

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DALAM KELUARGA MELALUI PEMBELAJARAN DIGITAL

Heri Hidayat¹, Amalia Syiria², Fikri Sofwatun Inayah³, Hilda Faddilah Mediani⁴

¹⁻⁴ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, State Islamic University of Sunan Gunung Djati Bandung.
Email: herihidayat@uinsgd.ac.id

Article History

Received: 30-12-2021

Revision: 29-03-2022

Accepted: 29-05-2022

Published: 30-06-2022

Sejarah Artikel

Diterima: 30-12-2022

Direvisi: 28-03-2022

Diterima: 29-05-2022

Disetujui: 30-06-2022

ABSTRACT

Research This study aims to provide the reality that many adolescents experience failure in their adjustment. The failure is provoked by problems with the family such as the economic status of the parents is middle to low, parents who are very busy working, parents who pay less attention to their children, parents who are too authoritarian, causing children to be less their children, parents who are too authoritarian, causing children to lack self-esteem, self-confidence, and self-confidence. self-esteem, lack of self-confidence, low learning achievement, less able to get along with friends, so that children get along with friends, so that children become naughty, hostile, restless, and aggressive in their adjustment. The purpose of this study is to determine the correlation between family roles and adolescent self-adjustment. Research This study uses a qualitative descriptive method, where the research subject is a sample of teenage outpourings on the @rahasiagadis Instagram account, and the selection of samples from the comments on the posts. sample selection from the comments on the post.

Keywords: Creativity, Early Childhood, Family.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kenyataan bahwa banyak remaja yang mengalami kegagalan dalam penyesuaian dirinya. Kegagalan tersebut diprovokasi oleh masalah dengan keluarga seperti status ekonomi orang tua menengah ke bawah, orang tua yang sangat sibuk bekerja, orang tua yang kurang perhatian kepada anak-anaknya, orang tua yang terlalu otoriter sehingga menyebabkan anak kurang memiliki harga diri, tidak percaya diri, prestasi belajar rendah, kurang dapat bergaul dengan teman, sehingga anak menjadi nakal, sikap bermusuhan, gelisah, dan agresif dalam penyesuaian dirinya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui korelasi peran keluarga terhadap penyesuaian diri remaja. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dimana subjek penelitiannya adalah sampel curahan hati remaja pada akun Instagram @rahasiagadis, dan pemilihan sampel dari komentar postingan tersebut.

Kata Kunci: Kreativitas, Anak Usia Dini, Keluarga.

©2022; **How to Cite:** Hidayat, H., Syiria, A., Inayah, F. S., Mediani, H. F. (2022). PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DALAM KELUARGA MELALUI PEMBELAJARAN DIGITAL. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 20 (1), 2527-9041 <https://doi.org/10.24114/jkss.v20i1.22191>

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan komponen individu dan perilaku sosial sejak zaman dahulu. Tumbuhnya kreativitas dapat dicapai melalui lingkungan keluarga dan sekolah. Anak memerlukan lingkungan yang kondusif untuk dapat mengembangkan bakat (intelektual, kreativitas, dan motivasi) dan kemampuannya secara optimal untuk dapat mewujudkan dirinya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Kreativitas sangat diperlukan

dalam perkembangan anak karena akan mempengaruhi kerja otak kanan dan otak kiri. Penelitian yang telah dilakukan oleh Munandar (1985, 1999), Semiawan (2002, 2003), Clack (1988), dan Beaty (1996) dalam Masnipal (2013; 229) mengungkapkan bahwa rentang usia dini merupakan masa penting untuk pengembangan kreativitas seseorang. Lingkungan belajar anak usia dini dapat mempengaruhi penampilan perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak (Clifford, 1988, , 1990 dalam Masnipal, 2013; 220).

Kreativitas harus dikembangkan sedini mungkin khususnya dalam keluarga. Usia dini, masa kecil merupakan masa terajaib dan terdinamis dari anak-anak kita. Kemampuan kreatifitas seorang anak dapat terlihat saat anak-anak kita memasuki usia prasekolah sekitar 2-6 tahun. Dalam buku "Education Games" Andang Ismail mengungkapkan bahwa perkembangan anak-anak kita melingkup beberapa hal; Mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar, kritis terhadap keinginannya, lebih banyak bertanya untuk hal-hal yang belum diketahuinya, menjelajah sesuka hati, tidak takut akan resiko dan senang dengan pengalaman-

pengalaman baru dan kepekaan yang tinggi akan segala hal. Hal ini memperlihatkan bahwa anak-anak kita berada pada puncak kecerdasan dan hampir 50% beberapa pakar mempercayai bahwa potensi kecerdasannya sudah terbentuk pada saat anak berusia 4 tahun. Kreativitasnya meningkat pada saat anak kita berusia 3 tahun dan mencapai puncaknya pada usia 4,5 tahun.

Tugas ideal pertama untuk mengembangkan kreativitas anak-anak ada dalam keluarga. Keluarga, disanalah dunia pertaman anak-anak berinteraksi dan mengenalkan kreativitas sejak dilahirkan. Dalam buku "Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat" Utami Munandar mengungkapkan bahwa pengembangan kreativitas dalam keluarga, seorang anak dapat mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya dengan menggunakan semua kemampuan yang dimiliki guna memperkaya pengalaman dalam hidupnya.

Keluarga adalah lembaga yang utama dan pertama bagi proses awal pendidikan anak-anak untuk mengembangkan potensi yang dimiliki seorang anak kearah pengembangan kepribadian diri yang positif dan baik orang tua memiliki tanggung jawab besar dalam mendidik anak-anak dalam keluarga. Fungsi-fungsi dan peran orang tua tidak hanya sekedar memenuhi kebutuhan fisik anak berupa kebutuhan makan dan minum, pakaian, tempat tinggal tetapi juga tanggung jawab orang tua lebih luas dari itu, terutama yang berkaitan dengan pendidikan karakter anak ke arah yang lebih baik lagi.

(Setiawati dan Suryani 2018) dimana setiap anggota keluarga mempunyai peran sosial masing-masing sesuai usia dan tingkat

perkembangan yang dapat menimbulkan efek bagi anggota keluarga yang lain di dalamnya, sehingga hal itu tentu akan dapat mempengaruhi perkembangan sosial bagi anak diusia remaja di dalam atau diluar keluaraga itu sendiri.

Penelitian Miller dan Gerald (1979) menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara karakteristik latar belakang keluarga dengan kreativitas anak-anak. Orang tua dengan anak-anak yang kreatif cenderung membangun rasa hormat dan kebebasan antara mereka dan ank-anaknya sejak dini.

Dalam prakteknya, pendidikan keluarga belum sepenuhnya dilaksanakan oleh para orang tua yang memiliki anak-anak di rumah, khususnya dalam pengembanagn karakter kemandirian anak dirumah. Banyak faktor mengapa orang tua dalam keluarga masih belum melakukan pendidikan karakter , khususnya kemandirian yang seharusnya telah diberikan oleh orang tua belum optimal dipraktekkan dalam kehidupan kesehraian para orang tua. Ada 2 faktor yang menyebabkan masalah tersebut yaitu :

1. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman para orang tua tentang kedudukan peran dan fungsi serta tanggung jawab para orang tua dalam hal pendidikan anak-anak dirumah. Kekurangan pengetahuan dan pemahaman bisa disebabkan tingkat pendidikan para orang tua yang rendah, akibat ketidak mampuan dalam penyelesaiana sekolah
2. Lemahnya peran sosial budaya masyarakat dalam mebangun kesadaran akan pentingnya pendidikan keluarga. Keluarga sering kali mengabaikan nilai-nilai edukasi di

dalam ranah rumah tangga dengan membiarkan anak-anak bermain dan bergaul tanpa kontrol, kurangnya perhatian saat sedang berkomunikasi dengan sesamanya, sikap apatis sebagian besar peran orang tua terhadap tata krama pergaulan anak-anak di lingkungan bermain anak.

Kemajuan teknologi komunikasi telah mempengaruhi banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama anak-anak lainnya. Akan tetapi, saat ini orang tua lebih mengandalkan teknologi digital sebagai media permainan bagi anak. Banyak orang tua yang kemudian berlomba memberikan akses teknologi digital pada anak-anak mereka dan memberikan teknologi digital langsung di genggam anak.

Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan menjadi interaksi melalui teknologi digital dan seringkali tidak disadari hal ini dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat yang ada di sekitar, misalnya antara orang tua dan anak di rumah masing-masing sibuk dengan gadget-nya. Padahal gadget sama sekali bukan kebutuhan primer anak.

Teknologi digital menjadi satu aspek penting dalam faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Masuknya teknologi digital dalam kehidupan perkembangan anak menginvasi banyak tahapan perkembangan yang harusnya dicapai anak. Teknologi membuat hidup mereka lebih cepat (instan)

dan lebih efisien. Teknologi hiburan seperti televisi, internet, video game, iPod, iPad, dan lainnya telah berkembang begitu pesat sehingga membuat suatu keluarga hampir tidak menyadari dampak signifikan dan perubahan gaya hidup pada keluarga mereka (Rowan, 2013). Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang sudah berbasis teknologi. Misalnya berkaitan dengan mainan anak, hubungan anak dengan orang tua, dan lingkungan sekitar. Dalam situasi seperti ini, peran orang tua cukup signifikan sebagai benteng pengatur apa yang diizinkan mempengaruhi perkembangan anak dan apa yang tidak.

Kecanggihan dan kemudahan operasional teknologi menyebabkan anak-anak yang bahkan masih berusia dini pun sudah mampu untuk mengoperasikan produk hasil kecanggihan teknologi. Teknologi menawarkan kemudahan dan variasi dalam proses anak mempelajari banyak hal. Teknologi yang memungkinkan untuk menghadirkan stimulus suara dan visual di saat yang bersamaan membuat anak mampu untuk mempelajari banyak hal dalam satu waktu. Terutama sejak munculnya smartphone yang multifungsi dengan harga yang makin terjangkau telah mengakibatkan makin banyak orang yang mampu memilikinya. Bahkan dalam keluarga tertentu, gadget bisa jadi telah dimiliki oleh anak sekolah mulai dari SD, SMP maupun SMA, termasuk yang masih anak balita.

Orang tua pun akhirnya sudah banyak yang memberikan teknologi kepada anak. Tanpa di sadari oleh orang tua, banyak anak yang sudah kecanduan gadget. Hal tersebut masih di anggap sepele oleh orang tua, sebab orang tua menganggap bahwa sekarang

adalah era digital yaitu zaman memakai gadget. Kalau belum memakai gadget berarti masih ketinggalan zaman. Orang tua belum mengerti saja bahwa kecanduan gadget sangat berbahaya bagi anak sebab kecanduan gadget dapat mengganggu psikis dan fisik anak (Tesa dan Irwansyah, 2018).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini kami menggunakan jenis/pendekatan penelitian yang berupa Studi Kepustakaan (Library Research). Menurut M.Nazir dalam bukunya yang berjudul 'Metode Penelitian' mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan : "Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan." (Nazir,1988: 111).

Sedangkan menurut ahli lain studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono:2012).

Selain itu, ada juga yang mengatakan bahwa studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain.

Dalam melakukan studi kepustakaan, perpustakaan merupakan suatu tempat yang tepat guna memperoleh bahan-bahan dan informasi yang relevan untuk dikumpulkan, dibaca dan dikaji, dicatat dan dimanfaatkan (Roth 1986). Namun, di era millennial ini penulis mencoba melakukan penelitian studi pustaka tidak di perpustakaan melainkan dari berbagai jurnal online yang sudah ada, kemudian penulis mencoba untuk menarik kesimpulan dari berbagai jurnal tersebut dalam memecahkan masalah.

Dalam penelitian ini yang menjadi target dan subjek penelitian adalah pengembangan kreativitas anak usia dini khususnya di era digital saat ini dengan melibatkan peran keluarga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian dan Pentingnya Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Ada beberapa pengertian menurut para ahli tentang kreativitas, menurut Supriyadi (2001: 7) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Munandar (1995) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. Endang Rini Sukanti (2010: 53) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru

berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide, gagasan yang dikombinasikan dari hasil penemuan-penemuan sebelumnya, akhirnya menjadi karya baru yang berguna. Munandar (2009:1) menjelaskan bahwa Keberbakatan (giftedness) dan keunggulan dalam kinerja mempersyaratkan dimilikinya tiga tandan (cluster) ciri-ciri yang kait mengait yaitu kemampuan umum atau kecerdasan diatas rata-rata, kreatifitas dan pengikatan diri terhadap tugas sebagai motivasi internal yang cukup tinggi. Oleh karena itu untuk menumbuhkan sumberdaya manusia yang berkualitas, ketiga karakteristik tersebut perlu ditumbuh kembangkan dalam tida lingkungan pendidikan : keluarga, sekolah dan masyarakat. Menurut Wallas ada empat tahap dalam proses kreatif yaitu: (1) Persiapan, adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini terjadi percobaan-percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapinya. (2) Inkubasi, adalah tahap dieraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu tak menentu, bisa lama, dan bisa juga sebentar. Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap konteksnya, dan akan teringat lagi pada saat berakhirnya tahap pengeraman dan munculnya masa berikutnya. (3) Iluminasi, yaitu tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan. (4)

Verifikasi, adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita.

2. Pengembangan Kreativitas Anak Usia dini dalam Keluarga

Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (National Assosiation Education for Young Chlidren) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (Golden Age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosioemosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh.

Semua anak merupakan bagian dalam sebuah komunitas, seperti keluarga, sekolah, lingkungan rumah/masyarakat, atau pun club aktivitas lainnya (Craft, 2004: 264). Diantara berbagai lingkungan atau komunitas yang mengelilingi anak-anak, keluarga menjadi lingkungan pertama dan utama bagi anak dalam tumbuh dan kembangnya. Dalam mendidik anak agar tumbuh menjadi orang yang kreatif, tak lepas dari kontribusi orang tua dalam pendidikan kreativitas di keluarga. Pengembangan kreativitas dalam keluarga bisa dimulai dengan memberikan kepercayaan kepada anak (Jeffrey dan Woods, 1997, dalam Craft, 2004). Suasana emosional yang baik antara orang tua dan anak akan memberikan kepercayaan diri dan rasa aman untuk anak, sehingga anak akan

memiliki kesempatan untuk berkembang pada tingkat mereka sendiri (Shallcross, dalam Craft, 2004).

Dalam mengembangkan kreativitas kita perlu memerhatikan aspek dalam diri anak, yaitu akal, fisik dan perasaannya. Ketiga aspek tersebut perlu diberi stimulus melalui pengalaman-pengalaman belajar yang diberikan oleh orang tua kepada anak di rumah. Pengalaman belajar ini bisa diberikan melalui kegiatan bermain, baik di dalam rumah maupun di luar rumah, menggunakan alat permainan yang dibuat sendiri atau pun yang dibeli. Mariani (2008) menambahkan bahwa bermain bebas menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap anak. ibiasakan oleh orang tua dalam kegiatan bermain anak adalah pemberian rasa aman dan kebebasan. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas anak (Mariani, 2008, dan Craft, 2004).

Berbagai bentuk kegiatan bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas, antara lain mendongeng, bermain drama, menggambar, mewarnai, bermain alat music sederhana, bermain dengan plastisin, permainan dengan balok, berolah raga, dan berbagai permainan tradisional yang bisa diwariskan oleh orang tua kepada anaknya.

dari oleh keluarga dalam pengembangan kreativitas anak, yaitu:

- a. Menakut-nakuti atau mengancam anak. Banyak orang tua yang sering menakutnakuti atau mengancam anak jika anak tidak mau menurut. Jika hal tersebut dilakukan secara terus-menerus, secara tidak sadar, hal tersebut dapat menjadi pemicu ketakutan pada anak, sehingga tidak jarang

anak menjadi penakut. Ketakutan pada anak dapat membuat kreativitas anak menurun.

b. Mengekang atau membatasi anak. Biarkan anak berkreasi sebebas mungkin selama masih dalam tahap yang wajar. Jika orang tua terlalu mengekang, over protectif, kebebasan anak untuk berkreasi menjadi terenggut.

Sedangkan hal-hal ini merupakan upaya orang tua untuk mengembangkan kreativitas anak, yaitu: a. Bila seorang anak menunjukkan penemuannya, maka berilah pujian untuk memberikan semangat.

b. Latihlah anak untuk merencanakan aktivitas keluarga. Inisiatif anak harus dihargai supaya ada rasa jati diri yang positif.

c. Berikanlah kesempatan untuk bereksperimen dan dibuat kondusif agar bersikap positif terhadap lingkungan.

d. Orang tua membiasakan anakanak menghadapi tantangan dan rangsangan supaya kreatif dan jangan terlalu menuntun serta tidak ada ketegasan.

e. Anak supaya dilatih untuk berpikir kreatif dan solutif, contohnya jika anak tersesat di pusat perbelanjaan, bagaimana dan kemana harus meminta tolong.

f. Anak yang sedang asyik dengan pekerjaannya janganlah diganggu, karena konsentrasinya akan terganggu.

g. Orang tua harus memberi motivasi supaya anak dapat mengikuti atau melaksanakan idenya sendiri. Seringkali ide yang bagus dan baru, hilang karena tidak adanya kepercayaan diri sendiri atau tidak mampu mengendalikan diri.

h. Anak jangan diajari setiap langkah, tetapi sediakan ruang dibenaknya untuk membuat imajinasi berkembang, sehingga otaknya akan berfungsi dengan baik.

3. Pembelajaran Digital

Pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini akan selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga jika sekarang ini ‘gagap teknologi’ maka akan terlambat dalam menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju. Informasi memiliki peran penting dan nyata, pada era masyarakat informasi (information society) atau masyarakat ilmu pengetahuan (knowledge society).

Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (digital learning). Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan tidak antipati atau alergi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun sebaliknya menjadi subyek atau pelopor dalam pengembangannya.

Berbagai macam teknologi diciptakan dan digunakan dalam berbagai situasi dan kondisi. Saat teknologi tersebut digunakan secara bijak dan tepat dapat memberikan banyak manfaat dan bahkan dapat membantu memberikan stimulasi dan media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak (NAEYC dan FRC :2012). Namun jika sebaliknya, teknologi tidak dimanfaatkan dengan tepat dapat mengganggu perkembangan anak, dan bijak atau tidaknya dalam menggunakan teknologi ini sangat bergantung pada orangtua. Orangtua yang tidak memberikan batasan dalam penggunaan gadget menjadikan anak menggunakan waktu senggangnya untuk bermain game, atau melihat youtube, sehingga menjadikan waktu istirahat anak terganggu. Selain itu anak cenderung kurang responsif saat dipanggil atau saat diajak berkomunikasi oleh orangtua, dan anak yang lebih sering menggunakan gadget diwaktu senggang cenderung kurang mampu dalam hal kecakapan hidup, yaitu seperti tidak mau makan sendiri, mengembalikan tempat makan atau gelas pada tempatnya dan hal-hal yang menyangkut kemandirian anak (Chusna, 2017:319).

Berbagai pandangan orangtua tentang posisi dan peran gadget dalam keseharian anak memang beragam, diluar yang telah dijabarkan diatas gadget juga banyak dimanfaatkan orangtua sebagai media dalam membantu dalam memberikan stimulasi pada anak khususnya memberikan motivasi belajar anak (Zaini & Soenarto, 2019:257). Melalui video interaktif yang dapat diunduh melalui youtube dan dengan pendampingan serta arahan orangtua.

sebelumnya dengan teknologi atau memiliki akses internet dirumah akan lebih menunjukkan progres dalam Dampak dari

teknologi pada cara belajar anak secara kondisi dipengaruhi oleh usia, pengalaman, waktu yang diperlukan untuk mengguakan teknologi, dan jenis kelamin. Pada anak usia dini mengapa usia perlu diperhatikan karena berhubungan dengan intervensi yang akan diberikan pada masing-masing kelompok usia. Juga pengalaman anak meliputi pengetahuan yang terdahulu dan keadaan anak untuk mengakses komputer saat dirumah, hal ini berhubungan dengan proses pembelajaran. anak-anak yang sudah memiliki pengalaman pembelajaran dan hal ini perlu diperhatikan pada saat melakukan penilaian. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah waktu, seberapa lama waktu yang dibutuhkan anak untuk menguasai keterampilan tertentu melalui bantuan teknologi, apakah lebih cepat atau lebih lambat dibandingkan dengan tanpa menggunakan teknologi. Selanjutnya adalah jenis kelamin, yang juga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran yaitu dengan memberikan berbagai variasi pembelajaran dikarenakan kesukaan dan kecenderungan masing-masing anak laki-laki dan perempuan berbeda.

SIMPULAN

Jadi dari hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas pada anak usia dini dalam keluarga melalui era digital. Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bai anak dalam tumbu kembangan supaya anak menjadi kreatif. Bentuk keiatan bermain dalam keluarga antara lain mendongeng, bermain drama, menambar, dan mewarnai. Pendidikan mengalami perkembangan yang

sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (digital learning). Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan tidak antipati atau alergi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun sebaliknya menjadi subyek atau pelopor dalam pengembangannya. Berbagai pandangan orangtua tentang posisi dan peran gadget dalam keseharian anak memang beragam, diluar yang telah dijabarkan diatas gadget juga banyak dimanfaatkan orangtua sebagai media dalam membantu dalam memberikan stimulasi pada anak khususnya memberikan motivasi belajar anak (Zaini & Soenarto, 2019:257).

DAFTAR RUJUKAN

Aris Priyanto. 2014. Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. Jurnal Ilmiah Guru “COPE”, No. 02/Tahun XVIII/November 2014. Hal 42.

Craft, A. (2004). Me-Refresh Imajinasi dan Kreativitas Anak-Anak. Depok: Cerdas Pustaka.

M. Nazir. (2003). Metode Penelitian. Jakarta, Ghalia Indonesia, cet.ke-5. Hal 27.

Mariani, D.A. (2008). Bermain dan Kreativitas pada Anak Usia Dini. Tersedia [Online]: <https://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12/bermaindan-kreativitas-anak-usia-dini/>

Masnipal. (2013). Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Miller, B. and Gerard, D. (1979). Family Influences on the Development of Creativity in Children: An Integrative Review. Journal...Vol. 28, No. 3 (Jul., 1979), pp 295-312. Tersedia [online]: https://www.jstor.org/stable/581942?seq=1#page_scan_tab_contents

Munandar, Utami S.C. (1992). Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta : PT Grasindo

Rowan, C. (2013). The impact of technology on child sensory and motor development. Retrieved March 10, 2017, from <http://www.sensomotorische-integratie.nl/CrisRowan.pdf>

Setiawati, & Suryani. 2018. Peningkatan Peran Serta Ibu-Ibu dalam Rumah Tangga Melalui Pelatihan Pendidikan Karakter dan Keterampilan Membuat Makanan Jajanan Berbasis Bahan Lokal. KOLOKIUUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah 6(2): 119-23. <https://kolokium.ppj.unp.ac.id./index.php/kolokium-pls/article/view/15>.

Sugiyono (2012). Metode Penelitian. Bandung. ALFABETA. hlm. 291.

Sukamti, Endang R. dkk. (2010). Bermain dan Kreativitas sebagai Fondasi bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. FIK UNY: Yogyakarta

Supriyadi, D. (2001). Kreativitas Kebudayaan & Perkembangan Iptek, Bandung: Alfabeta

Tesa Alia, & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. A

Journal of Language, Literature, Culture, and
Education POLYGLOT Vol.14 No.1 Januari
2018.