif (non aptitude) mempunyai ciri : memiliki rasa ingin tahu yang besar, bersifat imajinatif, menyukai tantangan, berani mengambil resiko, dan bersifat menghargai (Handayani, Gandamana, & Fariyah, 2017)

Anak yang kreatif memiliki ciri-ciri : mampu menyampaikan pendapatnya, mandiri dalam memecahkan masalah, mampu berkarya, berani mencoba, dapat mengkomunikasikan apa yang dia rasakan pada suatu objek (Pekerti & dkk, 2017)

Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

1. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas

a) Faktor internal individu

Menurut Rogers dalam Munandar (1999) faktor internal individu adalah : Membuka diri terhadap stimulus yang datang dari luar atau dalam diri, mampu menerima perbedaan,

dapat menilai sendiri produk ciptaan seseorang (evaluasi internal), serta kemampuan mengeksplorasi (Sit, et al., 2016)

b) Faktor eksternal (Lingkungan)

Menyediakan sarana kebudayaan, membuka diri terhadap kebudayaan lain, berorientasi ke masa mendatang, kebebasan tanpa diskriminasi, bebas dari tekanan dan tindakan kekerasan, keterbukaan dan toleransi terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda, keberhasilan hubungan antara individu serta pemberian dorongan dan reward pada hasil karya kreatif. (Sit, et al., 2016)

2. Faktor Penghambat Kreativitas

Kreativitas seseorang akan terhambat jika ada pemberian evaluasi yang tidak tepat, pemberian hadiah, persaingan, dan lingkungan yang membatasi (Sit, et al., 2016). Menurut Susanto (2014) perilaku yang dapat menghambat kreativitas anak adalah: mengancam, memarahi, melarang bertanya, mengintervensi anak, tidak menghargai pendapat anak, mendominasi, dan memaksa anak. (Sit, et al., 2016)

Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak

Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, diantaranya perkembangan bahasa, moral, social emosional, fisik dan kognitif. Melalui bermain anak dapat memperbanyak kosa kata dan dapat berkomunikasi dengan orang lain, belajar moral yang baik, memiliki keterampilan social, fisiknya berkembang dengan baik, dan dapat melatih daya pikir anak. (Putro, 2016).

Peran Guru dan Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut David Champsan (1996) "peran pendidik TK dalam merancang permainan anak hendaknya memiliki kemampuan berikut : menguasai kegunaan permainan, memahami kreativitas, berperan sebagai fasilitator, mampu merancang pembelajaran yang menantang sesuai tugas perkembangan melalui permainan yang menyenangkan. (Anhusandar, 2016)

Perilaku orang tua yang membangkitkan kreativitas anak diantaranya: memotivasi anak mengungkapkan pendapat dan menghargai pendapatnya, membebaskan anak berimajinasi, membebaskan anak mengambil keputusan, memotivasi anak untuk bertanya, mendukung apa yang dilakukan anak, memfasilitasi kegiatan anak, memberikan reward, melatih kemandirian anak, menikmati moment bersama anak dan berkolaborasi dengan baik. (Rachman, 2020)

Jenis Bermain yang Mengasah Kreativitas Anak Usia Dini

1. Bermain kreatif

Memberi peluang kepada anak untuk menjelajah, berkarya, mecurahkan perasaannya, yang dapat menimbulkan kesenangan, menggugah daya cipta anak untuk berkarya sesuai khayalannya. Tujuannya untuk mengoptimalkan potensi anak. Klasifikasi bermain kreatif menurut Lopes (Sujiono, 2009: 147):

- a. Mengkreasikan benda
- b. Menyambung cerita
- c. Bermain pura-pura atau drama
- d. Gerakan kreatif (Creative Movement)

- e. Bertanya kreatif (Creative Questioning)
2. Bermain aktif
Aktivitas yang langsung dilakukan anak sehingga memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri. Contoh: bermain spontan dan bebas, bermain drama, bermain konstruktif, mengoleksi sesuatu, permainan serta olah raga (Menurut Hurlock, 1978: 328)
3. Bermain pasif
Merupakan permainan yang tidak mengikut sertakan anak, hanya melihat atau mendengarkan saja. Contohnya : membaca, membaca komik, menonton film, mendengarkan music atau radio (Putro, 2016). Melati (2012: 82) menyatakan bahwa fungsi bermain diantaranya: melatih berpikir, meningkatkan kemampuan indera, penenangan, memacu kreatifitas, melatih intelektual, mendapatkan hal baru, dan melatih kepedulian” (Putro, 2016)

Kegiatan Belajar Mengajar di TK Junjung Buih Kecamatan Daha Utara Saat Pandemi Covid-19

Saat pandemi covid-19 melanda, pemerintah mengambil kebijakan yang mengharuskan anak belajar daring atau BDR, dan guru bekerja dirumah. Penerapan tersebut memaksa semua pihak untuk beradaptasi dengan proses belajar mengajar yang baru secara online atau dalam jaringan dengan memanfaatkan media vidio conference berupa hangouts, skype, zoom, google meet, webex, atau sejenisnya” (Hasbi, Suswantoro, Triminur , & Rahmawati, 2020)

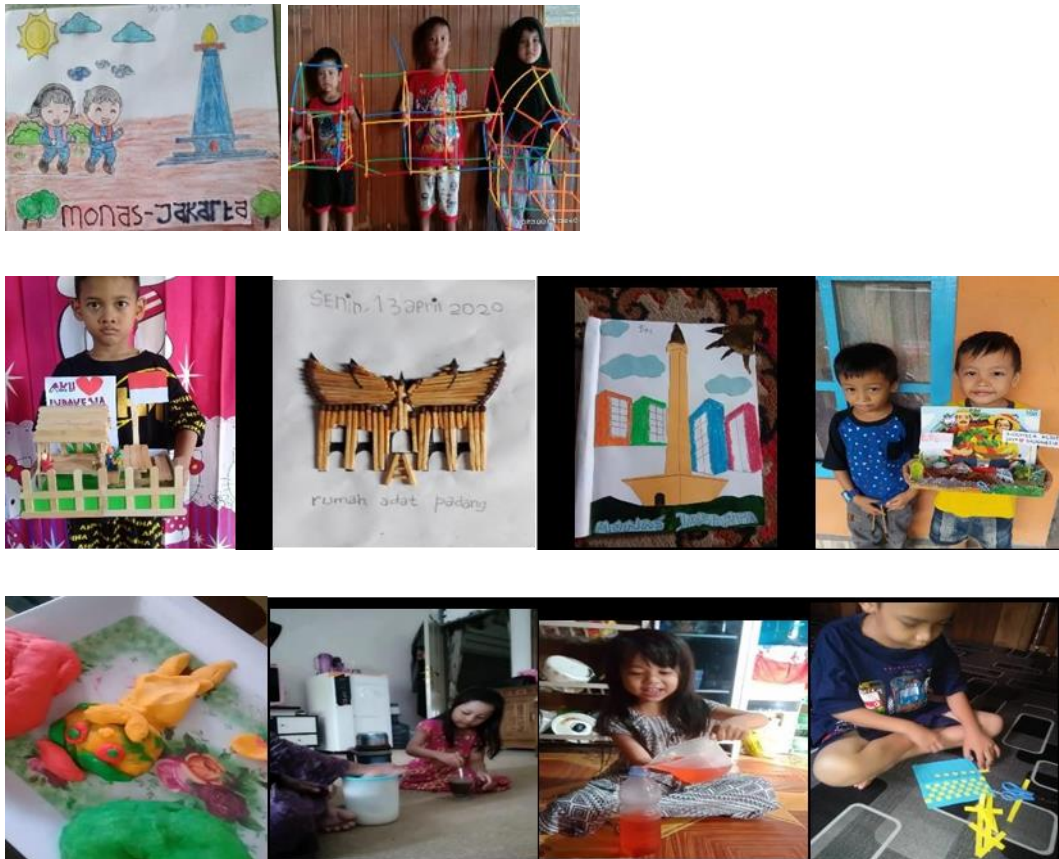
Di TK Junjung Buih tidak bisa menggunakan video conference seperti disebutkan diatas karena banyak kendala yang dihadapi, diantaranya masalah jaringan, kouta, dan juga kurangnya pengetahuan orang tua yang tidak bisa menggunakan aplikasi tersebut, bahkan ada sebagian yang tidak memiliki smartphone, sehingga disepakati KBM dilakukan melalui WA group. Guru menshare RPPM melalui WA group, orang tua memfasilitasi kegiatan anak dirumah dan merekam kegiatan yang dilakukan anak selama bermain, sabil menggali kreativitas anak dengan menanyakan pertanyaan- pertanyaan terbuka. Vidio tersebut kemudian di kirim ke guru untuk di evaluasi dan dianalisis untuk mengetahui perkembangan anak. Dalam hal ini komunikasi positif antara orang tua dan guru harus dibangun dengan baik dalam rangka memastikan keefektifan belajar anak serta dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal. (Hasbi, Murtiningsih, Rosita, Tamara, & Rahayu, 2020). Guru dan orang tua harus bersinergi dalam membimbing anak agar dapat mengoptimalkan segala aspek perkembangan dan kreativitas anak. Pada waktu tertentu guru dan ortu berkomunikasi untuk membahas kendala yang dihadapi agar dapat dipecahkan bersama, guru membrikan edukasi dan bimbingan kepada orang tua bagaimana mendampingi anak dan menggali kreativitas anak dengan cara yang tepat, bagaimanapun juga orang tua adalah perpanjangan tangan dari guru untuk mendampingi dan membimbing anak selama Belajar dari rumah.

Kegiatan Pembelajaran yang Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Junjung Buih Kecamatan Daha Utara

Untuk memudahkan orang tua, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mempergunakan alat dan bahan yang tersedia dirumah. Kegiatannya berupa:

1. Bermain sains dirumah
2. Bermain bahasa dirumah
3. Bermain matematika di rumah

4. Bermain seni kriya
5. Bermain music dan gerak



KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan manusia dalam menciptakan sesuatu sesuai pikiran dan perasaannya, serta dipengaruhi oleh lingkungan disekitarnya. Lingkungan yang memberikan kebebasan individu dan kemerdekaan berekspresi lebih memungkinkan tumbuhnya kreativitas daripada lingkungan yang ketat penuh aturan. Kreativitas harus di pupuk pada anak usia dini untuk bekal kehidupannya dimasa yang akan datang. Setiap aspek perkembangan dan kreativitas anak dapat dilakukan melalui bermain. Meski pandemic covid -19 melanda, kreativitas dan perkembangan anak dapat terus dikembangkan melalui pembelajaran daring. Hasil pengkajian ini semoga dapat memperluas wawasan dan memperdalam pemahaman mengenai kreativitas anak usia dini dan mengoptimalkan setiap aspek perkembangan anak.

REFERENSI

- Anhusandar, L. O. (2016). Kreativitas Pendidik di Lembaga PAUD. *Jurnal Al-Ta'dib Vol. 9 No. 1, Januari-Juni 2016*, 84.
- Dere, Z. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research 7(3): 652-658, 2019* , 3.

- Handayani, P. H., Gandamana, A., & Farihah. (2017). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* Vol. 15 (2) Desember 2017, 48.
- Hasbi, M., Murtiningsih, Rosita, W., Tamara, H., & Rahayu, I. (2020). *Membangun Komunikasi Positif antara Guru dengan Orang Tua Murid (Selama Kebijakan Belajar dari Rumah)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hasbi, M., Suswanto, E., Triminur, F., & Rahmawati, E. T. (2020). *Media Daring (Tutorial Webex, Zoom, dan Google Drive)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Musfiroh, T., & Tatminingsih, S. (2016). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Pekerti, W., & dkk. (2017). *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang Selatan: Universitas terbuka.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama* Volume 16, Nomor 1, 2016, 21-26.
- Rachman, S. A. (2020). Penguatan Peran Orang Tua dalam Mendampingi Pendidikan Anak di masa pandemi covid-19. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 328.
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, . . . Lubis, H. Z. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Zaman, B., & Hernawan, A. H. (2016). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.