



MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI MENGUNAKAN APLIKASI CANVA

Ainnur Rasydah, Siti Wahyuningsih, Upik Elok Endang Rasmani
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret,
Indonesia Corresponding author: ainnurasydah@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Kreativitas adalah sebuah kemampuan untuk berpikir dengan cara baru, serta tidak biasa untuk memperoleh suatu solusi yang unik terhadap sebuah permasalahan. Dengan melatih kemampuan berfikir tersebut maka anak akan memiliki berbagai opsi atau pilihan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh anak, sehingga kreativitas ini sangat penting untuk anak-anak sebagai bekal untuk menghadapi permasalahan-permasalahan yang akan anak hadapi di kemudian hari, banyak sekali berbagai stimulasi yang dapat diberikan kepada anak, salah satunya dengan media elektronik, seperti canva. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui aplikasi canva pada anak usia 4-5 tahun di TKIT Al Faathin Kartasura Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan selama 2 siklus dengan analisis data kuantitatif deskriptif komparatif dan analisis data kualitatif interaktif. Sumber data dalam penelitian ini meliputi peserta didik dan guru kelompok A, lembar hasil observasi, hasil dokumentasi dokumentasi kegiatan pembelajaran, hasil tes, dokumen kependidikan serta hasil wawancara guru kelompok A, Kepala Sekolah serta Wali Murid TKIT Al Faathin Kartasura dengan Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Dengan hasil penelitian 100% anak memiliki keterampilan *originality*, 83,5% anak memiliki kemampuan berpikir lancar, 83,5% anak mampu berpikir luwes, dan 100% anak mampu memiliki keterampilan elaborasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Al Faathin Kartasura.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Aplikasi Canva, Kreativitas

ABSTRACT

Creativity is the ability to think in new and unusual ways to obtain a unique solution to a problem. By practicing these thinking skills, children will have various options or choices in solving problems faced by children, so creativity is very important for children as a provision to face the problems that children will face in the future, there are lots of various stimulations that can be given to children, one of which is through electronic media, such as Canva. This study aims to increase children's creativity through the Canva application for children aged 4-5 years at TKIT Al Kartasura Faathin for the Academic Year 2021/2022. This study uses the Kemmis and Mc Taggart model of classroom action research which was carried out for 2 cycles with comparative descriptive quantitative data analysis and interactive qualitative data analysis. Sources of data in this study include students and teachers of group A, observation sheets, documentation results of learning activities, test results, educational documents and interviews with group A teachers, school principals and guardians of students of TKIT Al Faathin Kartasura with data collection techniques using techniques observation, interviews, tests and documentation. With the results of the study 100% of children have originality skills, 83.5% of children have fluent thinking skills, 83.5% of children are able to think flexibly, and 100% of children are able to have elaboration skills. This shows that the application of the Canva application can increase the creativity of children aged 4-5 years at TKIT Al Faathin Kartasura.

Keywords: Early Childhood, Canva Apps, Creativity

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini (AUD) adalah anak yang sedang berada dalam sebuah proses tumbuh kembang yang bersifat unik, dalam artian memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam segala aspek, meliputi koordinasi motorik halus, kasar, intelegensi/kognitif meliputi daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan

spiritual, sosial emosional seperti sikap, perilaku, Bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam undang undang pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 tentang sitem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa : Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai enam tahun, yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan untuk emmasuk ke tahap pendidikan yang lebih lanjut. Dengan dilaksanakannya sebuah pembelajaran pada anak usia dini yang aktif, kreatif dan menyenangkan tentu mampu mendukung dan meningkatkan potensi anak yang beragam selaras dengan tumbuh dan kembang anak. Setiap anak pada dasarnya memiliki potensi kreatif yang bisa untuk di asah dan dikembangkan, yang tentunya setiap anak berbeda dalam macam potensi yang dimilikinya.

Peneliti telah melakukan observasi terbuka dan tes, kepada anak usia 4-5 tahun dengan jumlah siswa 9 orang, yang mana pada tahun ini peserta didik seluruhnya berjenis kelamin laki laki di TKIT Al Faathin Kartasura pada saat pembelajaran observasi dilakukan pada hari senin, 7 Maret 2022, dengan kegiatan pembelajaran menggambar bebas, pada setiap aspek kreativitas yaitu originalitas (*originality*), kelancaran (*Fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan elaborasi (*elaboration*) diperoleh angka pada aspek originalitas dengan indikator anak anak menghasilkan karya berbeda dengan anak lain dan menghasilkan karya baru dari pengembangan produk hasil karya asli anak memiliki keterampilan berfikir orisinil sebesar 33% dikarenakan terdapat 6 anak menggambar atas dasar mengikuti ide dari temannya serta belum mampu untuk mengembangkan produk dari hasil karya asli, pada aspek kelancaran dengan indikator menyampaikan ide atau gagasan dan menjawab pertanyaan terkait karya yang dibuat anak memiliki keterampilan berpikir lancar 11% terdapat 8 anak belum mampu untuk menyampaikan dan menjawab atas hasil karya yang telah dibuat, pada aspek fleksibilitas dengan indikator menyelesaikan dalam pembuatan hasil karya dan menemukan solusi pada permasalahan yang di hadapi saat pembuatan karya anak mampu berpikir luwes sebesar 22 %, terdapat 7 anak yang belum mampu untuk menyelesaikan dan belum menemukan solusi atas permasalahan yang anak hadapi dan pada aspek elaborasi dengan indikator menyampaikan ide dan gagasan namun belum secara rinci dan menambah detail dari suatu objek atau gagasan diperoleh hasil sebesar 11%, terdapat 8 anak yang belum mampu menyampaikan ide nya secara rinci serta menambah detail dari sebuah objek atau gagasan.

Hasil awal observasi dan tes diperoleh informasi bahwa kreativitas anak dikatakan masih cenderung rendah, dikarenakan beberapa stimulasi yang dilakukan atau kegiatan kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan untuk pengembangan kreativitas masih belum maksimal dalam penggunaannya, media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton seperti penggunaan lembar kerja siswa setiap harinya yang meliputi kegiatan menggunting, menulis, mewarnai, menarik garis dll. Sehingga kurangnya kegiatan dan media dalam pengembangan kreativitas anak, dengan penggunaan media yang berulang menyebabkan anak merasa bosan, selain itu saat kegiatan mewarnai dengan media pensil warna atau crayon anak anak merasa lelah, selain itu juga dalam mewarnai anak cenderung untuk didekte untuk warna-warna yang digunakan untuk sesuai dengan contoh, sehingga kurangnya media pembelajaran ini menjadi salah satu penyebab kurangnya kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Al Faathin Kartasura.. Berdasarkan hasil observasi sehingga kreativitas ini harus di stimulasi sejak dini menggunakan media yang mampu menarik perhatian anak serta mampu menstimulasi kreativitas

Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan sebagai media ajar dalam meningkatkan kreativitas sekaligus mengenalkan manfaat lain dari gawai pada anak usia dini. Indriyani, (2018) menyatakan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh besar terhadap pengembangan berbagai penyusunan atau implementasi media pembelajaran. Kemajuan ini berimbas pada banyaknya alternatif media variatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Sehingga kemajuan teknologi ini sebaiknya dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini (AUD). Marsh et al., (2018) menyebutkan aplikasi memungkinkan anak-anak menghasilkan teks dan ide baru yang berbeda. Maka dengan menggunakan Aplikasi Canva, anak mampu mengembangkan kreativitasnya melalui karya nyata yang dapat diwujudkan dari imajinasi dan eksplorasinya dengan Aplikasi Canva. Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva menurut Tanjung dan Faiza (2019) adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran dengan berbagai fitur yang telah disediakan. Menghemat waktu dalam membuat media pembelajaran secara praktis dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui berbagai macam perangkat seperti ponsel dan tablet.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 4 - 5 Tahun Menggunakan Aplikasi canva di TKIT Al Faathin Kartasura Sukoharjo”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom action research). Dengan penelitian Tindakan kelas ini peneliti bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia TKIT IT Al Faathin. Jenis penelitian yang digunakan adalah campuran yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif dipilih agar dapat mendeskripsikan semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama penelitian secara jelas dan lengkap. Pada penelitian kuantitatif dipilih agar dapat menganalisis data hasil proses belajar mengajar atau membandingkan perolehan nilai anak sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan.

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif komparatif, yaitu dengan membandingkan hasil unjuk kerja antar siklus, baik sebelum dilakukannya tindakan maupun setelah dilakukannya tindakan Supartini, (2019). Teknik analisis data kualitatif menggunakan Model interaktif data kualitatif seorang ahli Miles, M. B. & Huberman (2014), dalam Sarosa, (2021) mengungkapkan bahwa “model interaktif data kualitatif terdiri dari beberapa tahapan setelah pengumpulan data yaitu Kondensasi data, penilaian data dan penarikan kesimpulan.”

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Menurut Model Kemmis dan Mc Taggart, PTK mencakup empat Langkah, yaitu 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan 3) Pengamatan 4) Refleksi.

Tabel 1. Aspek Penelitian

Aspek	%	Cara Mengukur
Keterampilan berpikir orisinil (<i>originality</i>)	80%	Anak mampu menghasilkan karya berbeda dengan anak lain. Anak mampu menghasilkan karya baru dari pengembangan produk hasil karya asli
Berpikir lancar	80%	Anak mampu menyampaikan ide

(<i>Fluency</i>)			atau gagasan. Anak mampu menjawab pertanyaan terkait karya yang dibuat.
Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>)	80%		Anak mampu menyelesaikan dalam pembuatan hasil karya. Anak mampu menemukan solusi pada permasalahan yang di hadapi saat pembuatan karya
<i>Elaboration</i> (Elaborasi)	80%		Anak mampu menyampaikan ide dan gagasan secara rinci. Anak mampu menambah detail detail dari suatu objek atau gagasan.

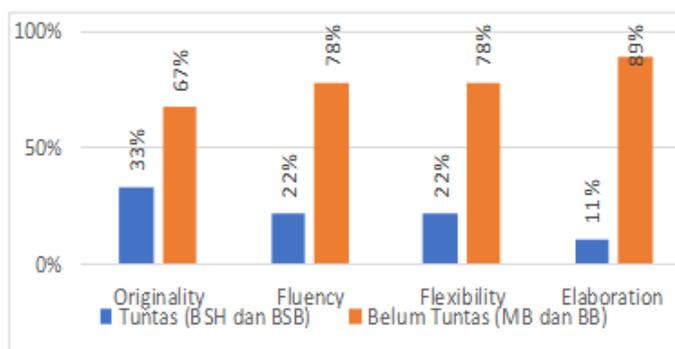
Sumber : Depdiknas (2004)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan observasi kegiatan pembelajaran di TKIT Al Faathin Kartasura. Selain observasi, dilakukan pula wawancara terhadap guru, serta wali murid untuk memperoleh informasi mengenai kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Al Faathin Kartasura. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada guru serta kepala sekolah bahwa kreativitas pada anak usia 4-5 tahun di TKIT Al Faathin masih rendah dikarenakan media pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas masih kurang serta dalam mengerjakan lembar kerja anak anak sering diberi contoh sehingga terbiasa untuk mencontoh atau sudah memiliki solusi, selain itu kegiatan yang dilakukan untuk menstimulasi kreativitas dengan menggambar dan mewarnai, disebutkan pula factor yang menjadikan kreativitas anak rendah adalah kebiasaan untuk mendikte apa yang harus anak anak lakukan.

Kegiatan dilakukan meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada penelitian ini telah dilaksanakan selama 5 kali pertemuan, yang terdiri dari pra siklus, siklus I pertemuan I, siklus I pertemuan II, siklus II pertemuan I dan siklus II pertemuan II.

Kegiatan pra tindakan dilakukan melalui kegiatan menggambar bebas untuk mengukur tingkat kreativitas anak dalam menghasilkan karya asli/*originality*, mengungkapkan pendapatnya secara runtut/*Fluency*, menggunakan berbagai cara dalam menghasilkan karya/fleksibilitas, dan juga mampu memperinci dan memperkaya karya dengan berbagai objek/elaborasi. Berikut ini adalah grafik penilaian unjuk kerja pra tindakan kreativitas anak usia 4-5 tahun TKIT Al Faathin Kartasura :



Gambar 1. Hasil Kreativitas Pada Tindakan Pra Siklus

Dari hasil penilaian pra siklus, perlu dilakukannya tindakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun, menggunakan aplikasi canva. Pada siklus

I pertemuan I dengan tema transportasi, sub-sub tema mobil, anak-anak dipersilahkan untuk mengeksplorasi terkait tema yaitu mobil, anak-anak berkreasi menggunakan aplikasi canva, selain itu dalam proses pembuatan dan pada, sehingga pada siklus I pertemuan I, diperoleh hasil seperti dibawah ini :

Tabel 2. Hasil Siklus I Pertemuan I

Aspek yang diukur	Tuntas		Belum Tuntas	
	Frekuensi	Presentasi	Frekuensi	Presentasi
<i>Originality</i>	5	56%	4	46%
<i>Fluency</i>	3	33%	6	67%
<i>Flexibility</i>	3	33%	6	67%
<i>Elaboration</i>	2	22%	7	78%

Berdasarkan pemaparan data penilaian mengenai aspek kreativitas anak usia 4-5 tahun TKIT AL Faathin Kartasura secara klasikal, maka persentase ketuntasan disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Ketuntasan Klasikal Siklus I Pertemuan I

Kriteria Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas	2	22,222
Belum Tuntas	7	77,778
Jumlah	9	100

Selanjutnya pada siklus I Pertemuan II dengan tema yang digunakan lingkungan, sub tema lingkungan rumah, sub-sub tema sekitar rumah, diperoleh hasil seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Hasil Siklus I Pertemuan II

Aspek yang diukur	Tuntas		Belum Tuntas	
	Frekuensi	Presentasi	Frekuensi	Presentasi
<i>Originality</i>	6	66,67%	3	33,33%
<i>Fluency</i>	5	55,56%	4	44,44%
<i>Flexibility</i>	5	55,56%	4	44,44%
<i>Elaboration</i>	5	55,56%	4	44,44%

Berdasarkan pemaparan data penilaian mengenai aspek kreativitas anak usia 4-5 tahun TKIT Al Faathin Kartasura secara klasikal, maka persentase ketuntasan disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 5. Ketuntasan Klasikal Siklus I Pertemuan II

Kriteria Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas	3	33,33
Belum Tuntas	6	66,67
Jumlah	9	100

Karena hasil pada siklus I belum memenuhi ketuntasan, sehingga dilaksanakan siklus II, yang pertama yaitu siklus II pertemuan I, pelaksanaan dilaksanakan dengan tema lingkungan sub tema lingkungan sekolah sub-sub tema sekitar sekolah.

Berikut merupakan tabel persentase ketuntasan setiap aspek kreativitas anak usia 4-5 tahun TKIT Al Faathin pada siklus II pertemuan I:

Tabel 6. Hasil Siklus II pertemuan I

Aspek yang diukur	Tuntas		Belum Tuntas	
	Frekuensi	Presentasi	Frekuensi	Presentasi
<i>Originality</i>	9	100%	-	0%
<i>Fluency</i>	7	77,77%	2	22,23%
<i>Flexibility</i>	7	77,77%	2	22,23%
<i>Elaboration</i>	9	100%	-	0%

Berdasarkan pemaparan data penilaian mengenai aspek kreativitas anak usia 4-5 tahun TKIT AL Faathin Kartasura secara klasikal, maka persentase ketuntasan disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 7. Ketuntasan Klasikal Siklus II Pertemuan I

Kriteria Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas	7	77,778
Belum Tuntas	2	22,222
Jumlah	9	100

Meskipun hasil ini telah menunjukkan terdapat peningkatan terhadap kreativitas anak, namun persentase klasikal siklus II pertemuan I belum memenuhi target yang telah ditentukan yaitu sebesar 80%. Maka penelitian dilanjutkan dengan melakukan tindakan siklus II pertemuan II.

Siklus II pertemuan II peneliti dan guru menentukan tema yang digunakan lingkungan, sub tema keindahan alam, sub-sub tema pantai.

Berdasarkan pengamatan pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh hasil penilaian mengenai kreativitas anak. Berikut merupakan tabel persentase ketuntasan setiap aspek kreativitas anak usia 4-5 tahun TKIT Al Faathin pada siklus II pertemuan II :

Tabel 8 Hasil Siklus II Pertemuan II

Aspek yang diukur	Tuntas		Belum Tuntas	
	Frekuensi	Presentasi	Frekuensi	Presentasi
<i>Originality</i>	9	100%	-	0%
<i>Fluency</i>	8	88,89%	1	11,11%
<i>Flexibility</i>	8	88,89%	1	11,11%
<i>Elaboration</i>	9	100%	-	0%

Berdasarkan pemaparan data penilaian mengenai aspek kreativitas anak usia 4-5 tahun TKIT AL Faathin Kartasura secara klasikal, maka persentase ketuntasan disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 9. Ketuntasan Klasikal Siklus II Pertemuan II

Kriteria Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas	8	88,89
Belum	1	11,11

Tuntas		
Jumlah	9	100

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan klasikal kreativitas anak pada siklus II pertemuan II adalah 88,89% yang berarti terdapat 8 anak yang telah dinyatakan telah lulus dan 11,11% atau 1 anak yang belum tuntas. Persentase ketuntasan klasikal siklus II dinyatakan telah tuntas karena dapat melebihi target yang telah ditetapkan yaitu sebesar 80%.

Pembahasan

Pada aspek pertama yaitu *originality* / *originalitas*. pada aspek *originality* indikatornya meliputi anak-anak menghasilkan karya berbeda dengan anak lain dan menghasilkan karya baru dari pengembangan produk hasil karya asli. Anak diminta untuk membuat karya sesuai dengan imajinasi anak dengan tujuan untuk anak mampu mengeksplor ide dan imajinasi anak sendiri, Ariyanti, (2016) menyatakan bahwa kegiatan yang dilakukan secara berulang mampu menambah pengalaman dan pengetahuan anak sebagai salah satu prinsip utama pada pendidikan anak usia dini, hal ini mampu meningkatkan kemampuan dalam menghasilkan karya seni secara mandiri pada anak dengan persentase jumlah anak yang tuntas sebesar 100%. Dari 9 anak, seluruhnya sudah mampu menghasilkan karya dengan ide sendiri dan mampu mengkombinasikan beberapa gagasan menjadi hal baru, seperti yang dikemukakan menurut Torrance dalam Appulembang, (2017) *originality* yaitu kemampuan untuk menghasilkan suatu gagasan yang asli dan unik. Atau membuat kombinasi-kombinasi dari berbagai unsur dan bagian. anak-anak menjadi aktif dan memiliki banyak ide ketika guru memberikan satu tema yang akan dibuatnya menjadi sebuah karya.

Pada aspek kedua yaitu *Fluency* / *berpikir lancar*, pada aspek ini indikatornya meliputi menyampaikan ide atau gagasan dan menjawab pertanyaan terkait karya yang dibuat. Gilford dalam Munandar, (2009) *Fluency* (berpikir lancar) adalah sebuah kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang. Kemunculan ide berdasarkan imajinasi anak tersalurkan dengan baik dengan melalui aplikasi canva ini, ketika anak-anak memiliki ide atau gagasan anak-anak mampu menuangkan dalam aplikasi canva ini sehingga dapat menghasilkan sebuah karya, terbukti dari yang awalnya anak-anak merasa kebingungan akan menambah objek seperti apa, dengan melalui aplikasi canva, anak-anak mampu mewujudkan imajinasi dan gagasannya melalui karya yang diciptakannya, terbukti dengan persentase jumlah anak yang tuntas sebesar 83,5% yaitu 8 dari 9 orang telah mampu mengungkapkan ide gagasannya serta menghasilkan karya dengan lancar. Sedangkan persentase jumlah anak yang belum tuntas sebesar 16,5% yaitu anak belum mampu untuk menyebutkan atau menyampaikan ide gagasannya secara lancar, untuk mengatasi hal tersebut guru dapat memberikan motivasi lebih secara individu hingga anak mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

Pada aspek ketiganya yaitu *flexibility* / *berpikir luwes*, pada aspek ini indikatornya meliputi mampu menyelesaikan dalam pembuatan hasil karya dan menemukan solusi pada permasalahan yang dihadapi saat pembuatan karya. Anak-anak memiliki berbagai cara untuk menghasilkan sebuah karya yang diinginkan, menurut Gilford dalam Herdian, (2010) menyatakan bahwa *flexibility* adalah sebuah kemampuan untuk mengemukakan macam-macam pemecahan terhadap sebuah masalah. Beberapa permasalahan yang dihadapi anak ketika menghasilkan sebuah karya adalah, ketika gambar miring, gambar terlalu besar, untuk memindahkan sebuah gambar, mencari gambar yang sesuai dengan imajinasi anak, ketika gambar yang diinginkan berada di depan objek yang lain, apabila ingin menghapus gambar, atau

ketika gambar yang diinginkan tidak ada sehingga harus mencari alternatif yang lain. Dengan dilakukannya beberapa kali penggunaan aplikasi ini, anak-anak sudah memahami beberapa tools yang dapat digunakan sehingga anak-anak akan luwes dalam menghasilkan sebuah karya yang diinginkan, terbukti dengan persentase anak yang tuntas sebesar 83,5% yaitu 8 dari 9 anak sudah tuntas, dan persentase yang belum tuntas sebesar 16,5% yaitu anak-anak belum mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi ketika menghasilkan sebuah karya, sehingga guru perlu memberikan berbagai alternatif cara dalam menghadapi sebuah permasalahan agar anak-anak terlatih dalam menyelesaikan masalah.

Pada aspek keempat yaitu *elaboration* / elaborasi, pada aspek ini indikatornya meliputi menyampaikan ide dan gagasan namun belum secara rinci dan menambah detail dari suatu objek atau gagasan. Anak diminta untuk melengkapi gambar yang ada, memperinci dan memperkaya ide-gagasan yang telah ada. Menurut Guildford dalam Herdian, (2010) menyatakan bahwa elaborasi adalah sebuah kemampuan dalam menambah situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap dan merinci secara detail yang ada didalamnya, dapat berupa gambar atau kata-kata. Ketika anak-anak diberikan satu buah gambar, anak-anak mencoba memperinci serta mengembangkan gambar sehingga mampu menjadi karya yang lengkap, dan mampu menjadi sebuah karya yang utuh, dalam hal ini pengetahuan, ide, gagasan yang ada didalam imajinasi anak mampu tersalurkan secara utuh, sehingga menghasilkan cerita pada karya tersebut. Dalam hal ini persentase jumlah anak yang tuntas 100%, seluruh anak mampu memperinci dan mengembangkan sebuah karya dengan imajinasi anak yang berbeda-beda, dari satu ide atau gagasan, anak-anak mampu memperinci, melengkapi gambar sehingga menjadi gambar yang utuh.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama 2 siklus dimana setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Penelitian yang telah dilakukan adalah menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun TKIT Al Faathin Kartasura. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Al Faathin.

Keberhasilan penelitian ini dapat dibuktikan dengan data nilai akhir kreativitas anak pada setiap siklusnya. Pada kondisi awal atau prasiklus kreativitas anak masih rendah, pada aspek *originality* 33%, *Fluency* 22%, *flexibility* 22%, dan *elaboration* 11%. Pada siklus 1 kreativitas anak meningkat, pada aspek *originality* 61,5%, *Fluency* 44,5%, *flexibility* 44,5% dan elaborasi 39% masih belum mencapai ketuntasan yang telah ditentukan. Sehingga dilakukan siklus 2, pada siklus 2 kreativitas anak meningkat, pada aspek *originality* menjadi 100%, *Fluency* 83,5%, *flexibility* 83,5% dan elaborasi 100%, sehingga empat aspek telah mencapai ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 80%. Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT Al Faathin Kartasura.

DAFTAR PUSTAKA

- Appulembang, Y. A. (2017). Norma kreativitas menggunakan torrance test of creativity thinking untuk anak usia 6-12 tahun. *Provita: Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 41–57.
- Ariyanti, T. (2016). The Importance of Childhood Education for Child Development. *Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.

- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Herdian. (2010). Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran Matematika. (Online). <https://herdy07.wordpress.com/2010/05/27/kemampuan-berfikir-kreatif-siswa/> (diakses pada tahun 2022)
- Indriyani, L. (2018). Pengembangan Media Poster Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Tarbiyah Dan Keguruan*, 53(9), 121.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., Lahmar, J., & Scott, F. (2018). Play and creativity in young children's use of apps. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 870–882. <https://doi.org/10.1111/bjet.12622>
- Miles, M. B. & Huberman, M. A. (2014). *Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode-metode baru*. Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi. Universitas Indonesia Perss.
- Munandar, U. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (F. Maharani (ed.)). PT Kanisius.
- Supartini, T. A. (2019). *Mengembangkan Keterampilan Menyimak Melalui Kegiatan Appulembang*, Y. A. (2017). Norma kreativitas menggunakan torrance test of creativity thinking untuk anak usia 6-12 tahun. *Provita: Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 41–57.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.