

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1) Kreativitas Anak Usia Dini

Banyak ahli yang mengartikan bahwa kreativitas merupakan keadaan, sikap atau situasi yang sangat istimewa dan hampir mustahil untuk dirumuskan secara utuh. Beberapa ahli mengungkapkan bahwa kreativitas memiliki beberapa arti. Menurut Supriyadi, kreativitas bisa menjadi kemampuan seseorang untuk memunculkan sesuatu yang baru, baik dalam ragam pemikiran maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan orang-orang yang sudah ada sebelumnya.<sup>1</sup> Sedangkan menurut Dadvar, kreativitas mungkin merupakan penggabungan dari inovasi, fleksibilitas, dan kepekaan yang menciptakan seseorang mampu berpikir produktif yang didukung oleh kepuasan pribadi dan kepuasan lainnya.<sup>2</sup> Sederhananya kreativitas memiliki maksud yitu sebuah kemampuan yang dapat memunculkan pemikiran baru untuk menerapkan dalam penyelesaian masalah.

إِنَّ اللَّهَ لَا يَغَيِّرُ مَا بَقِيَهُ حَتَّىٰ يَغْيِرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ

سُوًّا فَلَا مَرَدَ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالِيٍّ

“*Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan seseorang, apabila seseorang itu tidak mau merubah yang ada pada dirinya sendiri*” (Q.S Ar-Ra’d: 11)<sup>3</sup>

Berikut ayat Al Qur’an Q.S An-Nahl ayat 78 yang berhubungan dengan kreativitas anak usia dini:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمِيعَ  
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

<sup>1</sup> Supriyadi, *Kreativitas Kebudayaan & Perkembangan Iptek* (Bandung: Alfabeta, 2001).7.

<sup>2</sup> Dadvar and Rahmatollah, “The Relationship between Emotional Intelligence and Creativity of Female High School Student in Baft City,” *Journal of Basic and Applied Scientific Research* 02, no. 04 (2012).

<sup>3</sup> Maimunah Hasan, *Membangun Kreativitas Anak Secara Islami*, (Yogyakarta : Bintang Cemerlang, 2010). 4.

*“dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun dan Dia Allah memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur” (Q.S An-Nahl Ayat 78)*

Berikut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas manusia khususnya kreativitas seorang anak. hal ini dikarenakan dalam surat tersebut menekankan kemampuan manusia yakni akal (kognisi), indera (afeksi), dan nurani (hati). Tiga komponen itulah yang akan mempengaruhi perilaku seorang anak sehingga dalam awal pendidikannya yaitu pada masa pra sekolah (taman kanak-kanak), ketiga potensi tersebut terus dikembangkan secara seimbang. Apabila salah satu dari tiga potensi itu tidak seimbang maka seseorang akan tumbuh secara tidak normal. Kreativitas orang dewasa dan kreativitas pada anak memiliki artian yang berbeda. Namun, kreativitas diidentikkan dengan memunculkan sebuah penemuan yang belum pernah ada. Atau memodifikasi yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru. Kreativitas juga merupakan buah dari inovasi, pengetahuan, dan kemampuan intrinsik seseorang dalam kemampuan tertentu. Pada dasarnya masing-masing orang memiliki kemampuan yang berbeda perbedaannya terdapat pada derajat dan area berekspresi. Jadi seorang pendidik harus percaya bahwa peserta didiknya kreatif. Tinggal bagaimana lingkungan merangsang munculnya kreativitas mereka. Dengan kata lain, kreativitas bisa menjadi kemampuan seseorang yang dalam gaya hidup berkaitan dengan prestasi khusus. Untuk memunculkan sesuatu yang beda dan belum pernah ada sebelumnya. Temukan cara untuk menyelesaikan masalah yang hampir tidak dapat ditemukan oleh semua orang. Jadi pada dasarnya yang dimaksud dengan kreativitas pada masa usia dini adalah hasil berpikir pada anak, yang membekalinya dengan inovasi pengganti untuk membuat sesuatu yang belum pernah ada. Yang didasarkan pada hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya serta imajinasi yang dimiliki anak dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan prestasi, serta berguna untuk menemukan cara dalam pemecahan masalah pada diri anak itu sendiri.

## **2) Ciri Kreativitas Pada Anak Usia Dini**

Untuk mengartikan ciri khas dari kreativitas anak, menurut Munandar, ciri-ciri kreativitas ia bagi menjadi dua bagian yaitu salah satunya yang berkesinambungan dengan gaya kemampuan

serta ciri yang satunya berhubungan dengan sikap dan perasaan. Berikut adalah penjabaran secara rinci yaitu:

- a. Ciri-ciri yang berkaitan dengan daya berpikir kreatif atau kognitif (*aptitude*) antara lain:
    - 1) Keterampilan berpikir lancar, adalah memunculkan banyak pemikiran, jawaban, penyelesaian masalah, dan pertanyaan, serta melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan cukup satu jawaban.
    - 2) Keterampilan berpikir fleksibel, yaitu menghasilkan ide, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. Mencari solusi jalan keluar untuk memecahkan permasalahan yang terjadi.
    - 3) Keterampilan berpikir orisinal, yaitu memiliki kemampuan untuk memberikan ekspresi baru dan unik, memikirkan cara-cara yang aneh untuk diri sendiri, dan memiliki kemampuan untuk membuat kombinasi umum dari bagian atau elemen.
    - 4) Keterampilan merinci atau berkolaborasi, yaitu memiliki kemampuan untuk melengkapi dan mengembangkan suatu konsep atau produk, serta menambah atau merinci secara akrab suatu objek, ide, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
    - 5) Menilai keterampilan, yaitu menentukan tolak ukur penilaian diri dan menentukan apakah suatu masalah benar, rencana yang sehat, atau tindakan yang bijaksana, berada dalam posisi untuk membuat keputusan dalam situasi terbuka, dan tidak hanya menghasilkan ide tetapi juga implementasi
  - b. Ciri-ciri kepribadian yang menyangkut sikap dan perasaan atau afektif (*non-aptitude*) antara lain:
    - 1) Upaya Rasa ingin tahu meliputi dorongan untuk lebih memahami, banyak bertanya, selalu berkonsentrasi pada orang, objek dan situasi serta peka dalam mengamati dan ingin memahami atau meneliti.
    - 2) Imajinatif, membayangkan hal-hal yang bersifat fantasi dan belum pernah ada sebelumnya, dan mampu membedakan antara fiksi dan khayalan
    - 3) Merasa tertantang oleh pluralisme atau kemajemukan, termasuk dorongan untuk mengatasi masalah yang sulit.
- 3) **Kreativitas Sebagai *Basic Skill* Bagi Anak Usia Dini**  
 Awal perkembangan anak usia dini diikuti dengan fase dimana anak mampu memperagakan apa yang ada dilingkungan

sekitar mereka. anak mampu untuk memperagakan, meirukan suara bahkan mengikuti tingkah laku hewan. Anak usia 3-4 tahun selalu bermain dan berkreasi dengan benda-benda yang ada di sekitar mereka. Namun seiring dengan bertambahnya usia mereka, maka tingkat kreativitas mereka dan cara mengekspresikan diri mereka perlahan mulai pudar dan hilang. Penyebabnya adalah tuntutan lingkungan dimana hal itu tidak penting untuk dilakukan. Menurut Ayan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas mulai menghilang dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Salah satu studinya telah meneliti kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide orisinal. Hilangnya orisinalitas ini sangat mengejutkan. Tak heran jika mendekati usia 40 tahun ke atas, banyak dari mereka yang sering merasa frustrasi saat mencoba membuat sebuah gebrakan inovasi, padahal saat itu masyarakat sedang menunggu karya mereka.<sup>4</sup>

#### 4) Permasalahan Pengembangan Kreativitas di Indonesia

Hal yang dapat menyebabkan tingkat kreativitas anak di Indonesia menduduki ranking terakhir dalam hal meningkatkan kreativitas salah satunya adalah faktor diri sendiri, pola asuh, dan sistem pendidikan yang ada di Indonesia. Berikut akan dijelaskan lebih lanjut mengenai penyebab pasti yang dapat menghambat potensi anak untuk berkembang:

##### 1. Hambatan Diri

Faktor diri mungkin menjadi alasan utama di balik penghambatan kreativitas. Di bawah ini akan dijelaskan faktor-faktor psikologis, biologis, fisiologis, dan sosial manusia yang dapat menghambat pengembangan kreativitas.<sup>5</sup>

##### a. Psikologis

Kebiasaan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tingkat perkembangan kreativitas seseorang.

##### b. Biologis

Dari segi biologis, menurut pendapat para ahli bahwa genetik atau faktor hereditas juga termasuk faktor

---

<sup>4</sup> Yeni Rachmawati and Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2019). 13.

<sup>5</sup> Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Usia Taman Kanak-Kanak*, 7.

penentu tingkat kreativitas anak. dikatakan bahwa gen berperan penting terhadap tingkat kreativitas.

**c. Fisiologis**

Seseorang yang mengalami kelainan atau penyakit yang disebabkan karena kerusakan otak dan membuat mereka mengalami hambatan dalam berkreasi.

**d. Sosiologis**

Lingkungan tempat tinggal merupakan salah satu faktor utama dan faktor terbesar yang menentukan tingkat perkembangan kreativitas seseorang, hal ini dikarenakan jika seseorang tinggal dilingkungan yang tidak mendukung maka akan dapat dipastikan bahwa perkembangan kreativitas tidak bisa berkembang dengan baik.<sup>6</sup>

**2. Pola Asuh**

Pola asuh adalah salah satu faktor utama terhadap perkembangan. Seorang anak yang diasuh didalam sebuah keluarga yang demokratis dan memahami betul apa itu kreativitas maka ia akan tumbuh menjadi anak yang terbuka dan memiliki inisiatif dan kepercayaan diri yang baik. Berbeda halnya dengan anak yang tumbuh di dalam keluarga yang tidak demokratis dan terlalu mengekang kebebasan anak untuk berekspresi maka ia akan tumbuh menjadi generasi yang pesimis dan tidak memiliki semangat untuk maju serta tidak dapat menyesuaikan diri terhadap sesuatu yang baru.<sup>7</sup>

**3. Sistem Pendidikan**

Banyak orang kreatif yang terkenal mereka yang membenci dan tidak menyukai tentang pendidikan. Selain itu banyak dari mereka yang bahkan tidak bisa berhasil menciptakan sebuah penemuan berdasarkan hasil otodidak bukan dari hasil pembelajaran yang mereka terima dari sekolah. Menurut mereka sistem pendidikan itu terlalu mengikat dan tidak bisa memberikan kebebasan pada mereka. Untuk itu berkat paling sederhana untuk mengatasi masalah ini adalah dengan merubah pola pendidikan yang sudah ada, serta membuat sistem belajar yang jauh lebih menarik dan menantang dengan menggunakan bahan ajar

---

<sup>6</sup> Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Usia Taman Kanak-Kanak*, 8.

<sup>7</sup> Rachmawati and Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Usia Taman Kanak-Kanak*, 8.

yang beragam serta melibatkan peserta didik dalam setiap kegiatan. Pendidik dalam hal ini memegang peranan penting. Selain itu salah satu penyebab rendahnya kreativitas anak di Indonesia adalah lingkungan yang kurang mendukung anak-anak untuk mengembangkan kreativitasnya, selain itu keterbatasan akan sarana dan prasarana yang ada. Karena pada titik inilah orientasi sistem pendidikan di Indonesia menghasilkan pembelajaran “akademik” serta “industri tenaga kerja”. ini menyiratkan bahwa pola pendidikan kita lebih fokus terhadap menciptakan manusia yang memiliki pemikiran "*smart in class only*" dan menjadi "pekerja" untuk tidak menjadi "manusia Indonesia seutuhnya". Dalam sebuah penelitian ditemukan bahwa karakteristik siswa yang ideal berdasarkan pandangan guru dan orangtua menurut mereka siswa ideal itu sehat, rajin dalam mengerjakan tugas, mandiri, memiliki, sopan santun serta memiliki prestasi baik dibidang akademik dan non akademik.

#### 4. Latar Belakang Sejarah dan Budaya

Tidak sedikit dalam perkembangan kreativitas di Indonesia adalah "luka lama" akibat tiga abad penjajahan Belanda dan tiga tahun pendudukan Jepang. Hal ini sangat berpengaruh pada kreativitas. Kebiasaan hidup sehari-hari yang selalu diganggu, ditakuti, diperintah, dan diperintah membuat masyarakat Indonesia kehilangan keberanian untuk mengukur secara mandiri. Kelangkaan kebebasan berperilaku dan berpikir telah membelenggu perhelatan kreativitas bangsa Indonesia. Menurut Adams, selain pengaruh masa penjajahan yang juga masih bertahan hingga saat ini, masyarakat Indonesia masih memiliki budaya yang kurang menguntungkan untuk ajang berkreasi. Ada enam faktor budaya yang dapat menghambat perluasan kreativitas dan masih kuat di Indonesia, yaitu:

- a. Masyarakat menganggap bahwa berimajinasi adalah hal yang tidak perlu.
- b. Anggapan masyarakat bahwa sikap atau suka bermain hanyalah cocok untuk anak-anak.
- c. Masyarakat menjunjung tinggi kemampuan berpikir logis, kritis, analitis dan tidak mengandalkan pada perasaan atau firasat.
- d. Masyarakat masih beranggapan bahwa setiap penyelesaian masalah bisa diatasi dengan pemikiran ilmiah dengan banyak uang.

- e. Keterikatan pada tradisi masih yang kuat dan sulit melakukan inovasi ataupun perubahan-perubahan.
- f. Adanya atau berlakunya sebutan “tabu” untuk sesuatu yang bersifat baru, aneh, beda, dan yang lain.<sup>8</sup>

Selain mengetahui faktor-faktor yang merangsang kreativitas, juga perlu diketahui faktor-faktor yang menghambat kreativitas. Faktor tersebut dapat datang dari luar maupun dari dalam diri individu sendiri. Beberapa faktor yang diindikasikan menjadi penyebab rendahnya kreativitas seseorang seperti :

1. Takut gagal
2. Terlalu sibuk dengan tata tertib dan tradisi
3. Gagal melihat kekuatan yang ada
4. Terlalu pasti
5. Enggan untuk mempengaruhi
6. Enggan untuk bermain-main
7. Terlalu mengharapkan hadiah

#### 5) **Kebutuhan Anak Terhadap Aktivitas Kreatif**

Dengan potensi alaminya, anak akan selalu membutuhkan kegiatan yang membutuhkan ide-ide kreatif. Secara alami rasa ingin tahu dan keinginan untuk mencari tahu sesuatu yang telah ada dan diberikan oleh Tuhan. Jadi secara alami anak-anak bahkan memiliki fleksibilitas untuk diberitahu hal-hal dengan cara mereka sendiri. Setelah kita membatasi cara mereka mempelajari sesuatu, otomatis kita menghalangi mereka untuk memahami sesuatu yang lebih besar. Atau bahkan menutup keinginan mereka untuk mencari tahu sesuatu. Berikut 4 sifat alami yang keberadaannya sangat diperlukan dalam rentang kehidupan manusia dalam menghadirkan kreativitas:

##### 1. **Menumbuhkan Sikap Dasar Kreatif pada Anak Usia TK**

Untuk menumbuhkan daya kreatif, pendidik harus berkonsentrasi pada fitrah anak yang sangat mendukung berkembangnya kreativitas. Kualitas alami dasar inilah yang harus selalu dipupuk dan dikembangkan agar sifat kreatif mereka tidak hilang. Di bawah ini adalah sikap-sikap alami yang mendasar dari anak-anak yang sangat mendukung berkembangnya kreativitas, sebagai berikut:

- a. Pesona dan Rasa Takjub

---

<sup>8</sup> Rachmawati and Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Usia Taman Kanak-Kanak*, 11-12.

Sifat terpesona dan kagum terhadap sesuatu, mungkin menjadi ciri khas anak usia dini. Mereka umumnya sangat kagum dengan melihat hal-hal baru yang menakutkan. Terkadang orang tua bahkan tidak mengerti dimana kehebatan dan keanehan benda atau kejadian yang dikagumi anak. Anak-anak pandai bersyukur dan mengakui kebesaran Tuhan karena Sang Pencipta. Rasa heran ini akan hilang jika lingkungan tidak belajar pada anak untuk memahami alam dengan segala keajaiban ciptaannya. Melalui kekaguman terhadap alam ini, karya-karya kreatif dapat tercipta.

- b. **Mengembangkan Imajinasi**  
Dunia khayal atau dunia imajinasi adalah ciri khas dunia anak. Dengan keberagaman imajinasi inilah yang menurut anak mustahil atau tidak mungkin bisa menjadi mungkin. Mereka beranggapan bahwa boneka bisa berbicara, manusia bisa berubah bentuk menjadi super hero, dunia permen, dan dunia peri. Dari hal inilah anak bisa menemukan pemecahan masalah yang sedang ia hadapi. Namun kebanyakan orang disekitar beranggapan bahwa hal ini tidak berguna dan tidak memiliki arti yang begitu penting bagi kehidupan. Padahal sekarang ini banyak produk yang digunakan dalam keseharian merupakan produk hasil dari olah pikir dan imajinasi seseorang.
- c. **Rasa Ingin Tahu**  
Dengan minat keingintahuannya ini, anak tidak peduli jika dia menjadi kotor, basah, panas, atau merasa lemah. Ini menunjukkan dorongan kuat anak itu untuk menyelidiki alam dan iklim secara umum, kecenderungan yang luar biasa untuk mengetahui sesuatu. Ini menunjukkan antusiasme untuk belajar. Meskipun demikian, sifat natural ini secara teratur hilang oleh pembatasan dan aturan yang tidak berguna, perlindungan berlebihan yang berbahaya, dan kasih sayang yang berlebihan.
- d. **Banyak Bertanya**  
Masa awal usia dini digambarkan dengan gerakan mengajukan banyak pertanyaan. Semua yang lama termasuk yang baru tidak lepas dari pertanyaan. Kita bisa melihat betapa bersemangatnya anak dalam

mempersepsikan suatu barang, ia akan bertanya dengan antusias, tanpa malu, tanpa lelah, dan tanpa henti. Ada kalanya kecenderungan ini muncul dalam tahap pembentukan perkembangan anak, dan akan berhenti dengan sendirinya. Permasalahannya adalah jika kita menghentikannya. Selain dia berhenti bertanya secara lisan, namun dia juga berhenti mengajukan pertanyaan di otaknya. Ini mungkin terjadi jika kita bereaksi negatif, mencela, menghukum, dan membalas dengan kejam. Dengan reaksi negatif dari lingkungan, anak akan merasa bahwa perilakunya tidak benar, memalukan, dan tidak pantas. Jadi dia memutuskan untuk tidak mengulanginya sampai dia tua.<sup>9</sup>

## 2. **Arahan Program Pengembangan Kreativitas Seni Pada Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi**

Untuk melaksanakan program pengembangan kreativitas di TK, berikut akan dijelaskan beberapa arahan yang dirasa cukup untuk mendapatkan perhatian pendidik, sebagai berikut :

- a. Kegiatan Belajar Itu Menyenangkan (*Learning is Fun*)  
Faktor emosional adalah faktor utama dalam hal penentuan efektivitas proses pembelajaran. Pembelajaran yang mengasyikkan akan berarti bagi anak-anak dan bermanfaat hingga dewasa. Jika pendidik gagal menghadirkan kesan positif terhadap pembelajaran, maka ia akan menyukai proses pembelajaran hingga ia tua, berbeda halnya saat pendidik gagal membrikan kesan yang positif, maka akan membuat anak membenci proses pembelajaran hingga ia tua.
- b. Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Bermain  
Bermain adalah dunia anak, karena dengan bermain anak dapat belajar banyak hal tanpa ia sadari. Melalui kegiatan bermain anak akan belajar mengenal aturan, sosialisasi, memposisikan diri mengatasi emosinya, toleransi, kerjasama, mengalah, sportif, dan sikap positif lainnya.

---

<sup>9</sup> Rachmawati and Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Usia Taman Kanak-Kanak*, 39-40.

c. Mengaktifkan Siswa

Proses belajar mengajar di TK, tidak hanya dilaksanakan di ruang kelas saja tetapi juga diluar kelas. Kegiatan siswa tidak hanya sebatas di ruang kelas, untuk bisa membuat siswa menjadi aktif, maka para pendidik harus cerdas mencari cara supaya pembelajaran lebih menarik dan penuh dengan tantangan terlebih harus senantiasa melibatkan siswa dalam setiap proses pembelajaran. Dan hal ini dimaksudkan supaya siswa tidak pasif dan lebih aktif. Hal inilah yang bisa membuat suasana kelas menjadi hidup.

d. Memadukan Berbagai Aspek Pembelajaran dan Perkembangan

Ketika kita berbicara tentang kreativitas, sebenarnya bukan hanya satu sisi yang menjadi fokus utama pembelajaran di TK. Karena sebagai individu, anak memiliki berbagai elemen perkembangan seperti kognitif, bahasa, emosional, kepribadian, sosial, perkembangan fisik, dan sebagainya. Elemen-elemen inilah yang merupakan satu kesatuan utuh dan menyeluruh, sehingga pendidikan yang dikembangkan dalam kegiatan di taman kanak-kanak dapat menjadi satu kesatuan, yang memadukan semua komponen belajar dan perkembangan anak.

e. Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Konkret

Belajar bagi anak khususnya pada anak usia dini tidak bisa dilakukan dengan melakukan pembelajaran tanpa dibarengi dengan wujud asli bendanya atau biasa disebut dengan pembelajaran konkret. Hal ini dikarenakan anak usia dini memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu yang baru. Jika senandainya guru mengajar dengan cara mengenalkan tanaman maka harus dibarengi dengan contoh nyata atau wujud asli dari tanaman tersebut, karena pemikiran anak usia dini masih bersifat abstrak.

**3. Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini**

**a. Pelaksanaan Pembelajaran**

Pembelajaran yang dilakukan langsung di dalam kelas telah menjadi praktik selama bertahun-tahun dalam dunia pendidikan di Indonesia. Dimana

siswa harus datang ke sekolah sesuai dengan waktu dan jadwal yang sudah ditentukan dan belajar di dalam ruang kelas. Sebelum pandemi *COVID-19*, guru dan siswa bertemu tatap muka dalam proses pembelajaran. Kini di masa pandemi *COVID-19*, pembelajaran harus dilakukan secara online. Proses perubahan tersebut dilaksanakan oleh berbagai pihak, terutama pendidik, siswa dan orang tua. Pembelajaran online bukanlah hal baru yang dikenal dan diterapkan dalam dunia pendidikan saat ini.

Konsep pembelajaran ini sudah ada sejak ada jargon yang dimulai dengan awalan huruf e, seperti *e-book*, *e-learning*, *e-laboratory*, *e-education*, *e-library*, *e-payment* dan seterusnya. Namun dalam praktiknya, tidak semua instansi menggunakan perangkat tersebut dalam proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran online atau biasa disebut *Learning From Home* mempengaruhi berbagai aspek pendidikan, salah satunya adalah peran orang tua yang paling utama, keluarga harus memberikan fasilitas yang sama seperti menjadi pendidik dan pengawas anak-anak ketika belajar di rumah. Ini menyiratkan bahwa antara pemerintah, sekolah dan keluarga saat ini harus bekerja sama, sehingga pembelajaran daring yang efektif dapat terwujud. Awal diterapkannya kebijakan pembelajaran berbasis daring/online oleh pemerintah, siswa sangat antusias dan menganggap pembelajaran daring sebagai hari libur resmi, karena pada awal pelaksanaan proses pembelajaran berbasis *online* banyak pendidik yang tidak mampu serta belum memberikan pembelajaran *online*.

Sehingga pada awal minggu pertama pelaksanaan pembelajaran online, siswa sangat menikmati dan lebih *relaks* seperti bermain *game online*, menonton televisi, bermain dengan teman sebaya. Namun pada minggu kedua fase belajar daring, siswa merasa terbebani dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Pembelajaran *online* mungkin menjadi tantangan baru bagi guru, dimana pembelajaran online adalah pembelajaran yang memanfaatkan akses internet. Selain itu, pembelajaran daring akan dilengkapi dengan berbagai media.

Menurut Abidah, bahwa media yang akan digunakan dan mudah diakses oleh siswa dan guru adalah:

- a. *Smart Classes*, yaitu salah satu konsep yang menjelaskan upaya teknologi informasi untuk dipakai pada bidang pendidikan, terlebih sebagai media pendukung pada interaksi pembelajaran.
- b. *Quipper School*, yaitu sebuah *Learning Management System* tanpa biaya (gratis) yang disediakan oleh *Quipper* Indonesia untuk membantu guru dan siswa agar dapat melakukan kegiatan belajar mengajar secara efektif *online*.
- c. Sekolahmu, yaitu aplikasi pelopor sekolah *online* di Indonesia yang menggunakan sistem *blended learning*, sebagai solusi atas kebutuhan pendidikan yang lebih fleksibel dan personal.
- d. *Zenius*, yaitu salah satu layanan pembelajaran *online* yang datang dalam bidang *education technology*. Dalam aplikasi ini ada fitur belajar dalam jaringan *online* untuk para siswa sekolah dasar hingga menengah ke atas.<sup>10</sup>

Selain itu pembelajaran daring juga bisa dilakukan dengan beberapa akses seperti:

- a. *Whatsapp group*, merupakan layanan yang diberikan *WhatsApp* kepada penggunanya, untuk memudahkan berkomunikasi secara kelompok dengan teman yang ada *WhatsApp*.
- b. *Google Classroom*, adalah ruang belajar gratis dari *google* yang mana dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa.
- c. *Zoom*, merupakan sebuah aplikasi pertemuan *online* dengan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan *video* dan pertemuan *online* dan obrolan. Aplikasi ini memudahkan penggunanya untuk mengadakan pertemuan secara *online*.
- d. *Facebook*. Adalah aplikasi yang memudahkan para penggunanya terhubung dan berinteraksi dengan pengguna lain diseluruh dunia.

---

<sup>10</sup> Rubiyantika and Setyo Yuniartuti, "Relokasi Pembelajaran Seni Dalam Bentuk Daring Online Untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi Covid-19," *Jurnal Pelita PAUD*, Vol. 04, no. 13, Desember (2020).

- e. *Youtube*, merupakan salah satu aplikasi yang digunakan penggunaannya untuk mengunggah *video* atau melihat *video klip* yang diunggah oleh berbagai pihak. Terdapat berbagai macam *video* yang diunggah ke situs ini, seperti misalnya *video klip* musik dari musisi tertentu, film pendek, film televisi, *tailer* film, *video* edukasi, *video blog* milik para *vlogger*, *video* tutorial berbagai macam aktivitas, dan masih banyak lagi.
- f. *Instagram*, adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan *video* yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil *video*, menerapkan *filter digital* dan aktivitas berjejaring lainnya.

Inovasi pembelajaran sangat bermanfaat sebagai ajang pengembangan potensi peserta didik.. Hal itu disebabkan karena penyusunan dan pemberian materi yang dimaksudkan untuk eksplorasi siswa. Karena dengan adanya peserta didik yang memiliki kreativitas, maka dari itu mereka memiliki cara tersendiri untuk dapat memecahkan masalah yang sedang dialaminya dengan bekal pemahaman dan konsep yang berbeda. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa guru harus merancang dan mendesain pembelajaran daring menjadi lebih menarik, supaya lebih efektif dalam penyampaian materi dan pemberian tugas. Ali Sadikin mengungkapkan bahwa, keberlangsungan proses pembelajaran daring tidak luput dari berbagai media penunjang perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone*, *android*, *Iphone*, komputer, laptop dan lain-lain. Selain itu penggunaan *mobile* memiliki peranan yang sangat penting terhadap keberhasilan pembelajaran secara daring. Oleh karena itu, guru dan sekolah harus memiliki strategi, metode, dan teknik dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui media digital, untuk memudahkan anak-anak dalam memperoleh pembelajaran, terutama dalam bidang

pembelajaran dan penyampaian materi selama situasi pandemi.<sup>11</sup>.

## **b. Kegiatan Kreatif Anak Usia Dini Selama Belajar Di Rumah**

Kebanyakan orangtua merasa kesulitan ketika pembelajaran ini dilangsungkan, terlebih ketika mereka harus mendampingi belajar anak. ini terjadi dikarenakan mereka berpikir untuk memindahkan seluruh kegiatan sekolah ke rumah. mereka menganggap banya mendampingi anak belajar dirumah anadalah hal yang penting, namun memindahkan seluruh tugas sekolah kerumah merupakan hal yang mustahil dan tidak mungkin. Berikut merupakan kegiatan kreatif anak usia dini yang bisa dilakukan dengan cara sebagai berikut :

### **1. Pengembangan Kreativitas Melalui Menciptakan Produk (Hasta Karya)**

Peningkatan imajinasi pada anak-anak melalui hasta karya ini memiliki pengaruh yang signifikan di berbagai bagian perkembangan anak. Tidak hanya inovasi yang akan dilatih untuk menumbuhkan dengan baik, namun juga kemampuan psikologis anak. Dalam latihan berkreasi, setiap anak akan menggunakan pikiran kreatifnya untuk membingkai struktur atau objek tertentu seperti yang ditunjukkan oleh ide. Pada dasarnya, karya anak-anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menggabungkan, atau mengembangkan akan memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk membuat barang-barang buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, atau mereka mengubah barang-barang yang sudah ada.

### **2. Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi**

Untuk situasi ini, pikiran kreatif yang dimaksud adalah kapasitas penalaran individu yang berbeda yang diselesaikan tanpa batas, seluas yang dapat diharapkan, dan dengan berbagai sudut pandang

---

<sup>11</sup> Rubiyantika A dan Setyo Yanuartuti, Relokasi Pembelajaran Seni Dalam Bentuk Draing Online Untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi Covid-19, *Jurnal Pelita PAUD*, Vol. 04, No. 13, Desember (2020).

dalam merespon suatu rangsangan. Kapasitas ini sangat membantu untuk menumbuhkan inovasi anak-anak. Salah satu kegiatan mendasar dengan tujuan agar anak-anak bisa lebih inovatif adalah kreativitas pikiran, khususnya kemampuan melihat gambar-gambar dalam pikiran. Dalam permainan imajinasi, anak-anak dapat menunjukkan suatu keadaan, mengambil peran mereka dengan tujuan tertentu, mengambil peran seseorang dan menggantikannya jika itu tidak cocok atau membayangkan keadaan yang belum pernah mereka alami.

### **3. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi**

Aktivitas menjelajahi lingkungan sekitar tempat tinggal adalah hal yang paling menyenangkan bagi anak. Dikarenakan mereka melakukan pengamatan dan penjelajahan tempat-tempat baru atau lingkungan tempat tinggal mereka dengan tujuan untuk memperkaya pengetahuan anak akan dunia luar dan memunculkan ide kreatif di dalam diri anak. selain itu kegiatan eksplorasi atau penjelajahan sangat ermanfaat bagi perkembangan sensori motorik pada anak, karena mereka dilatih kepekaan terhadap wujud, tekstur, serta benda-benda baru yang ada didepan mata mereka.

### **4. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksperimen**

Kegiatan dengan menggunakan metode eksperimen dikaitkan dengan kegiatan pemecahan masalah serta dikaitkan pula dengan eksperimen di laboratorium. Namun didalam dunia pendidikan anak usia dini kegiatan ini tidak perlu menggunakan laboratorium sebagai tempat untuk melakukan uji coba. Biasanya para pendidik melakukan hal tersebut di dalam ruang kelas atau di alam terbuka. Melalui kegiatan ini anak akan merasa takjub dan terpesona akan hal ajaib yang baru saja dilakukan ketika ia atau guru sedang melakukan percobaan sederhana. Ia akan mulai berpikir dibenaknya bagaimana itu bisa terjadi, mengapa itu terjadi, mengapa bisa seperti itu. Dan hal inilah yang bisa mengaktifkan kreativitas siswa untuk memunculkan sebuah inovasi baru.

### **5. Pengembangan Kreativitas Melalui Proyek**

Dalam pembelajaran di TK, ada banyak strategi yang dapat digunakan, salah satunya adalah metode proyek. Metode proyek ini merupakan teknik pembelajaran yang digunakan oleh anak untuk mengembangkan setidaknya satu tema pembelajaran yang penting bagi setidaknya satu anak. Metode proyek dapat memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan penalaran, kemampuan, dan kapasitasnya untuk memperkuat berbagai masalah yang dihadapinya sehingga memiliki kesempatan untuk terus berimajinasi dan mengembangkan diri semaksimal mungkin. Banyak hal yang bisa dilakukan dengan teknik metode proyek ini, terutama dalam hal inovasi, misalnya bagaimana anak-anak bersiap-siap untuk pesta sekolah, merakit sangkar burung, bersiap-siap untuk perayaan di bulan Agustus, Idul Fitri, perayaan ulang tahun, dll.

### **6. Pengembangan Kreativitas Melalui Musik**

Musik adalah sesuatu yang asli dan konsisten hadir dalam peradaban manusia. Alam dibuat kaya akan nuansa dan ritme musik. Musik adalah sebuah gerakan inovatif, seorang anak yang kreatif antara lain rasa keingintahuan yang tinggi, sikap ingin berusaha, dan pikiran kreatifnya. Jenis sesuatu yang inventif juga disebut imajinasi. Dalam kegiatan berkreasi, jalannya aktivitas kreatif adalah prioritas yang paling utama daripada hasilnya. Karena dalam prosesnya itulah daya kreatif anak, minat, rasa ingin tahu, berkreasi, dan berkreasi untuk memunculkan lingkungan yang unik untuk pengenalan musik atau nyanyian.

### **7. Pengembangan Kreativitas Melalui Bahasa**

Sering kali kita menemukan anak usia dini berbicara. Mereka sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun orang lain. Mereka sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada dalam pikiran

mereka.<sup>12</sup> Sering kali mereka juga menanyakan hal-hal yang menurut orang dewasa tidak penting, namun sangat berkesan bagi anak yang masih dalam tahap perkembangan serta dalam fase keingintahuan yang sangat tinggi. Sikap ini mendorong meningkatkan penguunaan bahasa dan memperkaya bahasa yang dimiliki anak. Karena bahasa adalah sebuah ekspresi perasaan. Selain itu sebagian anak mengalami kesulitan dalam mengungkapkan perasaan dengan kata-kata, dan menunjukkannya dengan perbuatan.

#### 4. **Arti Dan Manfaat Bermain Pada Anak Usia Dini**

Fungsi penting dari permainan adalah bahwa itu berhubungan langsung dengan kemampuan pemecahan masalah, memberikan individu dengan keterampilan khusus untuk memecahkan berbagai masalah yang ditimbulkan dalam keadaan kehidupan lain. Bermain merupakan dunia anak dan masa anak untuk mengeksplorasi semua yang ada pada anak. Permainan pada anak adalah semua aktivitas yang dilakukan anak-anak baik berupa gerakan, fikiran maupun perkataan. Bermain berupa gerakan seperti: lari-larian, melompat, memanjat dan lain-lain. Bermain yang menggunakan fikiran seperti: bermain puzzle, menyusun balok mengingat lagu, mengingat dialog orang lain yang didengarkan. Bermain dengan perkataan adalah dengan cara anak-anak mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata dan menirukan perkataan orang lain. Kesimpulan para ahli yaitu anak merupakan makhluk yang sangat kreatif dan dinamis. Kebutuhan anak hanyalah bermain baik yang dilakukan sendiri maupun dilakukan bersama-sama (kelompok).<sup>13</sup>

##### a. **Arti bermain bagi anak**

Dari hasil penelitian, pengamatan, dan pengalaman para ahli bahwa dengan bermain seorang anak akan mampu mengembangkan

---

<sup>12</sup> Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Usia Taman Kanak-Kanak. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, 55-56.

<sup>13</sup> Dkk B.E.F. Monotalu, *Bermain Dan Permainan Anak* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012). 1.2.

beberapa hal dalam dirinya, di antaranya:

1. Anak mempunyai peluang untuk bereksplorasi dan mengeksplorasi apa yang ada pada diri anak
2. Minat, bakat, kemampuan dan kelemahan akan muncul dan kelihatan pada diri seorang anak.
3. Anak berkesempatan untuk mengembangkan lima aspek perkembangan anak usia dini yaitu fisik, motorik, bahasa, kognitif, dan moral agama.
4. Panca indera akan berkembang dengan baik karena ketika bermain anak menggunakan seluruh panca inderanya. Menjadi motivasi untuk mengetahui sesuatu hal.
5. Menjadi motivasi untuk mengetahui sesuatu hal.<sup>14</sup>

Dalam mengimplementasikan arti bermain di taman kanak-kanak yang dapat dilakukan pertama kali yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang asik dan menyenangkan. Seorang guru diharapkan bisa mengkondisikan kelas yang tidak monoton, anak-anak tetap senang, dan yang terpenting adalah anak-anak tidak merasa bahwa itu suatu pembelajaran yang harus diikuti. Pernyataan ini bisa diartikan bahwa di dalam pembelajaran anak-anak bermain akan tetapi di dalamnya mengandung suatu pembelajaran. Anak-anak diajak bereksplorasi dengan bebas, memanfaatkan objek yang ada di lingkungan sekitar, sehingga anak bisa menemukan sesuatu yang bermanfaat. Bermain pada pembelajaran di taman kanak-kanak akan menjadi bermakna karena sebagai berikut:

**b. Bermain itu belajar**

Aspek kognitif pada anak akan berkembang dengan baik dengan cara mengajarkannya bermain dan bereksplorasi secara bebas di alam sekitar. Anak akan menemukan hal-hal yang baru baik dengan sesuatu ciptaan Tuhan maupun buatan manusia. Contoh kegiatan yang dapat dilakukan

---

<sup>14</sup> B.E.F. Monotalu. *Bermain dan Permainan*, 1.2.

yaitu mengamati tanaman tumbuh, dimana anak meningkatkan pengetahuannya tentang bagaimana dan mengapa tanaman tumbuh, mengalami perubahan dan berfungsi (sebagai makanan). Dengan cara bermain ini anak-anak bisa membuka wawasan seluas-luasnya dan berkesempatan untuk mengamati hal-hal baru. Selain itu anak-anak akan semakin penasaran dan rasa keingintahuannya tinggi pada hal-hal baru. Rasa keingintahuannya ini akan berlanjut ke masa dewasanya kelak.

**c. Bermain itu bergerak**

Kegiatan yang ada di taman kanak-kanak yaitu bermain, akan merangsang perkembangan motorik kasar maupun motorik halus. Baik bermain dengan suatu alat maupun bermain dengan tidak menggunakan alat. Bermain untuk mengembangkan motorik halus seperti bermain krayon, plastisin, gunting, mencocokkan gambar, dan lain sebagainya. Kegiatan ini menggunakan dan meningkatkan kinerja otot-otot halus. Untuk mengembangkan motorik kasar contohnya yaitu berlari, melompat, memanjat, menggelinding, dan sebagainya. Kegiatan ini menggunakan dan meningkatkan kinerja otot-otot besar pada anak dan memperkuat fisik anak. Selain itu, dengan melatih motorik kasarnya, anak akan siap menghadapi aktivitas-aktivitas sehari-hari di rumah dan di lingkungannya. Dan juga akan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak akan kekuatan tubuhnya.

**d. Bermain membentuk perilaku**

Program kegiatan belajar di taman kanak-kanak dipadukan dengan program belajar yang utuh dalam rangka pembentukan perilaku melalui pembiasaan serta program dalam rangka pengembangan pengetahuan dasar. Di taman kanak-kanak akan terus dilakukan pembiasaan-pembiasaan yang baik sehingga akan tercipta perilaku yang baik pula. Pembiasaan ini tidak terlepas dari kegiatan bermain anak. Pemerolehan bahasa juga menjadi salah satu aspek perkembangan yang menjadikan seorang anak akan

tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri.<sup>15</sup> Pada dasarnya pendidikan anak usia dini berbeda dengan pendidikan orang dewasa, hal ini dikarenakan pendidikan pada anak usia dini merupakan awal dari tumbuh kembang kemampuan dasar pada anak terhadap lingkungannya. Oleh karena itu perolehan pendidikan untuk anak harus didapat sedini mungkin agar supaya tumbuh kembang anak dapat terstimulus dengan baik. Sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Alaq (96) 1-5 :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ<sup>١</sup> خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ<sup>٢</sup>  
 أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ<sup>٥</sup> الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ<sup>٤</sup> عَلَّمَ الْإِنْسَانَ  
 مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al-Alaq : 1-5)<sup>16</sup>

Dalam surat Al-Alaq ayat 1 sampai 5 ini banyak mengandung tentang pembelajaran dan pendidikan Islam. Allah menyuruh manusia untuk belajar dan berfikir. Dalam proses pembelajaran anak, membaca dimulai sejak anak mengenal huruf atau sejak usia dini. Di sekolah proses membaca dan menulis dimulai sejak anak berusia PAUD/TK dan masuk SD sampai dengan jenjang pendidikan tertinggi. Perintah iqra’ mengandung makna setiap muslim berkewajiban selalu menimba ilmu. Selain

<sup>15</sup> Sholihah Rizki Amalia, “Attitude, Atitude, Routines, Pattern, Dan Simple Codes Dalam Pemerolehan Bahasa,” *Al -Adabiya : Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaa*, Vol. 12, (2017): 2.

<sup>16</sup> Al-Quran, Al-Alaq ayat 1-5, *Al-Qur’an dan Terjemahan New Cordova*, (Bandung: Syamil Quran, 2012), 597.

itu surat Al-Alaq ayat 1 sampai 5 sangat relevan dengan tujuan penelitian ini. Dalam surat Al-Alaq ayat 1-5 memiliki makna yaitu mengembalikan manusia kepada fitrahnya yaitu Rubbubiyah Allah sehingga mewujudkan manusia yang berjiwa tauhid, taqwa kepada Allah, rajin beribadah dan beramal shalih, serta berakhlakul karimah. Dan tujuan akhirnya adalah mendapatkan kebahagiaan dunia dan akhirat.

Materi yang sangat dominan dalam surat Al-Alaq ayat 1-5 adalah penanaman nilai tauhid, selain materi yang harus diajarkan adalah pendidikan ibadah, pendidikan akhlaq, dan pendidikan pengetahuan. Karena pembiasaan dari pendidikan sangat diperlukan dalam belajar agar memperoleh ilmu yang sempurna. Surah Al-Alaq ayat 1-5 sangat relevan dengan media dan teknologi pendidikan Qalam dalam ayat ini tidak terbatas pada arti sebagai alat tulis tetapi berbagai peralatan terkait dengan media dan teknologi pendidikan seperti *android*, komputer, internet, *video compact disk*, LCD, proyektor, laptop, Televisi, surat kabar, dan sebagainya.

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang sejenis sudah pernah dilakukan sebelumnya akan tetapi dalam hal tertentu penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan. Hasil penelitian terdahulu ini akan memaparkan hasil riset atau penelitian orang lain yang berkaitan dengan penelitian “Implementasi Metode Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah ABA 7 Prambatan Lor Kudus.”

1. Penelitian ini menganalisa tentang upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di kota Pontianak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam menunjang kreativitas pada anak usia dini dapatkan bahwa peran guru sangat penting dalam pembelajaran.<sup>17</sup> Dalam penelitian tersebut ditemukan persamaan dengan

---

<sup>17</sup>Dian Miranda, “Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kota Pontianak”, *Jurnal Pembelajaran Perspektif FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak* 01, no. 01 (2016).

peneliti yaitu keduanya sama-sama membahas tentang kreativitas, jenis penelitian juga sama kualitatif. Adapun perbedaannya, penelitian Dian Miranda memfokus pada upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di seluruh paud di kota Pontianak, sedangkan peneliti memfokus pada kreativitas seni pada masa pandemi.

2. Penelitian tersebut menganalisa tentang menggali dan mengembangkan potensi kreativitas seni pada anak usia dini. Penelitian ini menunjukkan bahwa diperlukan koordinasi dan kerjasama antar penggagas seni.<sup>18</sup> Keduanya memiliki persamaan yaitu meneliti tentang kreativitas seni. Perbedaannya yaitu penelitian yang ditulis oleh Fuji Astuti membahas tentang menggali dan mengembangkan potensi kreativitas seni pada anak usia dini. Perbedaan lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fuji Astuti fokus pada kegiatan seni tari sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada kegiatan seni yang linnya.
3. Penelitian ini menganalisis tentang gerak dan lagu neurokinestik untuk menumbuhkan kreativitas seni anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa gerak dan lagu yang bermanfaat bagi pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak.<sup>19</sup> Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam hal meningkatkan kreativitas karena sama-sama membahas tentang kreativitas seni. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Swantyka Ilham Prahesti menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan dari peneliti sendiri menggunakan metode kualitatif.
4. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru-guru mengintegrasikan berbagai ilmu, pengembangan kreativitas yang dilakukan di TK ini lebih kepada pembelajaran yang kontekstual agar anak tidak menerka-nerka.<sup>20</sup> Penelitian ini

---

<sup>18</sup> Fuji Astuti, “Menggali dan Mengembangkan Potensi Kreativitas Seni Pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 14, no. 01 (2013).

<sup>19</sup> Swantyka Ilham, Nufitrianai Kartika D, “ Gerak dan Lagu Neurokinestik (GELATIK) Untuk Menumbuhkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini, “*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 04, no. 01 (2020).

<sup>20</sup> Ria Astuti, Thorik Aziz, “ Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta, “ *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 03, no. 02 (2020).

berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama membahas tentang kreativitas. Persamaan lainnya yaitu pendekatan yang digunakan oleh Ria Astuti dan Thorik Aziz yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif. Ria Astuti dan Thoriq Aziz memfokuskan pada integrasi pengembangan kreativitas anak, sedangkan peneliti memfokuskan pada seni kreativitas pada masa pandemi covid-19.

5. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan membuat *ecoprint* menyenangkan bagi anak karena memberikan anak kebebasan untuk menyalurkan ide dan gagasannya tanpa batasan, selain itu kegiatan membuat yang dapat mengembangkan aspek kreativitas seni anak salah satunya dengan kegiatan membuat *ecoprint*.<sup>21</sup> Adapun persamaan yang ditemukan antara peneliti dengan penelitian Yeyen Fatmala dan Sri Hartati yaitu sama-sama fokus dengan kreativitas seni anak. terdapat perbedaan antara peneliti dengan penelitian Yeyen Fatmawati dan Sri Hartati yaitu penelitian ini menggunakan metode penelitian studi literatur. Seangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

### C. Kerangka Berfikir

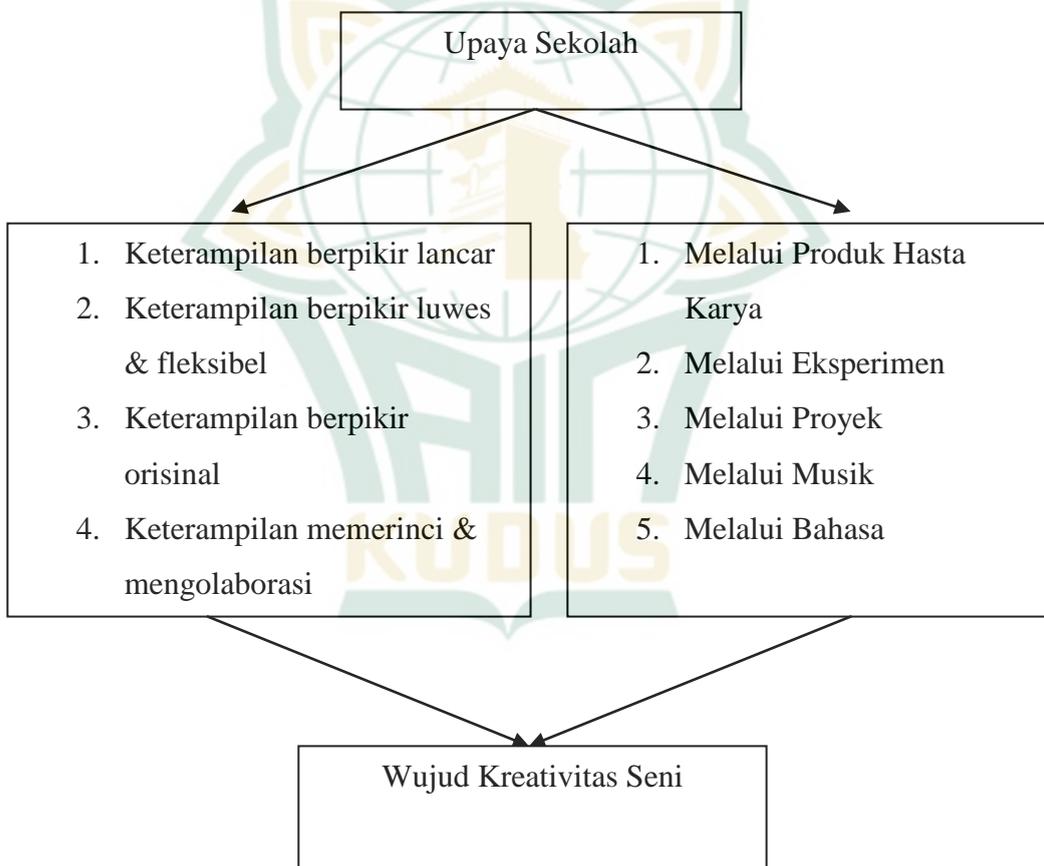
Kreativitas seni adalah sebuah hasil pemikiran oleh setiap individu untuk mengembangkan dirinya agar bisa menciptakan sebuah inovasi dan memunculkan sebuah ide baru agar bisa menjadikannya sebuah kenyataan. Dalam menciptakan kreativitas pada anak usia dini diperlukan pendidik untuk memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai untuk bisa mengembangkan keterampilan dan kemampuan kreativitas pada anak usia dini. Karena kreativitas anak usia dini harus digali dan digali lebih dalam. Untuk mengetahui tingkat prestasi anak dalam menciptakan hal-hal baru khususnya dalam bidang pembelajaran. Sehingga nantinya anak-anak generasi emas yang berbakat dan memiliki semangat inovasi. Maka dari itu pihak sekolah diharuskan memiliki upaya atau strategi dalam

---

<sup>21</sup> Yeyen Fatmala, Sri Hartati, "Pengaruh Mmembatik *Ecoprint* Terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Di Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 04, no 03 (2020).

mengembangkan dan meningkatkan kreativitas seni yang dimiliki oleh anak usia dini.

Karena pada dasarnya kreativitas terutama kreativitas seni dalam dunia pendidikan sangat mutlak diperlukan. Dan sudah saatnya dunia pendidikan mempertimbangkan aspek kreativitasnya dalam mendidik peserta didiknya, terutama di era globalisasi sekarang ini yang penuh dengan persaingan. Maka dengan mencetak generasi yang memiliki kreativitas di usi dini diharapkan mampu untuk dapat bersaing dengan tantangan global. Berbeda dengan orang dewasa, kreativitas anak dikorodori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi.



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**