

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN *INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY* (ICT) DENGAN AKTIVITAS MENGGAMBAR DI RA AL HIKMAH CISARUA

Nunung Sadiyah¹, Sri Nurhayati², Anita Rakhman³

¹ RA Al-Hikmah, Cisarua

² IKIP Siliwangi, Cimahi

³ PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Siliwangi, Cimahi
¹nunungsadiyah317@gmail.com, ²srinurhayati@ikipsiliwangi.ac.id,
³anitarakhman1@gmail.com

ABSTRACT

Creativity is the ability to create something new, bringing up creative ideas or ideas that can solve a problem. The development of creativity that already exists in children has different interests and potentials, so that early childhood must be stimulated by various activities that can improve creative and productive thinking. However, research in the field shows that it is still underdeveloped, because there is still a lack of stimulus and provision of less varied learning media such as using computer or multimedia media, so the researcher conducts a study using drawing media with the classroom action research method, which is carried out through the planning stage, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 10 children in group B. The data collection technique was carried out through observation using data analysis using descriptive statistics. Based on the results of the data obtained by analyzing the results obtained in the first meeting or cycle I by 30%, and at the second meeting by 40%. While at the first meeting in the second cycle, 80% of the data was obtained, and at the second meeting, the data obtained was 90%. Based on these results, it can be concluded that the use of drawing media can increase the creativity of early childhood in RA Al-Hikmah Cisarua.

Keywords: Creativity, Early Childhood, Learning ICT, Drawing

ABSTRAK

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, dengan memunculkan ide atau gagasan kreatif yang dapat memecahkan suatu masalah. Perkembangan Kreativitas yang sudah ada dalam diri anak memiliki minat dan potensi yang berbeda-beda, sehingga anak usia dini harus di stimulus dengan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan berpikir kreatif dan produktif. Akan tetapi penelitian lapangan menunjukkan bahwa masih rendah perkembangannya, dikarenakan masih kurangnya stimulus dan pemberian media pembelajaran yang kurang variatif seperti menggunakan media computer atau multimedia, sehingga peneliti melakukan sebuah penelitian menggunakan pembelajaran ICT dengan media menggambar dengan metode penelitian tindakan kelas, yang dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B sebanyak 10 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dengan menggunakan analisis data dengan cara statistik deskriptif. Berdasarkan hasil data yang diperoleh secara analisis hasil yang didapat dalam pertemuan kesatu atau siklus I sebesar 30%, dan di pertemuan kedua sebesar 40%. Sedangkan di pertemuan kesatu pada siklus II diperoleh data sebesar 80%, dan di pertemuan keduanya data yang didapat sebanyak 90%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media menggambar dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Al-Hikmah Cisarua.

Kata Kunci: Kreativitas, Anak Usia Dini, Pembelajaran ICT, Menggambar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan bakat atau potensi yang dimiliki oleh anak. Dengan diselenggarakannya Pendidikan Anak Usia Dini akan membentuk generasi – generasi bangsa yang cerdas dan berkualitas. Pendidikan pada masa usia dini menekankan kepada proses pengembangan berpikir dan berkreasi menurut kemampuan yang dimiliki bakat anak. Setiap anak dilahirkan memiliki bakat-bakat yang berbeda, karena setiap anak merupakan individu unik dan imajinatif.

Dalam pendidikan anak usia dini, terdapat beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan kepada anak, salah satunya adalah pengembangan kreativitas anak usia dini. Adapun Pengembangan kreativitas anak tergantung pada proses pengalaman pendidikan yang diberikan oleh orang tua baik di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah. Menurut Munandar (2011, hlm.29) kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Dikutip dari Kemendikbud (2011, hlm.24) bahwa kreativitas merupakan suatu sifat yang akan diharapkan seseorang dari pengakuan diri. Pendidikan dan pengasuhan yang baik dan kondusif akan mampu mengembangkan sikap kreatif, imajinatif, eksploratif, eksperimen, antusias dan berani mencoba hal-hal yang baru, namun kalau pendidikannya dan pola asuh anak yang kurang baik atau tidak kondusif akan mengakibatkan yang sebaliknya.

Dalam pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) segala kegiatan yang berkaitan dengan

pemrosesan, perekayasaan, pengelolaan dan pemindahan informasi antar media yang dilakukan guru dalam pembelajaran ke anak didik sehingga memudahkan dalam pembelajaran yang akan dilakukan .

Tujuan dari penggunaan pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) adalah: sebagai alat pembelajaran bagi guru, menambah ilmu pengetahuan dan sebagai bahan dan alat bantu untuk proses pembelajaran .

Pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dalam pembelajaran PAUD yang digunakan harus memperhatikan perkembangan anak, sehingga menjadi pertimbangan para guru sebelum menentukan untuk memilih jenis perangkat dan tema pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan permasalahan yang ada, terutama di salah satu RA peneliti melihat kebosanan pada anak-anak dalam mengikuti pembelajaran sehingga anak dalam proses pembelajaran kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan proses kreatifitasnya kurang, masalah ini muncul karena faktor penyebabnya karena metode pembelajaran yang kurang menarik. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dan masih kurangnya stimulus dalam pemberian media pembelajaran yang kurang variatif seperti menggunakan media computer atau multimedia, sehingga peneliti melakukan sebuah penelitian menggunakan pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dengan media menggambar serta memperbaiki kualitas pembelajaran melalui penggunaan media menggambar untuk meningkatkan kreativitas anak. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kreativitas

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.5 | September 2021

Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dengan Aktivitas Menggambar di RA Al-Hikmah Cisarua.

Kreativitas merupakan salah satu pengembangan yang penting untuk dikembangkan pada PAUD karena pada usia ini merupakan masa peka bagi anak untuk menerima rangsangan pengetahuan. Dengan meningkatkan kreativitas kepada Anak Usia Dini akan meningkatkan pola berpikir anak menjadi lebih kreatif dan inovatif yang bisa menciptakan sesuatu yang baru.

Menurut Ngilimun (2013, hlm. 44) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan menurut Guilford bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai seorang kreatif.

Pada pendidikan Anak Usia Dini perlu proses pembelajaran yang mudah dan menyenangkan, dengan cara memberikan kebebasan pada anak untuk memilih pembelajaran yang mereka sukai tanpa memaksakan sesuatu pembelajaran yang tidak mereka sukai. Pendidik ataupun orangtua dapat mengamati bakat dari kemampuan yang dimiliki oleh anak-anak. Proses pembelajaran yang menyenangkan dari pengalaman pertama dialami anak akan memberikan rangsangan belajar sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki kemampuannya dapat menentukan di masa depan anak.

Information and Communication Technology (ICT) merupakan salah satu pelaksanaan dan pemrosesan data dalam bentuk pembelajaran seperti menangkap, menyimpan, mengambil atau menampilkan data dengan menggunakan perangkat teknologi elektronik yaitu komputer. Pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) pada

jaman sekarang sangat membantu dalam pembelajaran dikarenakan sebagai alat bantu pembelajaran dan sebagai ilmu pengetahuan yang baru sehingga berpengaruh terhadap kreativitas anak. Dampak perkembangan teknologi sekarang ini yang kurang mendidik dapat membentuk anak-anak menjadi generasi yang kurang kreatif dikarenakan anak sering nonton TV yang tidak mendidik dan permainan game yang ada di gadget yang tanpa pengawasan orang tua anak mempengaruhi kecerdasan anak untuk berpikir kreatif dan produktif.

Melalui pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) ini diharapkan anak-anak lebih menyukai pembelajaran langsung bereksperimen atau praktek yang akan mendorong mereka untuk menciptakan ide-ide atau gagasan yang akan menghasilkan produk-produk kreativitas menjadi hasil karya nyata yang akan menggugah minat dan bakat untuk berkreasi. Selain meningkatkan minat dan bakat berkreasi juga dapat merangsang kecerdasan dan kemampuan berfikir anak dalam menyelesaikan masalah dan membuat sesuatu yang baru.

Sundayana (2013, hlm 12) ciri-ciri media pembelajaran: 1) Ciri fiksatif yaitu untuk menggambarkan kemampuan merekam, menyimpulkan, melestarikan dan mengontruksisuatu peristiwa atau objek. 2) Ciri manifulstif yaitu untuk mentranspormasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. 3) Ciri distributif yaitu dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditranformasikan melalui ruang, dan secara bersama kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan srimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian ini.

Dalam arti luas media dapat berupa orang, bahan atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang sama memungkinkan anak didik untuk menerima pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Media merupakan salah satu fasilitas pendidikan sebagai sumber belajar yang penting dalam kegiatan pembelajaran, yang berfungsi sebagai sarana dan prasarana untuk memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pendidikan dengan anak didik dalam menyampaikan pesan atau informasi.

Menurut Nurhayati (2011, hlm.10), di sebutkan ciri kreativitas antara lain :(a) Menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa (b) Menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan (c) Sering mengajukan tanggapan yang untuk dan pintar (e) Berani mengambil resiko (f) Suka mencoba (g) Peka terhadap keindahan dan segi estetik dari lingkungan

Selain beberapa hal yang telah diuraikan pada pembahasan di atas sebelumnya anak juga membutuhkan fasilitas bermain yang kondusif untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya, dengan mendorong kreativitasnya dapat merangsang eksperimental dan eksplorasi yang sangat penting sebagai unsur dari semua kreativitasnya. Bahwa lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

Permainan-permainan yang akan meningkatkan perkembangan kreativitas yaitu: (1) bermain alat musik, (2) menggambar, (3) mendongeng, (4) permainan dengan menggunakan balok, (5) bermain dengan lego, (6) bernyanyi dan lain-lain. Dengan bermain bisa merangsang kreativitas anak karena anak

diberi kesempatan mengekspresikan dirinya untuk bereksplorasi, berimajinasi dan mencurahkan ide atau gagasan baru dengan cara –cara yang baru.

Menggambar merupakan ungkapan perasaan, ide atau gagasan dan pengalaman yang dituangkan dalam suatu bentuk gambar, berupa hasil coretan, bentuk benda, gambar pemandangan, abstrak, binatang dan sebagainya yang dihasilkan menjadi bentuk sebuah karya. Menggambar buat anak hal yang paling menyenangkan apa lagi dengan menggambar, dengan menggambar anak lebih natural dalam mencurahkan semua keinginannya tanpa harus dipaksa atau dibebani. Dalam menggambar anak lebih terstimulus kecerdasannya karena menggambar merangsang kreatif anak dalam berkreasi dan berimajinasi. Menggambar bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, anak akan lebih berkembang kemampuan daya pikir dan daya ciptanya, anak bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya yang biasa di lihat sehari-hari.

Menurut Setia (2019, hlm 50) dalam kamus besar bahasa indonesia (KBBI) menggambar merupakan kegiatan meniru barang, orang, binatang dan sebagainya yang dibuat dengan coretan pensil atau alat lainnya pada suatu kertas. Akan tetapi, hasil dari kegiatan seni yang satu ini tidak hanya soal tiru meniru suatu objek. Sebuah gambar dapat melihat bagaimana kondisi emosi seseorang lewat gambar yang dibuatnya. Berdasarkan latar belakang di atas penulis melakukan penelitian bagaimana proses meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dengan aktivitas menggambar. Penelitian ini bertujuan yaitu untuk

meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dengan aktivitas menggambar.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau *action research*, yang bermaksud untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Hendriana dan Afrilianto (2017, hlm.33) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki/meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Menurut Suyitno (2011, hlm.11), PTK atau penelitian tindakan kelas merupakan studi sistematis yang dilakukan oleh guru dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut.

Sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun berjumlah 10 Orang, dan 1 orang tenaga pendidik kelompok B di RA Al-Hikmah Cisarua. Jadi jumlah subjek penelitian ini sebanyak 11 orang. Sampel dalam penelitian ini merupakan anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun sebanyak 10 orang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan dan 1 orang tenaga pendidik di RA Al-Hikmah Cisarua, dan peneliti sendiri sebagai subjek dari penelitian.

Pada penelitian tindakan kelas perbaikan-perbaikan akan terus dilaksanakan sampai mencapai suatu hasil yang terbaik sesuai dengan yang diinginkan. Empat tahapan dalam suatu penelitian tindakan kelas yang lazim diketemui, yaitu 1)

Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan 4) Refleksi.

Adapun tahap-tahap yang akan dilakukannya adalah:

1. Perencanaan

Tahap ini mencakup pada pembuatan semua langkah tindakan yang akan dilakukan seperti pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), lalu menentukan tema dan subtema yang telah disesuaikan, menyediakan media dan alat peraga untuk bahan pembelajaran. Menentukan metode pembelajaran, mengalokasikan waktu serta menyediakan instrumen observasi dan evaluasi

2. Pelaksanaan/Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi dari rencana yang telah dibuat kemudian dilaksanakan dalam suatu proses pembelajaran.

3. Pengamatan/Observasi

Tahap pengamatan atau observasi yang efektif itu berdasarkan pada lima dasar yaitu: a) harus ada perencanaan bersama antara guru dan pengamat, 2) fokus observasi harus ditentukan secara bersama-sama, 3) guru dan pengamatan harus menentukan kriteria observasi yang sama, 4) pengamat harus mempunyai ke-trampilan dalam mengobservasi, 5) observasi akan bermanfaat apabila ada saran cepat dan mengikuti semua aturan.

Pengumpulan data ini dilakukan sendiri oleh peneliti dengan dibantu oleh tenaga pendidik dari kelompok B (usia 5-6 tahun) untuk memperoleh data yang lebih maksima

4. Refleksi

Setelah kita mendapatkan data melalui proses observasi, maka data tersebut kita analisis dan tafsirkan. Berdasarkan pada hasil tersebut maka di

refleksikan apakah memerlukan tindak selanjutnya atau tidak.

Pelaksanaan setiap siklus dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak. Kegiatan refleksi akan dilakukan apabila kita sudah mendapatkan data yang sudah di dapatkan ketika melakukan suatu observasi atau pengamatan lalu di analisis untuk melihat apakah terdapat kekurangan, mengkaji apa saja yang belum terjadi, dan langkah apa saja yang harus diperbaiki selanjutnya. Hasil ini nantinya akan digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya, apakah berhenti atau membuat rencana tindakan pada siklus ke II.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut ;

1. Observasi

Observasi ini dilakukan dengan mengamati kegiatan belajar mengajar guru di RA Al-Hikmah Cisarua dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pedoman observasi ini berdasarkan pada instrumen.

2. Wawancara

Peneliti mewawancarai guru berdasarkan instrumen yang digunakan sebagai pedoman.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berdasarkan kumpulan beberapa foto kegiatan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yakni pengolahan data yang di kumpulkan melalui observasi. Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran bahwa tindakan yang di laksanakan dapat menimbulkan perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Melalui penelitian tindakan kelas ini peneliti mengetahui penggunaan media menggambar dengan pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) sangat bagus terhadap kreativitas anak usia dini di RA Al-Hikmah Cisarua

Adapun data yang akan disajikan dalam bentuk data awal, yaitu data siklus kesatu dan data siklus kedua. Hasilnya diperoleh berdasarkan hasil observasi mengenai dampak setelah diterapkannya penggunaan media menggambar melalui pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) terhadap kreativitas anak usia dini di RA Al-Hikmah Cisarua.

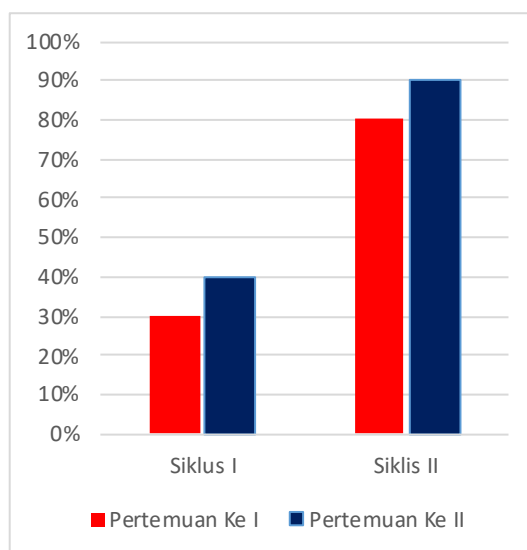


Diagram 1

Hasil Meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dengan Aktivitas Menggambar di RA Al-Hikmah Cisarua.

Gambaran dari siklus kesatu dan pertemuan kesatu menunjukkan pada pembelajarannya belum berhasil karena

hanya mencapai persentase sebanyak 30%, hal tersebut dikarenakan peran guru masih kurang, karena sebagian anak belum mengenal penggunaan media menggambar dengan pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dan memilih menggunakan media yang sering digunakan sehari-hari.

Pada siklus kesatu pada pertemuan kedua kualitas belajar anak meningkat menjadi 40%, ini berarti adanya peningkatan dalam kreativitas anak. Terbukti dengan anak-anak yang mulai terbiasa untuk menggunakan media komputer dalam pembelajarannya. Walaupun terjadi peningkatan tetapi tingkat keberhasilannya belum mencapai maksimal, maka perlu adanya tindak lanjut untuk memperbaiki hasilnya yaitu dengan diadakan siklus kedua.

Pada siklus kedua dan pertemuan kesatu terjadi peningkatan yang signifikan pada kreativitas anak, yaitu sebesar 80%. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya anak yang sudah dapat memahami dan mengeksplorasi penggunaan media menggambar dengan menggunakan pembelajaran *Information and Communication Technology*(ICT) dalam pembelajarannya.

Pada siklus kedua dan pada pertemuan kedua, ditemukan peningkatan lagi yang sangat tinggi yaitu sebanyak 90%. Hal tersebut dapat dari semakin banyaknya anak yang sudah mengalami peningkatan kreativitas setelah menerapkan dan mengeksplor penggunaan media berbasis komputer pada pembelajarannya.

Hasil perkembangan pembelajarannya dapat terlihat pada table berikut:

Tabel 1

Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dengan Aktivitas Menggambar di RA Al-Hikmah Cisarua

Pembelajaran	Presentase	
Siklus I	Pertemuan Ke I	30%
	Pertemuan Ke II	40%
Siklus II	Pertemuan Ke I	80%
	Pertemuan Ke II	90%

Pembahasan

Bermain merupakan suatu kegiatan yangData hasil penelitian siklus 1 dalam pertemuan kesatu anak yang meningkatkan kreativitasnya sebesar 30%, dan di pertemuan kedua sebesar 40%. Sedangkan pada siklus II di pertemuan kesatu diperoleh data sebesar 80%, dan di pertemuan keduanya data yang didapat sebanyak 90%.

Berdasarkan hasil analisis pada siklus kesatu dan kedua menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari penggunaan media menggambar melalui pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Al-Hikmah Cisarua.

Dengan adanya penggunaan media menggambar melalui pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) di RA Al-Hikmah Cisarua, kreativitas anak antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari siklus I 40% meningkat pada siklus II menjadi 90% .

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah peneliti uraikan di atas menunjukkan bahwa dengan penggunaan media menggambar melalui pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dapat meningkatkan kreativitas pada anak. menggambar merupakan proses menemukan makna dalam suatu hal yang telah di alami oleh seniman.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada anak usia dini di RA Al-Hikmah Cisarua, dapat diketahui bahwa penyebab dari rendahnya kreativitas anak usia dini disebabkan oleh kurangnya stimulus yang diberikan oleh guru dan kurangnya pemahaman sehingga pembelajaran cenderung menjadi membosankan dan anak kurang dapat berkreasi sesuai dengan imajinasinya.

Tujuan dari penelitian dalam pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kreativitas di RA Al-Hikmah Cisarua. Berdasarkan analisa pembelajaran yang di dapatkan dari hasil pembelajaran pada siklus kesatu dan kedua menunjukkan bahwa penggunaan media menggambar melalui pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Al-Hikmah Cisarua.

Dengan adanya penerapan menggambar melalui pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) di RA Al-Hikmah, kreativitas anak menjadi meningkat dengan signifikan, oleh karena itu guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yang variatif agar kegiatan pembelajaran mampu memotivasi anak, mudah ditiru anak dan memberikan kesan kepada anak (Nurfuady, Hendriana & Wulansuci, 2019, hlm.72). Terbukti dengan data yang diperoleh dari guru yang menyebutkan bahwa anak-anak lebih mudah dalam ak-

tivitas menggambar melalui pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) Anak - anak lebih mudah memahami dan menggunakan pembelajaran *Information and Communication Technology*(ICT) dalam pembelajarannya. Anak - anak lebih menjadi kreatif dalam meningkatkan kreativitas sesuai dengan imajinasinya sendiri. Respon anak terhadap penggunaan media komputer sekitar ini sangat antusias, anak - anak terlihat sangat senang dalam mengeksplorasi setiap benda yang dirasa baru dilihatnya secara langsung.

Hasil penelitian yang dilakukan tersebut sejalan dengan pendapat yang telah dikemukakan oleh Arsyad (2011, hlm. 71) hasil belajar seseorang yang diperoleh dari pengalaman langsung (konkret) akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, yang semuanya itu dapat memberikan dampak langsung terhadap perolehan data pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan hasil analisa yang didapatkan dilapangan penggunaan media menggambar melalui pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) terhadap kreativitas anak usia dini maka dapat disimpulkan setelah adanya penelitian ini terdapat peningkatan yang signifikan. Hal ini terbukti dengan penggunaan media menggambar dengan pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) ini menjadikan anak menjadi lebih kreatif, imajinatif, pembelajarannya menjadi lebih menyenangkan.

Maka dengan demikian berdasarkan hasil penelitian, peneliti

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.4 | No.5 | September 2021

meyakini bahwa penggunaan media menggambar dengan pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Hendriana, H.& Afrilianto, M. (2017). *Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Bandung: Refika Aditama.
- Kemendikbud. (2011). *Laporan Akuntabilitas Kinerja*. Jakarta: Kemendikbud.
- Munandar, U. (2011). *Kreativitas & Keberbakatan (Strategi Mengwujudkan Potensi Kreatif dan Bakat)* Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Ngalimun, D. (2013) *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta :Aswaja Pressido.
- Nurhayati, E. (2011). *Psikologi Pendidikan Inovatif (Psikologi Pengembangan Diri)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Nurfuady, E., Hendriana, H., & Wulansuci, G. (2019). PENERAPAN METODE EKSPERIMEN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI. *CERIA (Cerdas Energi Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3), 65-73.
- Setia, E (2019). Data Base Utama menggunakan KBBI Daring Edisi III. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung : ALFABETA
- Suyitno, I. (2011). *Memahami Tindakan Pelajaran*. Bandung: Refoka Aditama.