

# Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Ekstrakurikuler Komputer Kids di TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan

Hanifah Tyas Mawarni<sup>1</sup>, Intan Puspitasari<sup>1</sup>, Iid Maida Rais<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup> TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan

---

## Key Words:

Kreativitas, Anak usia dini, Komputer kids

---

## Abstrak

Anak usia dini adalah individu yang berada pada tahap perkembangan awal kehidupan biasanya dari usia 0-8 tahun. Kreativitas merupakan suatu pola perilaku siswa untuk menciptakan pemikiran sehingga menghasilkan ide-ide, kegiatan yang unik dan menarik minat banyak orang atau sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru dalam upaya pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan komputer sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi- materi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak di Tk Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data melalui kegiatan wawancara dengan kak Zezen dan observasi langsung di ruang multimedia Tk Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa kegiatan ekstrakurikuler “Komputer Kids” di Tk Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan mampu mengembangkan kemampuan kreativitas dan pemahaman teknologi pada anak. Melalui ekstrakurikuler “Komputer Kids” anak dapat mengembangkan berbagai proyek kreatif seperti animasi sederhana dan gambar digital. Implikasi dari penelitian ini adalah pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana ekstrakurikuler seperti “Komputer Kids” dapat berkontribusi pada perkembangan kreativitas anak. Informasi ini dapat dijadikan panduan untuk mengembangkan program-program serupa di lembaga pendidikan.

---

**How to Cite:** Mahendra. (2023). Meningkatkan Karakter Disiplin pada Peserta Didik di SMK Muhammadiyah Bangunjiwo. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

---

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berada pada tahap perkembangan awal kehidupan, biasanya dari 0-8 tahun. Masa ini merupakan periode krusial dalam bentuk kepribadian dan potensi anak, di mana dasar-dasar perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional. Pendidikan anak usia dini sangatlah penting, karena fondasi yang dibentuk selama periode ini akan berdampak pada perkembangan mereka di kemudian hari. Sesuai (Herawati, N, 2023) Potensi anak-anak dan aspek-aspek tertentu dari perkembangan mereka mungkin tumbuh sebagai respons terhadap rangsangan eksternal atau internal.

Di era yang didominasi oleh teknologi digital, anak-anak memasuki dunia yang dipenuhi dengan peluang dan tantangan baru. Kemajuan teknologi telah mengubah cara kita berinteraksi, belajar, dan berkreasi. Dalam menghadapi perubahan ini, penting bagi pendidikan untuk menawarkan pendekatan yang memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan potensi

mereka dengan cara yang inovatif dan relevan. Salah satu langkah penting yang diambil oleh beberapa lembaga pendidikan adalah memperkenalkan program ekstrakurikuler berbasis teknologi, seperti "Komputer Kids", yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak-anak melalui pendekatan yang menarik dan interaktif.

"Komputer Kids" di TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan memberikan contoh konkret bagaimana teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam memajukan kreativitas anak-anak. Hal tersebut sesuai dengan (Sufa & Setiawan, 2017) bahwa Pembelajaran berbasis komputer merupakan metode pengajaran menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Melalui penelitian ini, mari kita mendalami pengalaman dan manfaat yang diperoleh oleh anak-anak yang terlibat dalam program ekstrakurikuler ini. Dengan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana "Komputer Kids" berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas anak-anak, kita dapat merenungkan potensi luar biasa yang ditawarkan oleh pendekatan pendidikan yang adaptif dan inovatif ini.

"Komputer Kids" memiliki tujuan untuk mengenalkan anak usia dini pada teknologi dengan cara yang inovatif dan merangsang kreativitas mereka. Menurut Warsita (2008: 137) Kegiatan ekstrakurikuler komputer kids dapat menjadi cara untuk mengintegrasikan elemen bermain dan interaktif untuk merangsang pikiran kreatif anak. Menerapkan pendekatan interaktif, program ini berfokus pada bagaimana teknologi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang memperkaya imajinasi dan keterampilan kreatif anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana ekstrakurikuler "Komputer Kids" dapat berkontribusi dalam mengembangkan kreativitas anak-anak yang bersekolah di TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara melalui whatsapp chat dan observasi. Peneliti melakukan wawancara melalui whatsapp chat dengan kak Zezen salah satu guru dari ekstrakurikuler "Komputer Kids" Tk Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan dan mengambil gambar di ruang multimedia Tk Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan pada tanggal 16 Agustus 2023 pada saat pelaksanaan ekstrakurikuler "komputer kids" di TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan berlangsung.

## **DISKUSI**

Era modern yang ditandai oleh kemajuan teknologi yang pesat, transformasi digital telah mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan. Inovasi teknologi seperti internet, telah membawa perubahan mendasar dalam cara kita bekerja, berinteraksi, dan belajar. Perangkat teknologi semakin merasuki kehidupan sehari-hari, dari gadget pintar hingga perangkat rumah tangga yang terhubung, menciptakan lingkungan yang terus berubah dan semakin terkoneksi. Pendidikan pada usia dini memegang peran kunci dalam membentuk dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan anak-anak. Dalam era teknologi seperti sekarang, pemahaman teknologi menjadi hal yang tidak bisa diabaikan. Melalui pemahaman teknologi sejak dini, anak-anak dapat mengembangkan dasar pengetahuan tentang cara teknologi beroperasi, serta dampak positif dan negatif yang mungkin timbul dari penggunaannya.

Pemahaman teknologi, pengembangan kreativitas juga menjadi fokus yang sangat penting pada usia dini. Seperti yang di jelaskan oleh (Sufa, 2015) menjelaskan kapasitas anak dalam memanfaatkan komputer sebagai alat belajar merupakan salah satu potensi anak yang perlu dikembangkan sejak dini. Kreativitas adalah keterampilan yang memungkinkan anak-anak untuk berpikir di luar batasan, merumuskan ide-ide baru, dan menggabungkan berbagai konsep menjadi solusi yang inovatif. Di tengah kompetisi global dan tantangan yang semakin

kompleks, kemampuan berpikir kreatif menjadi modal berharga untuk mengatasi masalah dan menciptakan peluang baru. Kombinasi pemahaman teknologi dan kreativitas pada usia dini memberikan dasar yang kuat bagi anak-anak untuk berkembang dalam dunia yang terus berubah. Kemampuan menggabungkan pemahaman teknologi dengan kreativitas dapat membantu anak-anak menjadi inovator masa depan, mampu menghadapi tantangan teknologi yang kompleks dan menemukan solusi yang lebih baik.

Program ekstrakurikuler seperti Ekstrakurikuler Komputer Kids di TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan muncul sebagai solusi yang tepat untuk mengenalkan anak-anak pada teknologi sejak dini, sambil merangsang kreativitas mereka. Melalui program ini, anak-anak dapat belajar dan eksperimen dengan teknologi, merancang proyek-proyek kreatif, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia masa depan yang semakin terhubung dan berubah. Menurut Warsita (2008: 137) pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Sejalan dengan Sari (2014: 48) dalam Setiyadi (2016: 44) pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sesuai dengan hasil wawancara dengan kak Zezen bahwa *“Pengenalan komputer dalam hal ini untuk pembelajaran, termasuk untuk anak usia dini sudah mulai harus diajarkan dan diberikan, selain itu media pembelajaran melalui media komputer memberikan sensasi yang berbeda bila dibandingkan dengan media yang lain seperti buku atau majalah misalnya, dengan komputer anak sangat dimungkinkan untuk bisa eksplorasi di bagian audio dan visualnya.”*

Ekstrakurikuler Komputer Kids di TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan adalah program yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman pendidikan teknologi yang menyenangkan dan interaktif kepada anak-anak usia dini. Tujuan utama program ini adalah mengenalkan anak-anak pada dunia teknologi, mendorong perkembangan kreativitas, serta memberikan pemahaman dasar tentang bagaimana teknologi bekerja.



Gambar 1. (Anak memperhatikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan laptop)

Program ini mengadopsi pendekatan pembelajaran yang berfokus pada interaksi langsung dan partisipasi aktif anak-anak. Metode pembelajaran yang digunakan melibatkan praktik langsung dalam berbagai aktivitas yang relevan dengan teknologi. Sejalan dari hasil wawancara dengan kak Zezen mengatakan bahwa *“Team pengajar selalu membuka komunikasi dua arah antara pengajar dan anak-anak, selalu diadakan interaksi lewat cerita dalam tiap materi yang diberikan.”*

Menurut Rusman, dkk (2015: 116) metode tutorial merupakan metode pembelajaran dalam bentuk bantuan yang diberikan guru kepada anak terhadap tugas yang diberikan. Metode tutorial bertujuan memberikan motivasi kepada anak agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Azis, Muhammad. 2018 mengatakan bahwa metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran berupa peragaan secara langsung maupun melalui media pembelajaran yang diberikan guru terhadap suatu kejadian didalam melakukan suatu kegiatan. Sejalan dengan

Azis, Muhammad. 2018 metode demonstrasi merupakan proses suatu kejadian yang dicontohkan guru secara langsung yang kemudian ditiru oleh anak.

Aktivitas-aktivitas ini dirancang agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak-anak, sehingga mereka dapat merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Ekstrakurikuler Komputer Kids di TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan memiliki dua fokus utama yang saling melengkapi yaitu pengembangan kreativitas dan pemahaman teknologi

#### 1. Pengembangan Kreativitas.

Program ini mendorong anak-anak untuk berpikir kreatif dan berimajinasi. Melalui berbagai proyek dan aktivitas, mereka diajak untuk merancang solusi kreatif untuk masalah yang diberikan. Misalnya, mereka dapat membuat cerita interaktif, merancang karakter animasi, atau mengembangkan permainan sederhana.

#### 2. Pemahaman Teknologi

Program ini juga memberikan pemahaman dasar tentang teknologi kepada anak-anak. Mereka belajar tentang bagaimana komputer bekerja, dasar-dasar pemrograman, serta konsep-konsep teknologi lainnya. Melalui eksplorasi teknologi dalam lingkungan yang terstruktur, anak-anak dapat memahami bagaimana teknologi digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana mereka dapat berkontribusi dalam menciptakan teknologi baru di masa depan.

Program Ekstrakurikuler Komputer Kids di TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan dirancang dengan beragam aktivitas yang menarik dan bervariasi. Aktivitas yang dilakukan dalam program yaitu Eksperimen Kreatif Anak-anak diajak untuk bereksperimen dengan berbagai konsep teknologi, seperti penggunaan suara, warna, dan efek visual. Sejalan dengan (Lestari et al., 2023) materi pembelajaran komputer anak antara lain cara menghidupkan dan mematikan komputer, menggambar, mewarnai, dan berhitung dengan menggunakan program aplikasi.



Gambar 2. Anak belajar berkereasi warna menggunakan laptop



Gambar 3. Anak belajar berkereasi warna menggunakan laptop

Program ini menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek, di mana anak-anak tidak hanya diberi pengetahuan teoritis, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proyek-proyek

nyata. Setiap aktivitas memiliki tujuan yang nyata, dan anak-anak diberi kebebasan untuk merancang, menciptakan, dan mengevaluasi hasil akhir mereka sendiri. Sesuai dengan hasil wawancara bahwa kak Zezen mengatakan, *“Pengajar akan melakukan pendekatan pendekatan pada tiap anak untuk menanyakan tidak hanya tentang kendala atau kesulitan yang dihadapi, tetapi juga menanyakan tentang bagaimana perasaan mereka saat bermain komputer; apakah menyenangkan, bagian mana yang paling disukai, atau bila memungkinkan, menceritakan kembali dari hasil karya mengerjakan tugasnya di komputer baik secara personal dgn pengajar atau di depan kelas.”* Pendekatan ini memungkinkan mereka untuk belajar melalui praktik langsung dan merasakan dampak nyata dari kerja keras mereka.

Program Ekstrakurikuler Komputer Kids di TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan telah membuktikan manfaatnya dalam pengembangan kreativitas anak-anak. Melalui pendekatan pembelajaran inovatif yang melibatkan pemrograman, desain, dan eksplorasi teknologi, anak-anak telah memperoleh beberapa manfaat signifikan:

1. Pengembangan Kreativitas yang Holistik: Program ini mendorong anak-anak untuk berpikir kreatif, merumuskan ide-ide baru, dan mengeksplorasi konsep teknologi dengan cara yang kreatif. Ini tidak hanya memperkuat keterampilan kreatif mereka, tetapi juga membantu mereka mengembangkan cara berpikir yang inovatif.
2. Kemampuan Berpikir Kritis yang Ditingkatkan: Melalui eksperimen, pemecahan masalah, dan pengembangan proyek, anak-anak mengasah kemampuan berpikir kritis. Mereka belajar untuk menganalisis situasi, mengidentifikasi masalah, dan merancang solusi yang efektif.
3. Pemahaman Teknologi yang Mendalam: Program ini memberikan pemahaman dasar tentang teknologi, memungkinkan anak-anak untuk memahami konsep teknologi secara lebih mendalam dan membuka pintu bagi minat lebih lanjut dalam bidang ini.
4. Kepercayaan Diri yang Ditingkatkan: Melalui berhasil menyelesaikan proyek-proyek teknologi, anak-anak merasa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka untuk menghadapi tugas-tugas kreatif dan teknologi di masa depan.

Tujuan utama program ini adalah memberikan pemahaman dasar tentang teknologi kepada anak-anak usia dini. Mereka diperkenalkan pada perangkat teknologi, seperti komputer atau tablet, dan diajarkan tentang fungsinya dalam dunia modern. Program ini bertujuan untuk merangsang rasa ingin tahu anak-anak terhadap teknologi dan dunia di sekitar mereka. Dengan memperkenalkan konsep-konsep baru melalui pendekatan permainan, anak-anak diharapkan akan menjadi lebih antusias dalam belajar.

Tujuan lainnya adalah membantu anak-anak memahami konsep dasar seperti pemrograman sederhana. Ini akan memberi mereka dasar yang kuat untuk memahami teknologi secara lebih mendalam di kemudian hari. Program ini bertujuan untuk memadukan pembelajaran dengan hiburan. Dengan menggunakan permainan edukatif dan aktivitas yang menarik, anak-anak dapat belajar tentang teknologi sambil tetap bersenang-senang. Memupuk Keterampilan Pemecahan masalah Melalui berbagai tugas dan tantangan dalam program, anak-anak diharapkan dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang penting dalam berbagai aspek kehidupan.

Tujuan akhir dari program ini adalah membantu anak-anak melihat teknologi sebagai alat yang dapat mendukung kreativitas mereka. Ini bisa diwujudkan dalam bentuk proyek kreatif, seperti animasi sederhana, gambar digital, atau cerita berbasis Melalui interaksi positif dengan teknologidalam lingkungan yang mendukung, anak-anak akan merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam berhadapan dengan perangkat teknologi di masa depan. Melalui pencapaian tujuan-tujuan ini, program "Komputer Kids" di TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan berusaha memberikan landasan yang kuat bagi anak-anak usia dini dalam mengembangkan kreativitas dan memahami teknologi dengan cara yang inovatif.

## KESIMPULAN

Ekstrakurikuler Komputer Kids di TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan menggambarkan betapa pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam pengembangan kreativitas anak-anak. Melalui pendekatan yang terstruktur dan inovatif, anak-anak tidak hanya belajar tentang teknologi, tetapi juga mengalami bagaimana teknologi dapat menjadi media ekspresi kreatif. Proses merancang, menciptakan, dan berkolaborasi dalam lingkungan yang mendukung eksplorasi telah membentuk anak-anak menjadi individu yang siap menghadapi tantangan dunia yang didorong oleh teknologi.

Dalam dunia yang semakin dinamis, kemampuan untuk berpikir kreatif dan memiliki pemahaman teknologi yang kuat adalah kualitas yang tak ternilai. Program ini memberikan fondasi yang kokoh bagi pengembangan kreativitas anak-anak, membantu mereka merangkul teknologi dengan keyakinan, dan membekali mereka dengan alat untuk menciptakan masa depan yang inovatif. Melalui upaya ini, kita tidak hanya membantu anak-anak menjadi siap untuk dunia digital yang kompleks, tetapi juga menginspirasi generasi masa depan yang mampu berpikir kritis dan menjadikan teknologi sebagai sarana untuk mewujudkan ide-ide kreatif mereka.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, kekuatan, kesabaran, dan kesempatan kepada saya sehingga mampu menyelesaikan penelitian ini. Akan tetapi sesungguhnya saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka penelitian ini tidak dapat berjalan dengan baik. Hingga selesainya penelitian ini telah banyak menerima bantuan waktu, tenaga dan pikiran dari banyak pihak. Sehubungan dengan itu, maka pada kesempatan ini perkenankanlah saya menyampaikan terima kasih sebesar- besarnya kepada:

1. Ibu Intan Puspitasari S.Psi.,M.A, selaku dosen pembimbing lapangan yang selalu memberikan kemudahan dalam membantu tugas penelitian ini sampai selesai
2. Ibu Nawarol Muniroh S.Tp, selaku Kepala Sekolah di TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan yang telah membantu memberikan informasi kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini.
3. Ibu Lid Maida Rais,SKH, selaku menjadi Guru Pamong yang sudah membimbing saya selama masa PLP 1

Semoga Allah AWT, memberikan balasan dengan segala kebaikan dunia dan akhirat atas keikhlasan dan kebaikan semua pihak yang telah diberikan kepada saya. Saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan didalam penelitian ini. Untuk itu saya mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan dimasa yang akan datang. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak atas perhatian dan pemberian semangat selama proses penyelesaian penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azis, Muhammad. 2018. Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Demonstrasi Pada Kelompok B Di TK Putri Listio Desa Dalu Sepuluh-A Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri: Medan.

- Herawati, N. (2023). Pengenalan Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (JPSI)*, 1(3), 37-47.
- Lestari, R. H., Westhisi, S. M., & Wulansuci, G. (2023). Media Berbasis TIK Sebagai Media Pengganti Realitas Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 26–34. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.26-34>.
- Rusman. (2012). Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman, dkk. (2015). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: Rajawali Pers
- Sari, E. U., & Andriyah, A. (2021). Upaya Meningkatkan Pengembangan Literasi Dalam Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Paint di TK Sumur Bandung. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(4), 369-377.
- Setiyadi, Didik. 2016. Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar Tentang Pengenalan Tata Surya Menggunakan Computer Assisted Instruction (CAI). *Information Management for Educators and Professionals: Jurnal STMIK Inovasi Sains Teknologi Bisnis*, 1(1). 42-53.
- Sufa, F. F., & Setiawan, H. Y. (2017). Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun Pada Pembelajaran Berbasis Komputer Anak Usia Dini. *Research Fair Unisri*, 1(1).
- Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta