

## PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL

Eli Faturizkiyah<sup>1</sup>, Istifadah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini/Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
e-mail: faturizkiyah@gmail.com

<sup>2</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini/Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
e-mail: isti68rosyadi@gmail.com

### ABSTRACT

*Creativity is an important aspect to develop in early childhood. For this reason, learning in early childhood education institutions must be able to prioritise the goal of building and nurturing children's creativity as best as possible and in various forms. One way that can be done is by stimulation using audio visual media. The purpose of this research is to describe efforts to develop creativity in early childhood through audio visual media. This research method uses a qualitative approach with descriptive research type. Determination of informants using purposive sampling technique. The data collection techniques used observation, interviews, and documentation. The results showed that audio visual media can be utilised well for the development of early childhood creativity. The development of materials presented by utilising multimedia and audio-visual-based technology has proven to be able to attract children's interest in learning about new things in the classroom and in turn create new ideas for them to pour into works of art.*

**Keywords:** *early childhood creativity, audio-visual, instructional media*

### ABSTRAK

*Kreativitas merupakan suatu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Untuk itu, pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini harus mampu mengedepankan tujuan membangun dan memupuk kreativitas anak sebaik mungkin dan dalam berbagai bentuk. Salah satu cara yang bisa dilakukan ialah dengan stimulasi menggunakan media audio visual. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan upaya pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui media audio visual. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penentuan informan menggunakan teknik purposive sampling. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual dapat dimanfaatkan dengan baik untuk pengembangan kreativitas anak usia dini. Pengembangan bahan materi yang disajikan dengan memanfaatkan teknologi multimedia dan berbasis audio visual terbukti mampu menarik minat anak untuk belajar tentang hal-hal baru di kelas dan pada gilirannya menciptakan ide-ide baru untuk mereka tuangkan dalam karya seni.*

**Kata Kunci:** *kreativitas anak usia dini, audio-visual, media pembelajaran*

## **PENDAHULUAN**

Pemilihan setiap komponen pembelajaran menuntut kecermatan dan ketelitian dari guru. Komponen pembelajaran antara lain kesiapan guru dan peserta didik, ketersediaan media ajar, kurikulum, fasilitas dan pengelolaan. Ini merupakan komponen dalam pembelajaran yang memegang peranan sangat besar dan penting. Karena keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh faktor-faktor tersebut. Dan media pembelajaran merupakan salah satu komponen mempunyai pengaruh dan peran sangat penting terhadap proses pembelajaran.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 yang berbunyi: “pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Terdapat lima komponen pembelajaran yaitu interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar dan lingkungan belajar” (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Salah satu komponen penting yang perlu digarisbawahi dalam ayat tersebut ialah lingkungan belajar.

Untuk mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif, maka mencakup di dalamnya pemanfaatan segala sumber daya yang ada yang meliputi sarana dan prasarana pembelajaran. Salah satu tujuan sumber daya sekolah ialah terkait dengan fungsi media pembelajaran. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Hardianto, bahwa lingkungan perlu didesain menjadi media pendidikan agar dapat membantu agar proses belajar dapat berjalan dengan efektif (Hardianto, 2005).

Media merupakan unsur yang penting untuk mendukung metode pembelajaran. Berbagai aspek dari proses pembelajaran dipengaruhi oleh karakteristik media yang relevan secara kognitif: teknologi, sistem simbol, dan kemampuan pemrosesannya (Kozma, 1991). Namun di sisi lain, media tidak dapat berdiri sendiri tanpa metode instruksional. Integrasi media dan metode dalam suatu desain pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang baik dan kondusif (Hastings & Tracey, 2005).

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga harus dapat mendorong tumbuhnya kegiatan belajar siswa yang optimal, baik dalam kegiatan mandiri ataupun kelompok (Ulfa, 2020). Selain itu, setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi ada juga bahan pembelajaran yang sangat memerlukan alat bantu media pembelajaran seperti gambar, grafik dan lain sebagainya. Materi pembelajaran yang rumit tentu memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi untuk dipahami oleh peserta didik. Umumnya, pada materi dengan kesulitan lebih tinggi peserta didik cenderung lebih mudah bosan dan lelah. Untuk itu, guru perlu mempertimbangkan media yang tepat dan dapat menstimulasi minat anak didik untuk mau belajar pada segala jenis materi.

Menurut Leggett, kecerdasan dan kreativitas adalah alat yang penting bagi anak-anak untuk berpartisipasi di era yang berteknologi maju. Dan untuk itu, peran pendidik sangat penting dalam

membantu anak-anak dalam pengembangan awal pemikiran kreatif (Leggett, 2017). Menurut Dere, kreativitas merupakan suatu hal yang mendasar dalam kurikulum prasekolah. Maka guru di lembaga prasekolah harus menyediakan bahan untuk memicu imajinasi anak, memberikan kesempatan bagi mereka untuk berimajinasi dan menjelaskan ide-ide, menghargai individualitas, dan mendorong sudut pandang yang berbeda (Dere, 2019).

Berdasarkan argumentasi tersebut, maka kreativitas merupakan suatu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Untuk itu, pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini harus mampu mengedepankan tujuan membangun dan memupuk kreativitas anak sebaik mungkin dan dalam berbagai bentuk.

Beberapa guru di kelompok B pada Taman Kanak-Kanak Mutiara Hati, yang terletak di Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi, mengembangkan media berbasis audio visual untuk dipergunakan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Dengan menggunakan audio visual diharapkan anak-anak dapat terstimulasi sensitivitasnya untuk lebih berani dalam mengemukakan ide dan berimajinasi lewat karya. Dengan demikian, pada gilirannya hal tersebut dapat memicu daya berpikir kreatif pada anak. Hal ini pun mendasari peneliti untuk melihat lebih jauh tentang bagaimana penerapan penggunaan media audio-visual tersebut dan mendeskripsikannya melalui sebuah kegiatan penelitian.

## **METODE**

### **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun jenis penelitian yang digunakan ialah kualitatif deskriptif yaitu, penelitian yang dimaksudkan untuk menggambarkan, mendeskripsikan, melukiskan, atau memaparkan keadaan obyek yang diteliti dengan apa adanya, sesuai dengan kondisi dan situasi ketika melakukan penelitian dan peneliti perlu untuk menggambarkan realitas obyek yang diteliti secara baik, jelas utuh, dan nyata (Ibrahim, 2018).

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berusaha untuk memperlihatkan pemahaman yang mendalam mengenai segala hal yang terkait dengan pengembangan kreativitas anak usia dini melalui penggunaan media audio visual di kelompok B pada Taman Kanak-Kanak Mutiara Hati yang berlokasi di Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Jawa Timur pada Tahun Pelajaran 2021/2022. Lokasi penelitian tersebut dipilih karena sesuai dan cocok dengan kriteria penelitian, yakni terdapat praktik penerapan media audio visual untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

### **Teknik Pengumpulan, Analisis, dan Validitas Data**

Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penentuan informan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sedangkan teknik analisis data

menggunakan prosedur yang dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldana, yang terdiri dari kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Dan untuk menguji validitas data, digunakan teknik triangulasi sumber.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-Kanak Mutiara Hati Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi pada Senin Bulan Februari hingga Agustus 2021. Diketahui bahwa jumlah peserta didik kelompok B-1 berjumlah 19 siswa terdiri dari 10 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Jumlah tenaga pendidik 2 orang. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa sebelumnya perkembangan kreativitas anak terindikasi belum berkembang secara optimal. Selain itu, mereka juga kurang memperhatikan dan kurang tertarik setiap kali pembelajaran dilaksanakan, sehingga pembelajaran kurang efektif dan menjadi monoton. Untuk itulah guru kelas berinisiatif menggunakan media audio visual, terutama dalam situasi pasca pandemi Covid-19, di mana teknologi mulai lebih sering diperkenalkan dalam pembelajaran. Dengan demikian guru adakalanya memanfaatkan laptop dan proyektor di kelas untuk menyajikan gambar, video dan juga animasi. Adapun data dan pembahasannya disajikan sebagaimana berikut.

### **Perencanaan penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran**

Tahap perencanaan diawali dengan penyusunan rencana tahunan hingga harian yang di dalamnya memuat unsur-unsur seperti tema dan sub-tema, Kompetensi Dasar (KD), materi pembiasaan, alat dan bahan. Terdapat pula rancangan kegiatan pembuka, kegiatan inti, *recalling*, kegiatan penutup, dan rencana penilaian. Hal ini sebagaimana diungkapkan Kepala Taman Kanak-Kanak Mutiara Hati Sempu Banyuwangi berikut:

“Sebelum membuat RPPH (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian) terlebih dahulu para guru melaksanakan RAKER (Rapat Kerja), di mana pada kegiatan tersebut para guru membahas tentang perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama satu tahun ke depan. Yang pertama: Program tahunan (PROTA). Di dalam PROTA tersebut disusun jadwal kegiatan yang akan dilakukan selama satu tahun mengau pada kalender pendidikan. Selanjutnya, disusun program semester (PROSEM). Dalam PROSEM memuat tema pembelajaran yang dibutuhkan selama dua semester ke depan (semester ganjil dan genap). Seusai PROSEM tersusun maka tahap selajutnya adalah menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan rencana penilaian” (Wawancara, 21 Februari 2021).

Aktivitas perencanaan secara substansial berada pada tahap penyusunan rencana pembelajaran harian, di mana guru memasukkan rencana penggunaan media audio-visual di dalamnya. Rencana pembelajaran harian yang disusun oleh guru kemudian didiskusikan dan disetujui oleh kepala Taman Kanak-Kanak. RPPH yang sudah disetujui kemudian disampaikan garis-garis besarnya saja kepada para wali murid melalui grup *WhatsApp*. Temuan ini relevan dengan yang dikemukakan oleh Nurtiani, bahwa guru dapat memanfaatkan *WhatsApp group* untuk

media menyampaikan rencana aktivitas setiap hari dan tema kegiatan setiap minggunya (Nurtiani, 2020). Garis besar yang dimaksud adalah rencana tema kegiatan dan rencana aktivitas peserta didik saja, karena format secara detil RPPM dan RPPH tidak untuk disampaikan kepada orang tua.

### **Penggunaan media audio-visual**

Adapun langkah-langkah penggunaan media audio-visual adalah sebagaimana yang telah dipaparkan oleh Bu En Untari selaku guru kelas, yaitu sebagai berikut:

“Dalam proses pembelajaran sebelumnya para guru kelas membagikan kepada masing-masing wali murid untuk diberikan ke anak terkait lembar kerja yang akan digunakan sesuai dengan RPPH di setiap harinya menyesuaikan dengan tema yang ada. Langkah pelaksanaan pembelajaran yang pertama dipersiapkan dan kami instruksikan di grup adalah mempersiapkan bahan-bahan apa saja yang akan digunakan untuk hari esok, sehingga anak dengan dibantu orang tua bisa mempersiapkan bahan-bahan terlebih dahulu, selanjutnya guru menginstruksikan anak-anak melalui grup kelas yang akan di bantu orang tua untuk memasuki *google duo*, video yang di-*share* ke grup *WhatsApp* untuk memulai proses pembelajaran seperti sebagaimana biasa yang dilakukan di kelas yaitu pembukaan, berdoa sebelum belajar; absensi; menanyakan kabar; memasuki pembelajaran inti menyampikan tema hari ini, menyampikan materi sesuai tema, tanya jawab, dan praktik membuat karya sesuai tema dan panduan guru, selajutnya evaluasi menanyakan perasaan anak, dan ditutup dengan doa sehari-hari hingga doa penutupan, setelah pembelajaran selesai guru menginformasikan wali murid untuk memfoto hasil karya anak” (Wawancara, 21 Februari 2021).

Dalam pelaksanaan pembelajaran audio-visual terdapat langkah-langkah yang harus dipersiapkan baik dari guru kelas maupun peserta didik, yaitu sebagai berikut :

1. Menyiapkan mental peserta didik agar dapat berperan serta secara aktif, sehingga paling lambat sehari sebelumnya rencana kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media audio harus sudah diberitahukan kepada peserta didik.
2. Memastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan program (*Handphone* dan *Laptop*), dapat berfungsi dengan baik, dan memastikan persiapan anak-anak dengan didampingi orang tua di rumah juga sudah baik agar pembelajaran audio-visual dapat berjalan dengan lancar.
3. Pastikan bahwa RPPH yang akan dibahas tersedia, usahakan sebagai pendidik telah menyiapkan materi sebagaimana sesuai dengan RPPH dengan matang terlebih dahulu sebelum menyajikan untuk kepentingan pembelajaran.
4. Ruangannya sudah diatur sedemikian rupa (cahaya, ventilasi, pengaturan tempat duduk, ketenangan dan lain-lain) terutama koneksi internet karena pembelajaran dilakukan secara *online* melalui media audio visual sehingga peserta didik dapat mengikutinya dengan nyaman.
5. Setelah semua sudah dianggap siap dan jam sudah menunjukkan waktu pembelajaran barulah guru menginstruksi anak-anak dengan dampingan orang tua untuk mengaktifkan koneksi layar *handphone* mereka.

6. Pastikan seluruh siswa sudah memasuki ruang kelas *online* media audio visual dengan koneksi yang stabil dan menyambut mereka sebagaimana guru menyambut mereka pembelajaran di kelas.
7. Pembelajaran dilaksanakan sebagaimana mestinya dengan cara guru menayangkan aneka gambar, animasi, dan video yang di dalamnya bercerita tentang suatu tema tertentu melalui layar *handphone*. Sementara anak-anak pada gilirannya diminta untuk merespon, baik dengan cara mengajukan jawaban, menebak, menyebutkan nama, ataupun bernyanyi. Kadang-kadang guru memutarakan sebuah film pendek, kadang-kadang juga memutarakan sebuah simulasi ataupun musik. Di sela-sela hari tertentu guru memberikan tugas untuk dilakukan anak di rumah, seperti menggambar tokoh yang diadaptasi dari cerita dalam film, ataupun membuat video yang merekam gerak anak meniru perilaku jenis hewan tertentu. Bahkan adakalanya guru membimbing anak-anak untuk mengikuti sebuah video tutorial yang memperagakan teknik menggambar dan mewarnai, sehingga anak-anak mempraktikkannya di rumah.

Setelah pembelajaran selesai guru kelas menutup pembelajaran dengan memberikan pesan untuk anak-anak tetap membereskan alat belajar (alat tulis dan bahan yang digunakan) mereka masing-masing dan mengirim hasil belajar mereka melalui grup kelas berupa (foto dan video) agar guru kelas dapat memberi nilai serta pemberian bintang sebagai bentuk apresiasi hasil belajar mereka, dan untuk mengevaluasi sejauh mana perkembangan dari masing-masing anak (Wawancara, 05 Juli 2021).

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis audio-visual dipengaruhi oleh faktor semakin masifnya penggunaan teknologi pada saat masa-masa pandemi Covid-19. Karena pada saat pandemi pembelajaran lebih sering dilaksanakan secara daring atau jarak jauh. Hal ini relevan dengan temuan penelitian Munawar dkk bahwa komputer dengan kamera dan perangkat seluler meningkat drastis penggunaannya selama masa pandemi disertai teknologi *software* seperti *Zoom*, *Google Meet*, dan *LMS* (Munawar, Herdiana, Suharya, & Putri, 2021).

Salah satu aktivitas yang sering dilakukan guru bersama anak-anak adalah unjuk karya. Meski pembelajaran adakalanya dilaksanakan secara jarak jauh, namun hal ini tidak menghalangi upaya pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan seperti melukis, mewarnai, menggambar, menempel, mengkolase, dsb. Hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas B2 Bu Ari menunjukkan sebagai berikut :

“Proses pengembangan kreativitas menggunakan alat dan bahan yang sangat sederhana dan mudah dijangkau oleh pendidik atau orangtua. Setiap harinya pengajar di Taman Kanak-Kanak Mutiara Hati Banyuwangi sebisa mungkin menstimulasi kreativitas anak dengan mengajak mereka membuat suatu karya dengan usahanya sendiri menggunakan bahan-bahan sederhana yang tersedia di rumah. Selain untuk menghindari kebosanan juga untuk menarik antusiasme anak untuk berani berkarya, sehingga tujuan dari pengembangan kreativitas anak tercapai secara maksimal. Hanya saja, guru memberikan instruksi dengan terlebih dahulu memberikan pengalaman belajar secara *online*. Maka dari itu, terkadang guru menyiapkan video ilustrasi ataupun film dokumenter untuk membuka wawasan anak-anak terhadap suatu tema tertentu dan merangsang imajinasinya”, (Wawancara, 27 Agustus 2021)



**Gambar 4.**

**Contoh karya peserta didik**



**Gambar 5**

#### **Aktivitas membuat karya dari kertas origami secara daring**

Dari hasil observasi peneliti menyimpulkan bahwa para pendidik terlebih dahulu menyediakan media audio visual yang bervariasi untuk mendukung aktivitas yang dilakukan dalam pengembangan kreativitas anak. Namun perlu ditekankan bahwa pembelajaran yang menyenangkan tidak harus selalu dilakukan secara formal di sekolah. Akan tetapi pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Guru dapat menginisiasi pembelajaran menggunakan media berbasis audio visual, yang bisa disajikan melalui layar Handphone, Laptop, Televisi dan lain sebagainya.

#### **Evaluasi keberhasilan penggunaan media audio-visual**

Evaluasi yang dilakukan oleh Taman Kanak-Kanak Mutiara Hati Banyuwangi dalam pengembangan kreativitas melalui pembelajaran audio visual guru biasanya melakukan pengamatan dengan cara melihat dan memperhatikan dari proses keseharian anak ketika mengikuti pembelajaran secara daring maupun luring. Guru mengumpulkan dokumentasi bukti aktivitas pembelajaran dalam bentuk foto ataupun video. Di samping itu guru juga membuat rubrik penilaian untuk digunakan sembari melakukan pengamatan terhadap anak didik. Hal ini penting untuk mengetahui sejauh mana peserta didik berkembang dan mana yang belum berkembang.

Evaluasi merupakan salah satu komponen yang memiliki peran yang penting dalam suatu rangkaian kegiatan pembelajaran. Melalui evaluasi bukan hanya dapat mengumpulkan informasi tentang berbagai kelemahan dalam proses pembelajaran sebagai umpan balik untuk perbaikan kegiatan pembelajaran selanjutnya. Akan tetapi, juga dapat melihat sejauh mana peserta didik telah mampu mencapai tujuan belajarnya termasuk pula bagaimana guru mengevaluasi cara mengajarnya (Marwiyah, Alauddin, & BK, 2018).

Adapun penjelasan dari Ibu Winy selaku wali murid anak kelompok B terkait evaluasi pengembangan kreativitas melalui pembelajaran menggunakan media audio visual pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Mutiara Hati Banyuwangi.

“Tentunya setiap anak mengalami masa perkembangan yang berbeda-beda di setiap harinya. Kadang cepat, kadang lambat. Untuk itu perlu kerjasama yang bagus dan komunikasi yang baik antara wali murid dan guru kelas. Maka dari itu setiap pekan guru kelas membagikan lembar kerja siswa di sekolah. Kemudian para wali murid diminta untuk menyampaikan tentang perkembangan anak secara daring melalui grup *WhatsApp*. Namun setiap minggu para orang tua mengumpulkan hasil karya kepada guru kelas. Dengan begitu guru dapat mengetahui sejauh mana pencapaian perkembangan anak” (Wawancara, 26 Agustus 2021)

Dari hasil temuan penelitian, dapat diketahui bahwa teknik evaluasi dilaksanakan dengan berbasis karya peserta didik. Sarana yang paling sering digunakan untuk evaluasi perkembangan anak adalah *platform* media sosial seperti *WhatsApp*. Melalui grup para orang tua mengirimkan dokumentasi karya dalam format foto dan video, dan demikian sebaliknya yang dilakukan oleh guru. Para orang tua dan guru juga menggunakannya sebagai sarana informasi dan komunikasi. Kelebihannya, segala perkembangan terkini dapat dengan cepat diketahui melalui *Handphone* masing-masing. Hal ini senada dengan yang ditemukan oleh Shofa, di mana *WhatsApp Group* menjadi media diskusi antara orang tua dan guru dan juga pertukaran data dan informasi (Shofa, 2020). Para orang tua dapat melaporkan bukti keterlibatan anak dalam aktivitas tugas mandiri dan guru juga dapat melakukan penilaian berdasarkan data dan informasi yang diperoleh di *WhatsApp*.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat taufik dan hidayahnya serta sholawat dan salam semoga tetap melimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa kabar bagi umat yang bertakwa. Peneliti menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Terima kasih terutama kepada pihak-pihak yang telah terlibat dalam penyelesaian penelitian ini, mulai dari pihak lembaga taman kanak-kanak, dosen pembimbing, dan seluruh peneliti sebelumnya yang karyanya telah menjadi inspirasi dan memberikan petunjuk bagi tahap penyusunan artikel ini.



## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengantarkan pada kesimpulan sebagaimana berikut: 1) Aktivitas perencanaan secara substansial berada pada tahap penyusunan rencana pembelajaran harian, di mana guru memasukkan rencana penggunaan media audio-visual di dalamnya; 2) Penggunaan media berbasis audio-visual dipengaruhi oleh faktor semakin masifnya penggunaan teknologi pada saat masa-masa pandemi Covid-19. Oleh karenanya guru, peserta didik, dan orang tua sudah mengenal cara beradaptasi dengan penggunaan teknologi. Dengan demikian penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran tidak menemui masalah yang berarti; 3) Evaluasi pembelajaran dilaksanakan dengan berbasis karya peserta didik dengan memanfaatkan *platform* media sosial seperti *WhatsApp*.

Beberapa saran yang dapat dikemukakan antara lain sebagai berikut:

1. Bagi lembaga pendidikan anak usia dini: kepala madrasah atau sekolah perlu benar-benar mengetahui hasil program pembelajaran dan mampu memberikan penguatan terhadap apa yang sudah direncanakan oleh di awal penyusunan program kegiatan.
2. Bagi Guru: sebagai pendidik sebaiknya mampu beradaptasi lebih baik lagi dengan perkembangan teknologi yang berkembang. Hal ini diperlukan dalam rangka menyesuaikan dengan trend yang menjadi kenormalan baru sejak pandemi Covid-19 melanda, yaitu pembelajaran yang lebih fleksibel dengan memanfaatkan teknologi. Kemampuan mengembangkan media-media pembelajaran baru berbantuan komputer dan internet menjadi sesuatu yang semakin penting.
3. Bagi orang tua: Dukungan orang tua terhadap keberhasilan peserta didik adalah komponen yang tak bisa diabaikan. Tanpa dukungan orang tua, maka pembelajaran anak usia dini dan pengembangan kreativitasnya sulit untuk dilakukan secara optimal. Pengawasan dan pendampingan adalah dua faktor yang dapat mengoptimalkan program pengembangan kreativitas anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dere, Z. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 652–658. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302>
- Hardianto, D. (2005). Media Pendidikan sebagai Sarana Pembelajaran Efektif. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran*, 1(1), 96–105.
- Hastings, N. B., & Tracey, M. W. (2005). Does media affect learning: where are we now? *TechTrends*, 49(2), 28–30. <https://doi.org/10.1007/BF02773968>
- Ibrahim. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Panduan Penelitian Beserta Contoh*

*Proposal Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Kozma, R. B. (1991). Learning with Media. *Review of Educational Research*, 61(2), 179–211. <https://doi.org/10.3102/00346543061002179>
- Leggett, N. (2017). Early Childhood Creativity: Challenging Educators in Their Role to Intentionally Develop Creative Thinking in Children. *Early Childhood Education Journal*, 45(6), 845–853. <https://doi.org/10.1007/s10643-016-0836-4>
- Marwiyah, S., Alauddin, & BK, M. K. U. (2018). *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer Berbasis Penerapan Kurikulum 2013* (1st ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Arizona: Sage Publications.
- Munawar, Z., Herdiana, Y., Suharya, Y., & Putri, N. I. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital Di Masa Pandemi Covid-19. *TEMATIK*, 8(2), 160–175. <https://doi.org/10.38204/tematik.v8i2.689>
- Nurtiani, A. T. (2020). Perencanaan Pembelajaran PAUD di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Tahun 2020*, 221–232. Aceh: STKIP Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh.
- Shofa, M. F. (2020). Inovasi Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19. *Buana Gender*, 5(2), 85–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.22515/bg.v5i2.2820>
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. , Pub. L. No. 20 (2003). Indonesia.