



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 6 Tahun 2024 Halaman 4606 - 4615

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pemanfaatan Karya Digital dalam Menstimulus Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Desi Karmila

Universitas Dharmas Indonesia, Indonesia

E-mail: Desikarmila32@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini mengkaji penggunaan karya digital sebagai alat untuk merangsang perkembangan kreativitas pada anak usia dini. Meskipun teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, pemanfaatannya oleh guru di lapangan masih terbilang terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana karya digital dapat berperan dalam mengembangkan kreativitas anak dan untuk mendorong pemanfaatan teknologi terkini dalam pendidikan anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pustaka (*library research*), yang melibatkan pengumpulan data dari berbagai jurnal daring dan buku-buku terkait. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), termasuk pembuatan karya digital, dapat memberikan dampak positif pada berbagai aspek perkembangan anak, seperti peningkatan kemampuan berpikir kreatif, keterampilan memecahkan masalah, serta kemampuan komunikasi. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa melalui pemanfaatan karya digital, anak-anak dapat mengembangkan potensi diri mereka secara lebih optimal. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan, berdasarkan referensi dari jurnal dan data yang dikumpulkan, bahwa karya digital memiliki peran yang signifikan dalam mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini, serta memberikan kontribusi besar terhadap pembentukan karakter dan keterampilan anak di masa depan.

Kata Kunci: Pemanfaatan Karya Digital, Stimulus Kreativitas, anak usia dini.

Abstract

This research explores how digital creations can be used to stimulate creativity in early childhood education. Despite the significant potential of technology to improve learning quality, its adoption by teachers remains limited. This highlights the need for enhancing teachers' technological skills to better support children's learning. The study aims to understand how digital creations can foster creativity and promote the integration of modern technologies in early childhood education. Using a library research approach, data were collected from various online journals and relevant books. The findings indicate that ICT-based learning media, including digital creations, positively influence children's development, enhancing their creative thinking, problem-solving, and communication skills. Additionally, the use of digital works enables children to more fully realize their potential. Overall, the study underscores the importance of digital creations in fostering creativity, shaping children's character, and equipping them with essential skills for the future.

Keywords: Utilization of Digital Work, Creativity Stimulus, early childhood.

Copyright (c) 2024 Desi Karmila

✉ Corresponding author :

Email : desikarmila32@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8913>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 6 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini membentuk kerangka kehidupan manusia yang sangat penting yang akan menentukan hasil selanjutnya yang kemudian didukung oleh pengalaman awal yang diperoleh anak (Olcer, 2017). Diusia dini ini merupakan waktu yang tepat untuk meningkatkan keterampilan hidup dan keterampilan ilmiah dengan memberikan pengalaman yang berkualitas pada anak. Dengan pengalaman tersebut akan membantu anak mempelajari keterampilan dasar di bidang kognitifnya (Simsar, 2018). Masa usia dini merupakan tahap yang sangat krusial dan menjadi dasar utama dalam proses pertumbuhan serta perkembangan manusia sepanjang hidupnya, karena pada masa ini berbagai aspek dasar kehidupan mulai terbentuk, yang akan memengaruhi tahap perkembangan berikutnya (Suryana, 2021).

Penggunaan teknologi digital kini semakin merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan anak. Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang dikelilingi oleh perangkat teknologi seperti tablet, komputer, dan smartphone. Kemajuan teknologi ini membuka peluang baru untuk mendukung pembelajaran yang kreatif dan inovatif, terutama melalui pengembangan karya digital. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan berpotensi memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan kreativitas siswa, memfasilitasi ekspresi diri, dan melatih keterampilan berpikir kritis (Riswandi et al., 2013). Menurut jurnal yang membahas penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini (PAUD)(Nisa, 2001) mengungkapkan bahwa penggunaan smartphone, televisi, dan gadget oleh anak-anak sudah menjadi hal yang lumrah. Teknologi digital kini telah menyatu dengan kehidupan sehari-hari anak-anak. Bahkan, 90% orang tua menyatakan bahwa smartphone merupakan perangkat yang paling sering digunakan oleh anak-anak usia 4-6 tahun, menggambarkan tingginya tingkat ketergantungan anak-anak pada perangkat tersebut untuk berbagai kegiatan mereka.

Menurut (Achmad, 2024) dalam penelitiannya tentang stimulasi kreativitas anak melalui pembuatan karya digital di Pulau Harapan, Kepulauan Seribu, DKI Jakarta, kreativitas adalah kemampuan individu untuk menemukan dan menciptakan hal-hal baru, metode baru, atau model baru yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Ia menekankan bahwa stimulasi kreativitas pada anak sangat penting dilakukan karena memberikan banyak manfaat positif bagi perkembangan mereka.

(Lisdayanti, 2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Stimulasi Kreativitas pada Siswa-Siswi melalui Pembuatan Karya Tulis di SD Muhammadiyah 01 Curup Tengah”, menjelaskan adanya kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk merangsang kreativitas siswa melalui pembuatan karya tulis. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong siswa mengekspresikan pemikiran unik yang berbeda dari orang lain tanpa batasan, sehingga mampu menghasilkan berbagai gagasan baru. Kreativitas memiliki peran penting dalam kehidupan individu maupun masyarakat karena memberikan banyak manfaat. Melalui kreativitas, kita dapat menikmati beragam produk inovasi, seni dan teknologi. Manfaat Kreativitas dalam kehidupan mencakup, (1) Membuat hidup lebih indah, (2) Meningkatkan apresiasi terhadap orang lain, (3) Meningkatkan motivasi dan semangat hidup, (4) Menjadi factor kesuksesan dalam bisnis, (5) Menjadi awal inovasi dan perubahan, serta (6) Meningkatkan kualitas dan taraf hidup manusia.

(Josua, 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan dan Stimulasi Kreativitas Anak-Anak dalam Pembuatan Karya Digital” menjelaskan bahwa penggunaan teknologi digital kini semakin meluas ke berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan anak-anak. Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan perangkat teknologi seperti tablet, komputer, dan smartphone. Kemajuan teknologi ini menciptakan peluang baru untuk mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, terutama melalui kegiatan pembuatan karya digital.

Masa usia dini dikenal sebagai fase emas atau *golden age* yang sangat penting untuk memberikan bimbingan dalam melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasan anak. Pada tahap ini, anak memiliki peluang besar untuk mengembangkan kemampuan mereka, khususnya dalam menghadapi pesatnya

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tantangan utama yang dihadapi adalah menemukan metode yang efektif dalam memanfaatkan teknologi digital untuk merangsang dan meningkatkan kreativitas anak, terutama melalui pembuatan karya digital yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa "stimulasi kreativitas anak melalui pembuatan karya digital dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berkreasi dan berinovasi dalam konteks pendidikan." Penggunaan teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, karena dapat mengenalkan berbagai konsep dasar seperti bilangan, huruf, warna, bentuk, dan ukuran secara interaktif dan menarik. Media digital juga dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat merangsang pemikiran kreatif mereka. Dengan teknologi, anak-anak tidak hanya belajar tentang materi, tetapi juga berkesempatan untuk mengekspresikan ide-ide mereka melalui berbagai platform digital. Hal ini penting karena memungkinkan anak-anak untuk berlatih berpikir kritis dan kreatif, serta menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Kreativitas adalah keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Melalui kreativitas, anak-anak tidak hanya mengembangkan imajinasi dan berpikir kritis, tetapi mereka juga belajar bagaimana beradaptasi dengan perubahan dan tantangan yang ada di sekitar mereka. Kreativitas memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan diri, serta meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan terhadap hasil karyanya. Kreativitas itu sendiri merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungan, di mana anak-anak dapat menggabungkan elemen-elemen yang telah mereka pelajari untuk menghasilkan ide-ide baru. Proses ini dipengaruhi oleh berbagai pengalaman yang diperoleh anak, baik di sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Oleh karena itu, memberikan stimulasi yang tepat dalam lingkungan yang mendukung akan sangat membantu anak dalam mengoptimalkan potensi kreativitas mereka, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan yang lebih kompleks. Dengan demikian, penting untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan anak-anak untuk belajar dan berkembang secara kreatif, baik melalui media digital maupun pengalaman langsung yang dapat menambah wawasan mereka.

Dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, sangat penting untuk memberikan rangsangan yang tepat melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu anak mengembangkan kreativitas mereka. Media pembelajaran memiliki peran yang krusial sebagai sarana untuk memberikan stimulasi yang dapat mendorong anak untuk berpikir lebih aktif dan berimajinasi. Menurut (Khadijah, 2016), media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan untuk menarik perhatian, merangsang pikiran, perasaan, dan minat anak usia dini. Dengan pemilihan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik, sehingga anak-anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses kreatif. Penggunaan media yang tepat memberi kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat penting agar anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan mendukung perkembangan kreativitas mereka.

Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu anak dalam memahami konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami (Nurhafizah, 2018). Di era digital saat ini, media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melibatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pendidik dan siswa dapat memanfaatkan perangkat seperti komputer, tablet, atau aplikasi kreatif untuk menghasilkan karya digital yang dapat merangsang pemikiran, imajinasi, dan keterampilan anak. Selain itu, penggunaan teknologi ini memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan yang bermanfaat, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang penting untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Namun, terdapat beberapa tantangan yang harus diatasi. Salah satu masalah yang dihadapi saat ini adalah kurangnya pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak melalui media digital. Selain itu, akses yang tidak merata terhadap perangkat teknologi atau internet menjadi kendala yang signifikan. Tidak semua anak memiliki akses yang memadai terhadap perangkat digital, sehingga partisipasi mereka dalam kegiatan kreatif berbasis teknologi menjadi terbatas. Oleh karena itu, upaya untuk mengatasi hambatan ini sangat penting agar semua anak memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan kreativitasnya melalui media digital. Dengan perencanaan dan pemanfaatan yang tepat, media pembelajaran digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung perkembangan anak usia dini secara menyeluruh.

Kurangnya pelatihan atau pendidikan adanya orang tua atau pengasuh mungkin tidak memiliki pengetahuan atau keterampilan yang cukup untuk membimbing anak-anak dalam kegiatan digital kreatif. Kesenjangan pengetahuan digital di sekitar anak-anak dari latar belakang ekonomi rendah atau pedesaan mungkin kurang memiliki pengetahuan tentang teknologi digital, sehingga menghambat kemampuan mereka untuk berpartisipasi secara maksimal. Kurangnya sarana dan prasarana pada ketersediaan ruang atau fasilitas untuk kegiatan kreatif digital (seperti komputer, software, atau ruang kerja yang memadai) bisa menjadi masalah serius. Kesulitan dalam menstimulasi kreativitas terkait pada tidak semua orang tua atau pengasuh mungkin memiliki strategi atau pengetahuan tentang cara menstimulasi kreativitas anak-anak dalam konteks digital. Kurangnya perhatian terhadap pengembangan kreativitas anak terjadi dalam beberapa kasus, aspek pendidikan kreativitas anak mungkin kurang mendapatkan perhatian serius dari pihak-pihak terkait, baik di tingkat individu maupun kelembagaan. Maka dari itu peneliti mencoba memberikan. Dengan meluncurkan beberapa game aplikasi yang dapat merancang dan menstimulus pengetahuan serta ide-ide baru yang dapat mereka miliki.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*), yaitu pendekatan pengumpulan data yang bersumber dari berbagai referensi kepustakaan yang relevan dengan objek penelitian. Studi pustaka melibatkan pencarian dan pengumpulan informasi dari hasil penelitian terdahulu, ulasan, indeks, artikel jurnal, dan buku referensi yang terkait (Sugiyono, 2010). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup penelaahan terhadap literatur dari buku-buku serta jurnal-jurnal yang telah terindeks, yang disesuaikan dengan fokus penelitian yang sedang dilakukan. Setelah pengumpulan, data akan diperiksa untuk memastikan kelengkapan, kejelasan, dan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data yang telah diperiksa akan diorganisasikan secara sistematis agar siap untuk dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan teori dan kaidah yang relevan. Proses ini penting untuk memastikan bahwa data yang digunakan valid dan dapat mendukung analisis yang mendalam, serta memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai objek penelitian. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang relevan.

Dalam Penelitian tentang "Pemanfaatan Dan Stimulasi Kreativitas Anak-Anak Dalam Pembuatan Karya Digital" melibatkan berbagai metode untuk mengidentifikasi, mengukur, dan memahami bagaimana anak-anak dapat diberdayakan secara kreatif dalam konteks digital. Berikut adalah beberapa metode penelitian yang dapat digunakan :

1. Studi Kasus: Mengidentifikasi beberapa kasus di mana anak-anak telah berhasil mengembangkan karya digital mereka secara kreatif. Melalui studi kasus, penelitian dapat memperoleh wawasan mendalam tentang faktor-faktor apa yang mempengaruhi keberhasilan anak-anak.
2. Survei dan Kuesioner: Mengumpulkan data dari orang tua, pengasuh, atau masyarakat tentang kebiasaan anak-anak dalam menggunakan teknologi digital, persepsi mereka terhadap kreativitas digital, dan tantangan apa yang mereka hadapi

3. Wawancara: Mendapatkan perspektif yang mendalam dari anak-anak sendiri tentang pengalaman mereka dalam menciptakan karya digital, serta persepsi mereka tentang stimulasi kreativitas dari lingkungan sekitar.
4. Observasi: Melakukan pengamatan langsung terhadap anak-anak saat mereka terlibat dalam aktivitas kreatif digital, untuk memahami proses kreatif mereka, interaksi mereka dengan teknologi, dan respons mereka terhadap stimulasi yang diberikan.
5. Literature Review: Melakukan tinjauan pustaka tentang penelitian sebelumnya yang terkait dengan kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital, untuk memperoleh landasan teori yang kuat dan membandingkan temuan dengan penelitian sebelumnya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pustaka, yaitu dengan menelaah dan mengeksplorasi berbagai sumber informasi seperti buku, dokumen (baik cetak maupun elektronik), jurnal, artikel, dan sumber data lainnya yang dianggap dapat dipercaya untuk memenuhi kebutuhan data penelitian. Sedangkan untuk analisis data, penelitian ini menggunakan analisis isi (content analysis). Analisis isi dalam penelitian ini bertujuan untuk membahas lebih dalam mengenai isi informasi yang diperoleh dari sumber literatur seperti buku dan jurnal yang berkaitan dengan objek penelitian, yaitu pemanfaatan karya digital dalam merangsang pengembangan kreativitas anak usia dini. Weber mengemukakan bahwa "*A central idea in content analysis is that the many words of the text are classified into much fewer content categories. Each category may consist of one, several, or many words. Words, phrases, or other units of text classified in the same category are presumed to have similar meanings*" (Robert, 1990). Dalam penelitian ini, analisis isi dilakukan dengan memeriksa konten dalam buku teks yang mencakup fakta, penjelasan, prinsip, definisi (pengetahuan), keterampilan, proses, dan nilai-nilai yang akan diregulasi dalam perangkat coding untuk dianalisis lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa TK-B di TK Periwu Muara Siau, Kecamatan Muara Siau, Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi. Penelitian ini berfokus pada analisis terhadap kurangnya kemampuan kreativitas siswa serta rendahnya perkembangan kreativitas mereka. Sebagian besar siswa lebih banyak menghabiskan waktu berbicara dengan teman-teman dan makan jajanan, bukan berinteraksi atau beradaptasi untuk mengasah keterampilan dan kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan kegiatan stimulasi kreativitas melalui pembuatan karya tulis di TK Periwu Muara Siau. Kegiatan stimulasi kreativitas ini dilaksanakan setiap hari Rabu.

Untuk memanfaatkan karya digital dalam merangsang perkembangan kreativitas anak, ada banyak cara yang dapat dilakukan, salah satunya melalui aplikasi dan aktivitas digital yang mendukung eksplorasi kreativitas mereka. Selain itu, penggunaan teknologi digital dapat membuka peluang bagi anak-anak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan inovatif. Beberapa strategi yang dapat diterapkan meliputi penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, permainan edukatif, serta proyek pembuatan karya digital yang melibatkan imajinasi dan keterampilan teknis anak.

1. Mengunduh aplikasi pendidikan yang menarik
2. Mengunduh aplikasi game yang memuat pengetahuan dan pembelajaran
3. Memberikan akses ke alat dan perangkat kreatif.

Berdasarkan data yang telah kami ambil dari tiga sumber jurnal yang diperoleh melalui internet, berikut adalah jurnal-jurnal yang kami analisis dalam penelitian ini: 1) (Syahyuni, 2010) “*Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Dan Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Aminah Hamdi. Kec. Medan Marelan Kota Medan*”. Medan: Program Studi Magister Psikologi Universitas Medan Area. Vol 5. No 2 ; 2) (Hartawan, 2020) Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Tik Di Tk Tunas Mekar Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng”. Singaraja: STAHN MPU Kuturan Singaraja. Vol 05. No. 02. 3) (Nadar, 2020) “*Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (Ti) Di Taman Kanak-Kanak Bunga Bangsa Islamic School Bekasi*”. Jakarta: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kusuma Negara Indonesia.

Jurnal-jurnal ini memberikan wawasan berharga tentang dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini. Mereka menyoroti potensi integrasi alat digital dan metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak-anak. Penelitian yang dieksplorasi dalam sumber-sumber ini lebih lanjut menekankan bagaimana strategi pendidikan berbasis teknologi dapat menawarkan pendekatan inovatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran anak usia dini.

Dalam Pemanfaatan karya digital agar dapat menstimulus pengembangan kreativitas pada anak usia dini yaitu dengan berbagai cara, di antaranya:

1. Media pembelajaran yang menggunakan elemen visual dan interaktif dapat memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Permainan bentuk geometri, Permainan seperti tangram dapat membantu anak menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi bentuk lain sesuai kreativitasnya.
3. Media E-Scrapbook, Media ini dapat digunakan oleh anak untuk mengkreasi dan mudah dibawa atau digunakan di mana Media pembelajaran berbasis teknologi, saja.
4. Microsoft Paint

Media ini dapat digunakan oleh anak untuk membuat gambar atau lukisan sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu, literasi digital pada anak usia dini juga dapat mendukung mereka dalam mencari dan menggunakan informasi, belajar, bermain, serta memperoleh hiburan yang sehat.

Saat mengembangkan media digital untuk anak usia dini, guru perlu memperhatikan beberapa hal, seperti:

- 1) Media digital yang aman bagi anak, tidak membahayakan kesehatan fisik dan mental mereka.
- 2) Media digital yang memiliki kualitas baik dalam hal konten, konteks, dan manfaat penggunaannya.
- 3) Media digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa atau guru dalam kegiatan pembelajaran (Ayu et al., 2021).

Pemanfaatan karya digital dalam menstimulus pengembangan kreativitas anak usia dini menjadi topik yang semakin relevan di era digital ini. Banyak penelitian yang membahas bagaimana karya digital, seperti permainan edukatif, aplikasi, video pembelajaran, dan media kreatif lainnya, dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk kreativitas (Sumiati & Tirtayani, 2021) Berikut adalah beberapa temuan utama berdasarkan penelitian terkait:

1. Stimulasi Keterampilan Kreativitas Anak. Karya digital, seperti aplikasi pembelajaran yang interaktif, dapat merangsang otak anak untuk berpikir kreatif dan mengembangkan imajinasi. Anak-anak tidak hanya terpapar pada informasi, tetapi juga diajak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, aplikasi yang memungkinkan anak untuk menggambar atau membuat cerita secara digital memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan ide dan imajinasi mereka dengan cara yang menyenangkan.

2. Peningkatan Kemampuan Problem Solving. Bermain dengan karya digital, seperti permainan edukatif, dapat mengajarkan anak cara memecahkan masalah secara mandiri. Game yang mengharuskan anak untuk

berpikir kritis dan mencari solusi dalam menghadapi tantangan dapat merangsang otak mereka untuk berpikir logis dan kreatif.

3. Peningkatan Keterampilan Motorik Halus. Beberapa karya digital, seperti aplikasi yang melibatkan manipulasi layar sentuh atau penggunaan stylus, dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Melalui kegiatan menggambar, merakit, atau bahkan bermain puzzle digital, anak-anak belajar koordinasi antara tangan dan mata, yang juga berperan dalam kreativitas.

4. Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kolaborasi. Beberapa karya digital yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya atau keluarga dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Misalnya, aplikasi atau permainan yang memungkinkan anak untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas atau tantangan dapat mendorong kerja sama dan komunikasi, yang penting untuk pengembangan kreativitas sosial mereka.

5. Penggunaan Multimedia dan Variasi Media. Karya digital sering kali menggabungkan berbagai bentuk media, seperti gambar, suara, dan animasi, yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak. Penggunaan berbagai elemen ini dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan multimodal, yaitu kemampuan untuk berpikir dan berkomunikasi melalui berbagai bentuk media, yang sangat penting dalam proses kreatif.

6. Fleksibilitas dalam Belajar. Karya digital memberikan kebebasan bagi anak untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan ritme mereka. Dengan aplikasi yang menyediakan berbagai tingkat kesulitan atau pilihan aktivitas, anak dapat memilih apa yang mereka sukai dan merasa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi lebih jauh. Ini memungkinkan mereka untuk lebih bebas dalam mengekspresikan ide-ide kreatif.

7. Potensi Tantangan dan Dampak Negatif. Meskipun karya digital dapat memberikan banyak manfaat, ada juga tantangan terkait penggunaan teknologi pada anak usia dini, seperti ketergantungan berlebihan pada layar atau kurangnya interaksi sosial langsung. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi selalu disertai dengan pengawasan orang tua atau pendidik, serta digunakan dalam proporsi yang seimbang dengan kegiatan non-digital yang mendukung perkembangan sosial dan emosional anak.

Jadi Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan karya digital dalam pengembangan kreativitas anak usia dini memiliki banyak potensi positif, terutama dalam meningkatkan keterampilan motorik halus, keterampilan sosial, dan kemampuan problem solving. Namun, penggunaan karya digital harus dilakukan dengan bijak, memperhatikan batasan waktu layar, dan memastikan bahwa anak tetap memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan fisik dan sosial mereka secara langsung. Secara keseluruhan, karya digital dapat menjadi alat yang efektif untuk menstimulus kreativitas anak, tetapi harus digunakan secara seimbang dan didampingi dengan kegiatan yang mengembangkan aspek lain dari perkembangan anak (Josua, 2024).

Ciri-ciri kreativitas mencakup beberapa aspek penting, di antaranya: keterbukaan terhadap pengalaman baru, kemampuan berpikir dan merespons secara fleksibel, kebebasan dalam mengungkapkan pendapat dan perasaan, penghargaan terhadap fantasi, serta minat terhadap kegiatan kreatif. Kreativitas adalah modal yang sangat berharga bagi generasi mendatang untuk membangun masyarakat yang produktif dan inovatif. Kemampuan ini dapat mendorong individu untuk menggali potensi diri mereka, menemukan solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapi, baik dalam konteks pribadi, kelompok, maupun budaya. Dengan demikian, kreativitas memainkan peran kunci dalam perkembangan masyarakat yang mampu beradaptasi dan berkembang di era yang terus berubah (Munandar, 2014).

Jadi Stimulus kreativitas pada anak, perlu dilakukan karena memiliki banyak manfaat positif untuk perkembangan anak (Pujiwantoro, 2018 Berikut adalah beberapa alasan mengapa stimulasi kreativitas perlu dilakukan pada anak:

1. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis, Melalui kegiatan kreatif, anak belajar untuk berpikir secara kreatif dan melihat masalah dari berbagai sudut pandang. Ini membantu mereka mengembangkan

2. Ekspresi Diri, Kreativitas memberi anak cara untuk mengekspresikan perasaan, ide, dan identitas mereka dengan cara yang unik dan pribadi. Ini membantu mereka memahami dan menghargai diri sendiri serta orang lain.
3. Kemampuan Sosial, Kegiatan kreatif sering kali melibatkan kolaborasi dan komunikasi dengan orang lain. Ini membantu anak membangun keterampilan sosial, belajar bekerja sama, dan menghargai kontribusi orang lain dalam proses kreatif.
4. Inovasi dan Problem Solving, Kreativitas merangsang pemikiran inovatif dan membantu anak belajar cara-cara baru untuk memecahkan masalah. Ini adalah keterampilan penting yang dibutuhkan di dunia yang terus berubah.
5. Peningkatan Kemampuan Belajar, Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan kreatif cenderung memiliki minat dan motivasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran. Mereka belajar dengan lebih antusias dan efektif karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.
6. Penyaluran Energi, Kreativitas juga bisa menjadi outlet untuk anak mengekspresikan energi mereka dengan cara yang positif dan konstruktif.
7. Pengembangan Keterampilan Motorik, Aktivitas kreatif sering melibatkan penggunaan tangan dan koordinasi yang halus, membantu dalam pengembangan keterampilan motorik anak.
8. Peningkatan Kemandirian, Ketika anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan menciptakan sesuatu sendiri, ini membangun rasa percaya diri dan kemandirian mereka.

Kreativitas adalah keterampilan yang sangat penting dan harus didorong sejak dini untuk mendukung perkembangan anak sebaik mungkin. Proses pengembangan kreativitas ini harus mengikuti perkembangan teknologi digital dan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang terus maju. Kreativitas menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat, karena hanya masyarakat yang kreatif yang bisa beradaptasi dengan perubahan zaman dan mencapai kemajuan dalam budaya dan ilmu pengetahuan. Jadi, stimulasi kreativitas pada anak-anak memerlukan dukungan dan motivasi, baik dari dalam diri anak itu sendiri maupun dari faktor luar seperti lingkungan sekolah, rumah, dan masyarakat sekitar. Dengan adanya dukungan tersebut, peran pendidik menjadi sangat penting dalam membantu anak mengembangkan kreativitasnya sejak dini, terutama di sekolah yang bisa menjadi tempat untuk menggali potensi mereka. (Nurjanah, 2023).

Kreativitas adalah salah satu hal penting dalam perkembangan anak usia dini yang butuh perhatian khusus. Aspek ini sangat penting karena kreativitas jadi modal utama bagi anak untuk tumbuh, berkembang, dan meningkatkan kualitas hidup mereka, serta menyelesaikan masalah yang mereka hadapi di masa depan. Kreativitas bisa dibidang sebagai kemampuan seseorang untuk membuat karya dari ide, gagasan, dan imajinasi pribadi, yang juga melibatkan pemikiran kritis dan kemampuan berinovasi. Dengan merangsang kreativitas sejak dini, anak-anak bisa lebih siap menghadapi tantangan hidup dan bisa mengeksplorasi serta mengembangkan potensi diri mereka sebaik mungkin (Hajar & Wardhani, 2022).

Karya digital melibatkan penggunaan perangkat lunak dan perangkat keras komputer, seperti komputer pribadi, tablet grafis, atau perangkat cerdas lainnya. Beberapa contoh karya digital antara lain desain grafis, animasi, seni digital, fotografi digital, musik digital, dan video. Berdasarkan hasil observasi dalam penelitian ini, ditemukan bahwa rendahnya pengembangan kreativitas anak dalam pembuatan karya berbasis digital disebabkan oleh kurangnya pemahaman pendidik dalam menggunakan komputer atau laptop. Akibatnya, guru belum mampu menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi anak-anak. Untuk mengatasi hal ini, direncanakan kegiatan yang dapat merangsang kreativitas anak melalui pembuatan karya digital. Tujuan dari stimulasi kreativitas ini adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan proses pembelajaran, agar anak-anak dapat memecahkan masalah, menghasilkan ide dan gagasan, mengambil keputusan, serta mengembangkan rasa ingin tahu dan bakat mereka, terutama di TK Pertiwi III.

Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan pemahaman baru kepada anak-anak mengenai teknologi serta memperkenalkan manfaat positif dari penggunaan teknologi tersebut. Stimulus untuk mengembangkan kreativitas ini dilakukan melalui penyajian berbagai game kreatif yang dapat membuat anak-anak merasa senang dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria kreativitas, kompleksitas, dan penerapan konsep desain. Program pemanfaatan dan stimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya digital ini berhasil mencapai beberapa hasil positif, yang terlihat dari antusiasme anak-anak dalam mengikuti pembelajaran dengan teknologi, rasa senang dan gembira mereka, kemampuan menjawab pertanyaan, serta kemampuan untuk menemukan ide-ide baru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan karya digital di jenjang pendidikan anak usia dini ini sangat penting dan besar pengaruhnya dalam proses mengembangkan kreativitas dalam diri anak selain itu juga dapat bermanfaat sebagai media pendukung bagi pendidik anak usia dini untuk selalu mengupgrade keterampilan menggunakan teknologi yang semakin hari teknologi informasi semakin melesit kecanggihannya. Menstimulasi kreativitas anak-anak dalam pembuatan karya dengan bantuan alat digital telah berhasil meningkatkan keterampilan kreatifitas anak. ketercapaian kreativitas anak tersebut setelah mendapatkan stimulus melalui penggunaan karya digital dapat dilihat dari anak mampu meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan daya imajinasi, meningkatkan keterampilan komunikasi, meningkatkan koordinasi mata dan tangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, H. D. S. K. H. T. S. P. S. (2024). Stimulasi Kreativitas Pada Anak Melalui Pembuatan Karya Digital Di Pulau Harapan, Kepulauan Seribu, Dki Jakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Edujpm)*, 1(2).
- Ayu, I. G., Rahmawati, Y., & Tirtayani, L. A. (2021). Media E-Scrapbook Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 141–148.
- Hajar, F., & Wardhani, J. D. (2022). Pengaruh Pemberian Stimulasi Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Dini*, 6(6), 6245–6257. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3325>
- Hartawan, I. M. (2020). Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Tik Di Tk Tunas Pendahuluan. 05(02), 100–111. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i2.536>
- Josua, P. I. S. A. S. E. B. B. A. S. R. A. (2024). Pemanfaatan Dan Stimulasi Kreativitas Anak-Anak Dalam Pembuatan Karya Digital Merespon. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (Jpkmn)*, 5(3), 3669–3677.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Lisdayanti, N. K. D. Z. A. Q. R. K. Y. S. (2023). Stimulasi Kreativitas Pada Siswa-Siswi Melalui Pembuatan Karya Tulis Di Sd Muhammadiyah 01 Curup Tengah. *Community Development Journal*, 4(2), 3777–3783.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineke Cipt.
- Nadar, W. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (Ti) Di Taman Kanak-Kanak Bunga Bangsa Islamic School Bekasi. *Jece (Journal Of Early Childhood Education)*, 2(1), 73–83.
- Nisa, L. (2001). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Pamekasan: Institut Agama Islam Negeri Madura*.

- 4615 *Pemanfaatan Karya Digital dalam Menstimulus Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini – Desi Karmila*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8913>
- Nurhafizah. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Bekas. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood. Universitas Negeri Padang*, 2(2).
- Nurjanah, N. E. (2023). Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Scratchjr. *Jurnal Kumara Cendekia*, 11(1).
- Olcer, S. (2017). Science Content Knowledge Of 5–6 Year Old Preschool Children. *International Journal Of Environmental And Science Education*, 12(2), 143–175. <https://eric.ed.gov/?id=Ej1137395>
- Riswandi, B. A., Hanum, F. F., Ilmu, J., Fakultas, H., Universitas, H., Indonesia, I., Teknik, J., Fakultas, I., Industri, T., & Islam, U. (2013). *Peningkatan Kualitas Siswa Terampil Iptek Dengan Edukasi Komputer Bagi Siswa Sd Di Dusun Wonolelo*. 2(2), 94–98.
- Robert Weber. (1990). *Basic Content Analysis*. Sage Publications.
- Simsar, A. (2018). Early Childhood Turkish Children’s Attitudes Toward Science. *International Journal Of Progressive Education*, 14(3), 113–122. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2018.146.8>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual Terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220–230.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik Pembelajaran)*. Kencana.
- Syahyuni, T. (2010). Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Teknologi Informasi Komunikasi (Tik) Dan Media Cetak Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Aminah Hamdi. Kec. Medan Marelan Kota Medan. *Program Studi Magister Psikologi Universitas Medan Area*, 5(2).