

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA ANAK USIA  
DINI USIA 5-6 TAHUN**

**Melinda Atika Natasya<sup>1</sup>, Ayu Rissa Atika<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> IKIP Siliwangi Bandung, Jalan Terusan Jendral Sudirman Cimahi

<sup>2</sup> IKIP Siliwangi Bandung, Jalan Terusan Jendral Sudirman Cimahi

<sup>1</sup>[MelindaNatasya@gmail.com](mailto:MelindaNatasya@gmail.com), <sup>2</sup>[ayurissa@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ayurissa@ikipsiliwangi.ac.id)

**ABSTRACT**

This study aims to determine the increase in creative thinking skills in early childhood through computer-based learning media for group B children aged 5-6 years. Creative thinking is the ability to see various possible solutions to a problem. In research, the method used is descriptive qualitative, data collection techniques are carried out by observation, interviews, and documentation. The subjects in the study consisted of the principal, teachers, and KB students of Raudhatul Hikmah group B aged 5-6 years, totaling 15 children, consisting of 4 boys and 6 girls. Improvement research data on the creative thinking aspects of children will be analyzed using an interactive analysis model, namely using data collection, data reduction, data presentation, and the final results will be described clearly and validly. From the results obtained during the study, it shows that computer-based learning media can help in developing creative thinking skills in early childhood, this can be seen from the development of children who always show positive changes in every stimulation given through computer-based learning media. So it can be concluded that computer-based learning media can stimulate early childhood in creative thinking and computer-based learning media provide interesting and innovative learning.

Keywords: Creative Thinking, Computer Based Learning Media, Early Childhood

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini melalui media pembelajaran berbasis komputer pada anak kelompok B usia 5-6 tahun. Berpikir kreatif adalah suatu kemampuan dalam melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian dari suatu masalah. Dalam penelitian, metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru dan anak didik KB Raudhatul Hikmah kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 orang anak, terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Data penelitian peningkatan pada aspek berpikir kreatif anak akan dianalisis dengan menggunakan model analisis interaktif, yaitu dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data serta hasil akhir akan dideskriptifkan dengan jelas dan valid. Dari hasil yang didapatkan selama penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer mampu membantu dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini, hal ini dilihat dari perkembangan anak yang selalu menunjukkan perubahan positif disetiap stimulasi yang diberikan melalui media pembelajaran berbasis komputer. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran berbasis komputer mampu menstimulasi anak usia dini dalam berpikir kreatif dan media pembelajaran berbasis komputer memberikan pembelajaran yang menarik dan berinovasi.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, Media Pembelajaran Berbasis Komputer, Anak Usia Dini

**PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi pada jaman ini merupakan perubahan peradaban manusia, dimana pada gelombang pertama kehidupan manusia berkembang pada zaman peradaban teknologi pertanian, gelombang kedua berkembang melalui teknologi industri dan gelombang ketiga yaitu saat ini, kehidupan manusia berkembang melalui teknologi elektronik. Toffler (dalam Asmawati, 2013) hal ini ditandai dengan akses informasi yang begitu mudah didapat, sehingga kehidupan manusia saat ini begitu menganggap penting informasi sebagai salah satu kekuatan yang menentukan aspek kehidupan, maka tidak heran jika industri elektronik dianggap sebagai sarana masa depan (*tool of tomorrow*). Siapa yang menguasai teknologi dialah yang akan unggul. Menurut Mirso (dalam Asmawati, 2013) bahwa yang memberikan pengaruh besar terhadap sektor ekonomi, sosial, dan politik adalah perkembangan industri elektronik dan komputer. Beberapa aktivitas manusia dapat dibantu oleh komputer, seperti: 1) pengolahan kata, 2) proses data, 3) desain dan pengembangan, 4) komunikasi, 5) hiburan, dan 6) sarana menyimpan data yang meliputi teks, gambar, animasi, audio, dan video. Pribadi (dalam Asmawati, 2013).

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal dalam membantu pembentukan dan mengembangkan potensi baik psikis dan fisik. Hal ini dijelaskan pada UU No.20 tahun 2003 bab 1, pasal 1 butir 14 yang menjelaskan pendidikan usia dini adalah suatu usaha pembinaan pada anak sejak umur 0-6 tahun dengan memberikan stimulasi pendidikan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan baik jasmani maupun rohani, se-

hingga anak siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dengan adanya kemajuan teknologi di era globalisasi ini, maka tuntutan akademik semakin meningkat dari berbagai aspek. Didalam 6 aspek perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia dini salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif yang menyangkup pola pikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu aspek penting yang harus di latih karna pada dasarnya setiap manusia memiliki kreatif, namun kadang kreatif datang hanya sewaktu-waktu, maka dari itu perlu adanya stimulasi dan pelatihan dalam meningkatkan pola pikir kreatif, sehingga kreatif tidak hanya muncul sewaktu-waktu melaikan muncul saat dihadapkan dengan suatu persoalan sehingga menemukan titik jalan keluar/ solusi.

Menurut Krulik (dalam Siswono, 2005) dalam memahami dan merencanakan penyelesaian masalah perlu adanya satu kemampuan yang memadai yaitu kemampuan berpikir kreatif, karna berpikir kreatif merupakan tingkatan pola pikir yang tinggi setelah kemampuan berpikir dasar dan berpikir kritis. Kemajuan teknologi yang begitu pesat menjadikan tuntutan dalam bidang pendidikan semakin tinggi, kami menemukan sistem pembelajaran di KB Raudhatul hikmah sudah mengikuti perkembangan zaman yaitu dengan memanfaatkan teknologi untuk media dalam pembelajaran, adapun teknologi yang dimanfaatkan dalam media pembelajaran dilembaga KB Raudhatul Hikmah adalah komputer. Pemanfaatan teknologi komputer dalam media pembelajaran menimbulkan dampak positif pada aspek perkembangan anak. Implementasi media berbasis komputer ini juga dilakukan

dengan bantuan perangkat lunak atau *software* yang ada pada perangkat media komputer sebagai aplikasi pendukung yaitu *Microsoft office* yang di dalam nya terdiri dari beberapa bagian. Namun dari beberapa bagian *Microsoft office*, ada 2 yang digunakan dalam pembelajaran di KB Raudhatul Hikmah yaitu *Microsoft power point* dan *Microsoft word*. Melihat banyaknya jumlah siswa di lembaga dan kurang nya perangkat komputer di lembaga maka Penyampaian materi pada anak dengan *Microsoft power point* dan *Microsoft word* ini juga di bantu dengan *infocus* sehingga hanya memerlukan satu komputer atau laptop dalam satu kelas bukan satu anak satu komputer. Dalam penelitian ini kami akan memaparkan dan menggambarkan apa yang terjadi dilapangan terkait dengan pembelajaran yang ada dilembaga KB Raudhatul Hikmah.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini 5-6 Tahun di KB Raudhatul Hikmah

## **METODOLOGI**

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan menyelidiki keadaan/kondisi, atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, hasil dari penelitian ini aka dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Menurut Lehman (dalam Muri, 2014) Penelitian deskriptif kualitatif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskriptifkan secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu, atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan pada penelitian ini yaitu dengan

melakukan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Hasil data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan model analisis interaktif, yaitu dengan cara pengupulan data, reduksi data, penyajian data serta hasil akhir akan dideskriptifkan dengan jelas dan valid.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah KB Raudhtatul Hikmah berlokasi di kp. Parung banteng Rt 01/ Rw 01, Desa Cibarusah Jaya, Kec. Cibarusah, Kab. Bekasi. Jumlah siswa yang ada dilembaga KB Raudhatul Hikmah berjumlah 24, terbagi menjadi 2 rombel. Rombel yang pertama yaitu kelas A yang berjumlah 14 orang, 6 laki-laki dan 8 perempuan dengan usia 3-4 tahun, rombel yang kedua yaitu kelas B 10 orang, terdiri dari 4 laki laki dan 6 perempuan dengan usia 5-6 tahun.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran yang dilakukan di KB Raudhatul Hikmah dengan media pembelajaran berbasis komputer ini tidak di laksanakan disetiap pembelajaran dan tema, melainkan di lakukan pada kegiatan tertentu yaitu pada kegiatan membaca surat pendek, menonton video cerita teladan dan game game pada tema tertentu. Kegiatan yang dilakukan oleh guru kelas dalam menstimulasi berpikir kreatif anak dimulai dari menyusun perencanaan pembelajaran seperti PROTA, PROSEM, RPPM dan RPPH yang disesuaikan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu berpusat pada anak.

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media utama dalam pelaksanaan pembelajaran, maka pemilihan media dalam penyampaian

materi tidak terlalu banyak. Para guru hanya berpikir tentang bagaimana cara menyajikan materi dengan komputer agar terlihat menarik bagi peserta didik, seperti membuat permainan puzzle dengan power point, menayangkan video, slide gambar dan lain sebagainya. Sehingga penyampaian materi tersampaikan dengan baik kepada peserta didik, menurut pendapat yang dikemukakan oleh Ibrahim dkk (dalam Kustiawan, 2016) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat menstimulasi perasaan, perhatian, minat, dan pikiran peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Pernyataan di atas berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan langsung oleh guru kelas B.

“*jadi gini teh*, karna disini kita menggunakan komputer sebagai media, kita menyajikan materi dengan memanfaatkan aplikasi aplikasi yang ada dikomputer kaya bikin slide gambar di power point, vidio edukasi dan film pendek cerita teladan” (W2/NH/03032020)

Pernyataan didukung oleh observasi dalam penelitian yang dilakukan, bahwasanya guru menyajikan materi dengan komputer sebagai media pembelajaran. Guru memanfaatkan aplikasi yang ada pada komputer untuk menyajikan materi seperti membuat slide foto di power point, atau vidio akan ditampilkan di ruang kelas dengan menggunakan infocus, pernyataan ini di kuatkan oleh pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad (2002 dalam Jalinus & Ambiyar 2016) Bahwasanya efektivitas proses belajar mengajar, sangat dipengaruhi oleh faktor metode, gambar, vidio, dan audio.

Dipertanyaan lain dalam kegiatan wawancara guru kelas B menjelaskan bahwasanya walaupun media pembelajaran berbasis komputer ini memang menjadi media utama dalam menyampaikan materi diKB Raudhatul Hikmah, namun kegiatan peserta didik tetap didukung dengan media lain seperti, kertas warna, lem, gunting, dan lainnya sebagainya, hal ini juga sesuai dengan pernyataan yang dijelaskan oleh Guru kelas B dalam kegiatan wawancara : “sebenarnya pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran ini sangatlah membantu dalam menarik perhatian anak, anak selalu bertanya dan terlihat antusias” (W2/NH/03032020).

Pernyataan didukung dengan hasil kegiatan observasi yang dilakukan bahwasanya kegiatan pembelajaran dikelas dengan media pembelajaran berbasis komputer sangat membantu dalam membentuk Suasana kelas, anak terlihat sangat antusias dan menunjukkan rasa ingin tahu dengan bertanya dan mau mencoba satu persatu walaupun masih ada beberapa anak yang masih terlihat malu dan ragu untuk bertanya atau mengungkapkan gagasan. Rasa antusias anak dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media berbasis komputer ini menjadikan indikator berpikir kreatif mudah dicapai, seperti yang dijelaskan dalam teori yang dikemukakan oleh khadijah (dalam Yafie, Iriyanto, Gonadi, & Wahyuni, (2018) Bahwasanya media mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak dalam proses belajar.

Peneliti melihat saat proses pembelajaran, media yang digunakan cukup menarik namun tidak memberatkan sekolah untuk membuatnya, dengan perlengkapan sederhana menjadikan pembelajaran sangat produktif dan menstimulasi

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)  
Vol.4 | No.1 | Januari 2021

anak untuk aktif berperan disetiap kegiatannya. Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada beberapa pertemuan, kami menemukan perubahan-perubahan yang signifikan dari peserta didik, hasil observasi dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 1**

Rekapitulasi penilaian observasi pertemuan pertama

Aspek perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama siswa	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BBB
Berpikir Kreatif	Kemampuan berpikir lateral	- Mengajukan banyak pertanyaan	1. Alha Damah R				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan	2. Prita Maulana P				v
		- Menyampaikan banyak gagasan mengenai suatu masalah	3. Rizki Dha Alifia				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan	4. Mamasyah				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan	5. Kalaya Wirangih				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan	6. Karisti Hermanan				v
		- Ujar dalam belajar	7. Aninda Ayu Hilmi				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan atau lingkungan secara objektif	8. Hima Hidayatunissa				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan atau lingkungan secara objektif	9. Rizki Nur Amah				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan atau lingkungan secara objektif	10. Nilam Cahya Andri				v
Kemampuan berpikir logis		Memberikan macam-macam parafraze terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah	Keterangan: BB : Belum berkembang MB : Mulai berkembang BSH : Berkembang sesuai harapan BBB : Berkembang sangat baik				
				Kesimpulan: Ditinjau dari keseluruhan penilaian perkembangan peserta didik dalam aspek berpikir kreatif, telah mengalami peningkatan yang signifikan dan berkembang sesuai harapan.			
Kemampuan berpikir orisinal		Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecah masalah dengan melakukan langkah-langkah yang logis					
			Kesimpulan: Perubahan dari keseluruhan penilaian perkembangan peserta didik dalam aspek berpikir kreatif, telah mengalami peningkatan yang signifikan dan berkembang sesuai harapan.				
Kemampuan berpikir kritis		Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecah masalah dengan melakukan langkah-langkah yang logis					
			Kesimpulan: Perubahan dari keseluruhan penilaian perkembangan peserta didik dalam aspek berpikir kreatif, telah mengalami peningkatan yang signifikan dan berkembang sesuai harapan.				
Kemampuan menilai		Menganalisis suatu fenomena belajar					
			Kesimpulan: Perubahan dari keseluruhan penilaian perkembangan peserta didik dalam aspek berpikir kreatif, telah mengalami peningkatan yang signifikan dan berkembang sesuai harapan.				

Sumber : hasil penelitian, senin 3 februari 2020

Berdasarkan tabel 1 dalam hasil observasi pertama dapat kita lihat bahwasanya pembelajaran media berbasis komputer pada peserta didik mendapatkan respon positif, seperti menunjukkan rasa ingin tahu dengan mengamati dan bertanya. Menunjukkan rasa antusias dengan menyimak penjelasan guru namun belum mampu mengungkapkan pendapat dan menilai. Dalam standar aspek berpikir kreatif salah satunya adalah anak mampu menunjukkan rasa ingin tahu dengan mengamati, bertanya, menyimpulkan/ berpendapat dan menilai, jika dilihat dari hasil keseluruhan observasi pertama ini dianggap belum berkembang, namun menunjukkan reaksi yang positif saat belajar dengan media berbasis komputer

Observasi pengamatan dalam proses pembelajaran dilakukan beberapa

pertemuan hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang benar benar akurat, setelah melakukan beberapa kali pertemuan maka kami melihat adanya perubahan yang signifikan dari peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil rekapitulasi penilaian akhir observasi poses belajar mengajar melalui media pembelajaran berbasis komputer di KB Raudhatul Hikmah sebagai berikut :

**Tabel 2**

Rekapitulasi penilaian observasi akhir

Aspek perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama siswa	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BBB
Berpikir Kreatif	Kemampuan berpikir lateral	- Mengajukan banyak pertanyaan	1. Alha Damah R				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan	2. Prita Maulana P				v
		- Menyampaikan banyak gagasan mengenai suatu masalah	3. Rizki Dha Alifia				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan	4. Mamasyah				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan	5. Kalaya Wirangih				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan	6. Karisti Hermanan				v
		- Ujar dalam belajar	7. Aninda Ayu Hilmi				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan atau lingkungan secara objektif	8. Hima Hidayatunissa				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan atau lingkungan secara objektif	9. Rizki Nur Amah				v
		- Menyoal berbagai pertanyaan atau lingkungan secara objektif	10. Nilam Cahya Andri				v
Kemampuan berpikir logis		Memberikan macam-macam parafraze terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah	Keterangan: BB : Belum berkembang MB : Mulai berkembang BSH : Berkembang sesuai harapan BBB : Berkembang sangat baik				
				Kesimpulan: Ditinjau dari keseluruhan penilaian perkembangan peserta didik dalam aspek berpikir kreatif, telah mengalami peningkatan yang signifikan dan berkembang sesuai harapan.			
Kemampuan berpikir orisinal		Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecah masalah dengan melakukan langkah-langkah yang logis					
			Kesimpulan: Perubahan dari keseluruhan penilaian perkembangan peserta didik dalam aspek berpikir kreatif, telah mengalami peningkatan yang signifikan dan berkembang sesuai harapan.				
Kemampuan berpikir kritis		Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecah masalah dengan melakukan langkah-langkah yang logis					
			Kesimpulan: Perubahan dari keseluruhan penilaian perkembangan peserta didik dalam aspek berpikir kreatif, telah mengalami peningkatan yang signifikan dan berkembang sesuai harapan.				
Kemampuan menilai		Menganalisis suatu fenomena belajar					
			Kesimpulan: Perubahan dari keseluruhan penilaian perkembangan peserta didik dalam aspek berpikir kreatif, telah mengalami peningkatan yang signifikan dan berkembang sesuai harapan.				

Sumber: Hasil penelitian, 6 Februari 2020

Dari hasil penilaian observasi akhir di table 2 di atas menunjukkan bahwa adanya perubahan yang sangat jelas dalam aspek berpikir kreatif, seperti menunjukkan rasa ingin tahu, mengungkapkan pendapat, menilai, bertanya saat menemukan hal yang tidak diengerti, mencari cara /solusi saat dihadapkan dengan masalah, sesuai dengan teori kemampuan berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Munandar (dalam Supardi 2012) bahwasanya “anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif”. Siswa kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko daripada anak-anak pada umumnya. Penjelasan diatas juga dikuatkan oleh

teori yang dikemukakan oleh Santrock (dalam Takahopekang, Danjie & Nafiqoh, 2020) bahwasanya kreativitas adalah kemampuan yang mampu berpikir unik dalam menemukan jalan keluar dari suatu masalah.

Dari 10 peserta didik dikelas B 5 anak ada pada penilaian BSB (berkembang sangat baik), 3 anak mendapat penilaian BSH (berkembang sesuai harapan), dan 2 anak mendapat penilaian MB (mulai berkembang). Indikator pencapaian anak dalam berpikir kreatif juga disesuaikan dengan standar pencapaian anak usia dini yaitu sebagai berikut :

1. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan.
2. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban
3. Menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana.
4. Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya .

Dapat disimpulkan bahwasanya kelas B ini mengalami peningkatan dengan adanya pembelajaran media berbasis komputer dalam aspek berpikir kreatif anak mampu anak mampu menjawab pertanyaan, bertanya, menyimak, memberikan saran, dan mampu menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapi. Dari hasil keseluruhan maka dapat disimpulkan bahwasanya media berbasis komputer efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Seperti yang dijelaskan dalam teori yang dikemukakan oleh Heanich, dkk (dalam Pratiwi & Is-

maniat 2017) mengungkapkan kelebihan yang apada media komputer salah satunya yaitu menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lambat (slow learner), tetapi juga memecuh efektivitas belajar bagi siswa yang lebih cepat (fast learner).

Dari penjelasan di atas bahwsanya penggabungan komponen media-media menjadikan media berbasis komputer memiliki karakteriustik yang mampu membantu dalam menstimulasi ketertarikan peserta didik dalam belajar, media berbasis komputer yang mampu membantu siswa dalam mengingat lebih cepat materi yang dipelajari. Menurut Priyanto (2009) bahwasanya dari hasil Computer Technology Reaserch pada tahun 1993 menjelaskan seseorang dapat mengingat 20% dari hasil penglihatan, 30% pendengaran, 50% pendengaran dan pengelihatan, 80% dari apa yang dia dengar, lihat dan dikerjakan, kemampuan mengingat 80% ini dapat dicapai dengan menggunakan multimedia berbasis computer.

## **KESIMPULAN**

Pembelajaran yang dilaksan kn di KB Raudhatul Hikmah sudah mengikuti perkembangan jaman dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer juga dapat dijadikan salah satu nilai unggul dalam daya saing dengan lembaga lain. Pembelajaran berbasis komputer yang dilaksanakan di KB Raudhatul hikmah mampu meningkatkan pola pikir kreatif, Anak mampu menjawab pertanyaan, bertanya, menyimak, memberikan saran, dan mampu menyelesaikan masalah sederhana yang dihadapi.

Hasil perbandingan penilaian perkembangan anak dalam observasi awal yang mendapatkan 7%, dan hasil

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)  
Vol.4 | No.1 | Januari 2021

penilaian observasi akhir mendapat 85% hal ini menunjukkan bahwa adanya perubahan yang positif dalam aspek perkembangan anak melalui pembelajaran yang dilakukan dengan media berbasis komputer.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asmawati, L. A. L. (2014). Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Pembelajaran Berbantuan Komputer. *Jurnal Teknodik*, 547-561.
- Jalinus, N. (2016). Ambiyar, Media Pembelajaran dan Sumber Belajar, Jakarta: Kencana.
- Kustiawan, U. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Muri, Y (2014). Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, dan Penelitian Gabungan, Jakarta: Kencana
- Pratiwi, H. R., & Ismaniati, C. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 130-139.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92-110.
- Siswono, T. Y. (2005). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengajuan masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 10(1), 1-9.
- Supardi, (2012) Peran berpikir kreatif dalam proses pembelajaran matematika.
- Takahopekang, C. R., Danjie, F. E. K., & Nafiqoh, H. (2020). Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Pasir Ajaib. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 181-189.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, Bab 1, Pasal 1, Butir 14, Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yafie, E., Iriyanto, T., Gonadi, L., & Wahyuni, S. (2018). WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA EDUCATION BERBASIS PPT ANAK USIA DINI UNTUK GURU SE-KOTA MALANG DAN ALUMNI PG-PAUD UNIVERSITAS NEGERI MALANG. *Jurnal KARINOV*, 1(2).