



KETERLIBATAN ORANG TUA DALAM KEGIATAN KREATIF ANAK USIA DINI SELAMA BELAJAR DARI RUMAH

Oleh :

Kadek Bayu Indrayasa¹, Putu Emy Suryanti²

¹STAH Negeri Mpu Kuturan Singaraja,

²Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

e-mail : bayuindrayasakadek@gmail.com, emysuryanti@uhn.ac.id

Diterima 13 Agustus 2020, direvisi 22 September 2020, diterbitkan 20 Oktober 2020

ABSTRAK

Merebaknya virus corona (COVID-19) menyebabkan terjadinya banyak perubahan di berbagai sektor kehidupan, salah satunya memberikan dampak serius pada sektor pendidikan di Indonesia. Salah satu kebijakan di dunia pendidikan yang diambil oleh pemerintah dalam masa darurat virus corona (COVID-19) tahun 2020 ini adalah belajar dari rumah termasuk untuk pembelajaran anak usia dini.

Selama masa belajar di rumah, banyak kelebihan dan kekurangan yang didapatkan oleh para orang tua, guru, maupun anak selama proses pembelajaran. Kelebihan yang didapatkan antara lain : orang tua berperan sebagai manajer yang bertanggung jawab dalam mengawasi perilaku dan tingkah laku anak dan juga sebagai inisiator sosial serta pengarah bagi anak-anak, orang tua dapat lebih baik mengenal program yang dilakukan di sekolah, guru lebih peduli dengan situasi anak di rumah. Orang tua dan guru dapat saling mendukung dan bekerjasama untuk mencapai tujuan pendidikan bagi anak-anak.

Selain kelebihan, terdapat kekurangan yang dialami baik oleh orang tua, guru, maupun anak-anak selama proses pembelajaran dari rumah. Permasalahan yang terjadi adalah sebagian orang tua beranggapan bahwa permasalahan pendidikan anak menjadi tanggung jawab sekolah dan guru sehingga guru harus menjalin hubungan dan komunikasi yang baik dengan orang tua. Hubungan sekolah dengan orang tua dan masyarakat akan menjadikan jalinan komunikasi semakin lancar sehingga apa yang dibutuhkan sekolah, bisa diketahui dan didukung oleh orang tua dan masyarakat. Sehingga keterlibatan orang tua dalam partisipasi bidang pendidikan anak terutama meningkatkan kegiatan kreatif anak selama belajar di rumah harus terus dipelihara dan dilaksanakan secara konsisten dan berkesinambungan guna mencapai tujuan pendidikan anak usia dini.

Kata kunci : keterlibatan orang tua, kegiatan kreatif, anak usia dini.

ABSTRACT

The outbreak of the corona virus (COVID-19) has caused many changes in various sectors of life, one of which has a serious impact on the education sector in Indonesia. One of the policies in the world of education taken by the government during the coronavirus emergency (COVID-19) in 2020 is learning from home, including for early childhood learning.

During the learning period at home, there are many advantages and disadvantages that parents, teachers, and children get during the learning process. The advantages obtained include: parents act as managers who are responsible for overseeing the behavior and behavior

of children and also as social initiators and guides for children, parents can better know the programs carried out at school, teachers are more concerned with the situation child at home. Parents and teachers can support each other and work together to achieve educational goals for children.

Apart from the advantages, there are disadvantages experienced by both parents, teachers and children during the learning process from home. The problem that occurs is that some parents think that the problem of children's education is the responsibility of schools and teachers so that teachers must establish good relationships and communication with parents. The school's relationship with parents and the community will make communication more smoothly so that what the school needs can be known and supported by parents and the community. So that the involvement of parents in participation in the field of children's education, especially increasing children's creative activities while studying at home, must be maintained and implemented consistently and continuously in order to achieve the goals of early childhood education.

Keywords: *parental involvement, creative activities, early childhood.*

I. PENDAHULUAN

COVID-19 atau virus Corona yang mengepung Indonesia tampaknya belum bisa diredam. Penyebarannya yang masif dan relatif cepat membuat orang-orang ciut. Semua orang terpaksa harus berdiam diri di rumah demi memutus rantai penularan COVID-19. Agenda-agenda massa dihilangkan, dan akibat COVID-19 pula istilah *Work From Home* (WFH) jadi populer. Tak sampai disitu aja, COVID-19 juga memberikan dampak serius pada sektor pendidikan di Indonesia. Salah satu kebijakan di dunia pendidikan yang diambil oleh pemerintah dalam masa darurat virus Corona (COVID-19) tahun 2020 ini adalah belajar dari rumah. Tidak dapat dipungkiri belajar dari rumah menambah kuantitas dan kualitas waktu yang dihabiskan bersama keluarga. Di rumah, anak-anak bisa melakukan beragam aktivitas. Anak-anak dengan pendampingan orang tua harus mempunyai aktivitas pembelajaran meskipun berada di rumah seperti membaca, mengerjakan tugas yang diberikan guru, dan kegiatan positif lainnya.

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), keterlibatan orang tua dalam pendidikan merupakan aspek yang penting karena orang tua merupakan pendidik pertama

anak dan orang yang pertama kali berinteraksi dengan anak di rumah. Sikap orang tua yang menunjang potensi anak dapat diketahui dari (1) menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya, (2) memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal, (3) membolehkan anak untuk mengambil keputusan sendiri, (4) mendorong anak untuk banyak bertanya, (5) meyakinkan anak bahwa orangtua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan dan dihasilkan (6) menunjang dan mendorong kegiatan anak, (7) menikmati keberadaannya bersama anak, (8) memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak, (9) mendorong kemandirian anak dalam bekerja dan (10) menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan anak (Hayati, 2011).

Permasalahan yang terjadi adalah sebagian orang tua beranggapan bila permasalahan pendidikan anak menjadi tanggung jawab sekolah dan guru. Dalam sebuah penelitian, orang tua hanya meluangkan kurang dari setengah waktu bersama mereka dibandingkan dengan ketika anak-anak itu berusia 5-12 tahun. Orang tua berperan sebagai penjaga dan memberikan penyaring ketika anak-anak menganggap

tanggung jawab yang lebih, dan mengatur kehidupan mereka sendiri.

Orang tua memiliki peran penting dalam mendukung dan mendorong pencapaian akademik anak di masa kanak-kanak pertengahan dan akhir. Dengan adanya pernyataan-pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa peran paling terpenting orang tua pada anak masa kanak-kanak pertengahan hingga akhir adalah sebagai manajer, yaitu sebagai manajer bagi kesempatan-kesempatan yang dimiliki anak-anak, seperti mengawasi perilaku dan tingkah laku mereka, dan juga sebagai inisiator sosial serta pengarah. Diantara ibu dan ayah yang paling umum berperan sebagai manajer adalah ibu, karena ibu bersikap lebih ulet, terampil dan mengayomi dalam pengasuhan anak, disamping karena ibu juga lebih sering menghabiskan waktu bersama anaknya dibanding ayah yang hampir setiap hari bekerja untuk kebutuhan keluarga tersebut. Untuk dapat menciptakan suasana lingkungan yang memberi kesempatan anak untuk melakukan kegiatan kreatif secara efektif terhadap anak ketika belajar, maka diperlukan komunikasi intensif dengan orang tua dan masyarakat sebagai mitra kerja bagi sekolah.

Orang tua dan guru dapat menjadi kontributor terhadap tumbuh kembang anak. Orang tua dapat lebih baik mengenal program yang dilakukan di sekolah, dan guru lebih peduli dengan situasi anak di rumah. Sebagaimana mereka belajar satu sama lain mengenai tujuan, mereka dapat saling mendukung dan bekerjasama dengan anak mereka. Guru harus memperkuat hubungan dengan orang tua. Hubungan sekolah dengan orang tua dan masyarakat akan menjadikan jalinan komunikasi semakin lancar sehingga apa yang dibutuhkan sekolah, bisa diketahui dan didukung oleh orang tua dan masyarakat. Keterlibatan orang tua dalam partisipasi bidang pendidikan anak secara berkesinambungan harus terus dipelihara dan dilaksanakan secara konsisten.

II. PEMBAHASAN

2.1 Pengembangan Kegiatan Kreatif

Kehidupan era modern seperti saat ini menjadikan tuntutan kehidupan semakin variatif. Kreativitas anak usia dini akan terlihat saat anak bermain dan bebas mengekspresikan dirinya. Secara berangsur-angsur akan tergambar kreativitas anak setiap aktivitas yang dilakukan anak, karena anak adalah insan yang aktif dan tidak pernah diam. Pengertian pengembangan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Kreativitas alami pada anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar (Asrori, 2007). Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan anak kepada orang tuanya mengenai sesuatu yang dilihatnya. Adakalanya pertanyaan itu diulang-ulang dan tidak ada habis-habisnya. Selain itu, anak juga senang mengutak-atik mainannya sehingga tidak awet dan cepat rusak hanya karena rasa ingin tahu terhadap suatu proses kejadian. Kreativitas anak dapat dikembangkan dengan cara-cara berikut :

1. Bermain

Bermain merupakan awal dari perkembangan kreativitas, karena dalam kegiatan yang menyenangkan anak dapat mengungkapkan imajinasinya dengan bebas. Oleh karena itu, kegiatan bermain dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas anak.

2. Melatih Kemampuan Otak Kanan

Untuk melatih kemampuan otak kanan dapat dilakukan dengan mengajak anak bernyanyi, berpuisi, menggambar, dan melakukan

berbagai macam kegiatan kreatif lainnya, agar kemampuan otak kanan dapat bekerja lebih optimal. Pada umumnya di sekolah, anak-anak akan lebih cenderung menggunakan otak kiri. Apabila kemampuan otak kanan dan kiri bisa bekerja dengan baik dan seimbang, maka anak-anak tidak hanya akan berpeluang mendapatkan prestasi di bidang akademis saja, melainkan dapat meraih prestasi-prestasi di bidang lain, misalnya kesenian.

3. Berkreasi Setiap Hari

Agar anak-anak kreatif, kita dapat mengajarkan anak-anak kegiatan menggambar, melipat kertas, bermain *game*, bermain *puzzle*, bermain permainan-permainan edukatif, bernyanyi, bercerita, dan masih banyak lagi permainan yang dapat meningkatkan kreasi anak.

4. Memberi Anak Pengalaman Baru

Untuk memberikan pengalaman baru pada anak-anak, berikanlah waktu khusus dengan mengajaknya ke tempat-tempat yang belum pernah dikunjunginya, seperti museum, kebun binatang dan taman rekreasi. Hal-hal baru ini dapat meningkatkan atau merangsang imajinasi anak sehingga kreativitas anak semakin meningkat.

5. Meningkatkan Perbendaharaan Kata pada Anak

Untuk meningkatkan perbendaharaan kata-kata anak, dapat dilakukan melalui kegiatan membaca, mendongeng, bercerita pengalaman, tanya jawab, bernyanyi, dan kegiatan lainnya.

Semakin tinggi perbendaharaan kata anak, maka seorang anak akan menjadi lebih mudah dalam memahami sesuatu.

6. Melatih Kemampuan Mendengar Anak

Untuk melatih kemampuan mendengar anak, dapat menggunakan *tape recorder* dan *loudspeaker*. Alat-alat tersebut dapat digunakan untuk melatih kemampuan mendengar anak-anak. Agar indera pendengaran anak bisa terlatih dengan baik, ada baiknya kita lebih sering mengajak anak untuk mendengarkan lagu-lagu ataupun cerita, lalu menanyakan hal-hal yang terdapat pada lagu atau cerita tersebut. Cara tersebut juga dapat dilakukan untuk memperkenalkan bahasa lain pada anak, jika usia anak sudah memadai.

7. Menyediakan fasilitas yang mendukung kreativitas anak

Untuk merangsang kreativitas anak, kita dapat menyediakan fasilitas yang mendukung kreativitas anak, seperti mainan bongkar pasang, balok susun, *puzzle*. Ketika bermain permainan ini, anak akan masuk pada imajinasinya sendiri, sehingga mampu merangsang proses berpikir dan kreativitas anak. (PPPPTK-TK-PLB, 2020).

Bermain merupakan salah satu pendekatan ataupun strategi untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Kegiatan belajar sebaiknya memberikan peluang kepada anak untuk berkomunikasi, berpikir, menggunakan logika, kemampuan intra personal, bergerak, dan bereksplorasi. Metode bermain digunakan untuk menjelajahi dunia anak, mengembangkan kemampuan sebagai wujud usaha untuk mengatasi dunianya dengan mengembangkan kreativitas. Dengan metode bermain, anak bebas menentukan apa yang mereka sukai tanpa adanya sebuah paksaan, anak bebas memilih sesuai dengan kemampuannya. Dalam dunia bermain anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan apa yang ia rasakan ataupun yang mereka pikirkan. Anak akan mempraktikkan keterampilannya secara

langsung melalui bermain sehingga mendapat kepuasan dalam bermain. Selain itu, anak dapat mengembangkan kreativitas yang ada pada dirinya, mengembangkan penalaran, imajinasi, daya fantasi dan kreativitasnya. Jenis permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak antara lain :

1. Bermain Sandiwara Boneka

Metode permainan sandiwara boneka dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak. karena metode ini memiliki berbagai kelebihan, diantaranya anak akan lebih tertarik mengikuti kegiatan karena tokoh cerita berupa boneka yang beraneka ragam dan lebih antusias mengikuti kegiatan bercerita. Boneka merupakan sesuatu yang sangat diminati anak, mengingat bentuknya yang lucu sehingga memperkaya imajinasinya. Panggung boneka yang didesain untuk bercerita juga meningkatkan kemampuan anak untuk membangun pengetahuannya tentang isi cerita secara keseluruhan meliputi alur, tokoh, dan setting cerita.

2. Bermain Musik

Seni Musik merupakan salah satu stimulasi kreatif. Musik merupakan salah satu bentuk seni, dimana musik dapat mengoptimalkan kreativitas otak anak pada bagian-bagian yang kompleks. Keterlibatan anak dalam seni dapat meningkatkan spontanitas, rasa percaya diri, dan menghasilkan karya yang berbeda dari karya yang lain. Aktivitas-aktivitas seni juga dapat meningkatkan keterampilan memikirkankan dan membayangkan serta kemampuan berintropeksi karena pada dasarnya aktivitas seni mengharuskan menciptakan karya-karyanya dan mengevaluasi kualitas kinerja lainnya. Oleh karena itu, seni harus dimasukkan kedalam kurikulum dalam pembelajaran anak usia dini

sebagai sarana pembentukan kreativitas. Ungkapan diri kreativitas anak itu sederhana, misalnya adalah anak mampu menirukan gerakan yang senada dengan lirik lagu. Apresiasi musik di taman kanak-kanak erat kaitannya dengan nyanyian dan gerak badan.

3. Bermain dengan APE (Alat Permainan Edukatif)

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat yang dirancang guna keperluan pendidikan, terutama pada peningkatan kreativitas anak. APE sengaja dirancang dan ditentukan secara khusus sesuai dengan perkembangan usia dan minat anak. Alat Permainan Edukatif (APE) yang dibuat harus mengandung enam aspek yaitu: sosial emosional, nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, seni, dan fisik motorik.

Fungsi bermain bagi anak usia dini dapat digunakan sebagai media intervensi, jika dilakukan dengan tepat. Dapat menggunakan alat ataupun tanpa alat akan sangat membantu pada perkembangan afektif, sosial emosional, kognitif bahasanya.

Alat permainan Edukatif hendaknya memperhatikan prinsip:

- a. Aman, nyaman, terang, dan memenuhi kriteria bagi anak.
- b. Memanfaatkan sumber daya alam yang berada di sekitar lingkungan.
- c. Sesuai dengan tingkatan perkembangan anak.

4. Seni Tari

Kehadiran seni dalam dunia pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat penting bagi pengembangan kreatif anak usia dini. Bahkan karena begitu pentingnya tari dalam dunia pendidikan, seni seharusnya menjadi dasar pendidikan.

Tanpa hadirnya pendidikan seni, pendidikan akan terasa tidak utuh.

Peran pendidikan seni merupakan kemampuan di bidang estetika dalam mewujudkan kepribadian secara utuh. Peran pendidikan seni yang bersifat multidimensional, yaitu mengembangkan kemampuan dasar manusia seperti: musik, intelektual, kreativitas dan estetik. Pendidikan seni bertujuan untuk meningkatkan kreativitas individu pada seorang anak. Pendidikan seni dapat diterapkan menggunakan pendekatan terpadu, yaitu pendekatan yang memberikan pemahaman secara holistik tentang suatu konsep atau prinsip. Belajar tentang seni yaitu memahami dan mengekspresikan serta mengekspresikan berbagai konsep ke dalam karya seni. Seni tari juga dapat digunakan untuk menghilangkan rasa takut, trauma, frustrasi, dan kegagalan yang hadir ketika menciptakan karya-karya yang bersifat monumental. Oleh karenanya seni tari dijadikan sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini, dengan adanya seni tari anak dapat menciptakan gerakan-gerakan baru yang dituangkan ke dalam sebuah gerak tari (Khasanah, 2017).

2.2 Hubungan Kreativitas dengan Anak Usia Dini

Dalam bermain anak akan mengeksplorasi diri melalui gerakan, penglihatan, dan pendengaran terhadap benda-benda yang terdapat di sekelilingnya, anak akan bereksperimen terhadap benda-benda yang dilihatnya, anak akan berekspresi dengan benda-benda yang dilihatnya. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain

maupun yang tidak menggunakan alat bermain. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, maka ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain. Kreativitas akan memberikan kesenangan dan kepuasan pribadi serta penghargaan pada anak, juga memiliki pengaruh pada perkembangan pribadinya.

Anak usia dini merupakan insan yang unik, memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak yang aktif dan energik, berjiwa petualangan, dan suka berfantasi. Setiap individu pada hakekatnya sudah diberi oleh Tuhan potensi untuk menjadi kreatif. Anak yang sudah terbiasa melakukan kegiatan-kegiatan yang kreatif, nantinya akan tumbuh dengan pribadi yang cerdas, tangguh, ulet, dan mandiri. Jika dilihat dari sudut pandang pribadi, bahwa ciri-ciri kreativitas itu terdapat pada diri anak, namun tingkatan kreatifitas anak berbeda-beda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya. Perbedaan-perbedaan pada anak-anak itulah yang menunjukkan adanya keunikan tersendiri pada anak-anak sebagai seorang pribadi, maka dengan karakter masing-masing anak akan mencoba menciptakan hal-hal baru yang sedang dipikirkannya.

Sebagai orang tua tentu harus menghargai karya kreatif anaknya, karena dengan penghargaan yang diberikan kepada anak, anak akan merasa bangga dengan hasil karyanya dan akan menjadi terbiasa untuk berkarya kreatif. Kreativitas anak dimulai dari membandingkan dan membedakan benda yang berada di sekitarnya. Cara yang paling efektif pada pengembangan kreativitas anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain. Karena pada dasarnya konsep pembelajaran Anak Usia Dini (AUD) adalah belajar sambil bermain. Maka tak heran jika mayoritas lembaga pendidikan (PAUD) menerapkan kegiatan bermain sebagai metode pembelajaran.

2.3 Kerjasama Guru PAUD, Orang Tua dan Anak

Dalam pelaksanaan belajar dari rumah, kerjasama antara guru dengan orang tua, serta anak perlu ditingkatkan. Pada pagi hari, orang tua biasanya membangunkan anak agar tidak kesiangan berangkat sekolah. Selanjutnya, orang tua menyiapkan baju seragam sekolah, makan, dan uang jajan. Kini, tugas orang tua bertambah, yaitu memperhatikan keseriusan dan motivasi anak dalam belajar. Orang tua yang biasanya pukul 07.00-13.00 mengerjakan berbagai pekerjaan domestik sambil menonton televisi, kini harus menjaga suasana belajar di rumah tetap kondusif. Orang tua sebagai representasi guru, saat ini memiliki fungsi ganda dalam arti harus mampu sebagai fasilitator, tetapi juga mampu sebagai motivator bagi anak selama jam belajar di rumah. Anak tidak belajar di sekolah bukan berarti libur, tetapi harus lebih giat dalam belajar karena metode bimbingan oleh guru dilaksanakan secara daring.

Ketika anak harus belajar di rumah karena untuk menghindari pertemuan dengan banyak orang, membuat iklim belajar, motivasi belajar, suasana belajar, dan persaingan belajar berubah. Anak yang pada awalnya saling bersaing, saling memotivasi, dalam suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, kini mereka harus belajar sendiri di rumah dengan dipandu guru dari sekolah secara daring, didampingi orang tua di rumah, dan ditemani internet setiap menemui kesulitan. Meskipun proses pendidikan di era *gadget* ada di ujung jari, tetapi tanggung jawab pendidikan lebih besar bertumpu pada orang tua sebagai guru, motivator, sekaligus sebagai fasilitator terhadap berbagai kebutuhan belajar anak, mulai dari makan, minum, dan berbagai kebutuhan lainnya. Guru dari sekolah selalu memonitor perkembangan belajar anak didik. Selain itu, guru selalu memberikan tugas dan motivasi sehingga anak tidak jenuh dalam belajar. Dalam suasana yang seperti itu, proses pembelajaran menjadi

semakin merdeka, dan anak merasa lebih leluasa dalam menentukan jam belajar, metode belajar, sumber belajar, dan *partner* belajar. Guru menjadi lebih kreatif dalam memberikan berbagai materi pelajaran kepada anak. Anak lebih memahami dalam mengerjakan tugas dari guru. Begitu juga, orang tua menjadi semakin sibuk dalam memperhatikan keseriusan anak dalam belajar. Jangan sampai anak hanya bermain *handphone*, sementara belajarnya dinomor sekiakan.

2.4 Kegiatan Kreatif Anak Usia Dini Selama Belajar dari Rumah

Banyak orang tua merasa bingung bahkan frustrasi dalam mendampingi anak selama belajar dari rumah. Hal ini terjadi karena orang tua berpikir untuk memindahkan kegiatan sekolah kerumah. Mendampingi anak mengerjakan tugas dari guru memang penting, tetapi memindahkan seluruh kegiatan sekolah ke rumah adalah tidak mungkin. Banyak kegiatan berguna dapat dilakukan orang tua bersama anak di rumah. Semua pekerjaan keluarga sesungguhnya bisa melibatkan anak-anak untuk belajar. Kegiatan kreatif anak usia dini bisa dilakukan dengan cara sebagai berikut ini :

1. Menggunakan Buku Cerita Bergambar
Buku cerita bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Dalam buku cerita bergambar memuat berbagai tema yang sering didasarkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari anak dapat berupa karakter manusia maupun binatang. Di sini ditampilkan kualitas manusia, karakter dan kebutuhan, sehingga anak dapat memahami dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadinya. Melalui cerita, anak terdorong untuk mendapatkan cerita lain yang lebih kaya tanpa tergantung pada orang yang mau bercerita.

Media cerita bergambar sangat

berpengaruh untuk anak-anak, membuat mereka lebih senang membaca dan mengikuti pembelajaran. Penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran menyimpulkan isi cerita. Dengan media cerita bergambar ini diharapkan anak lebih tertarik lagi dalam belajar membaca, karena prosesnya menyenangkan dan lebih tertarik lagi minatnya dalam membaca. Membaca adalah jawaban bagi anak untuk mendapatkan kepuasan lebih. Menurut Sutherland and Arbuthnot (dalam penelitian Miftahur Rohmah, 2018) adalah sebagai berikut :

“...A picture storybook as one having a structured, if minimal plot that “really tell a story” Sutherland and Arbuthnot (1984) note that the illustrations in picture storybooks are just important as text. According to Sutherland and Arbuthnot (1991), picture storybooks share the following characteristic: (1). They are brief and straightforward, (2). They contain a limited number of concepts, (3). They contain concepts that children and comprehend, (4). They are writtwn in a style that is direct and simple, (5). They include illustrations that complement the text (Owen&Nowel, 2001: 33).

(Rohmah, 2018)

Pendapat di atas mengandung makna bahwa buku cerita bergambar memiliki alur yang benar-benar bercerita, ilustrasi dalam buku cerita bergambar memiliki peran yang sama pentingnya dengan teksnya. Beberapa karakteristik buku cerita bergambar menurut Sutherland antara lain adalah: a). buku cerita bergambar bersifat ringkas dan langsung; b). buku cerita bergambar berisi konsep-konsep yang berseri; c) konsep yang ditulis dapat dipahami oleh anak-anak; d) gaya

penulisannya sederhana; e) terdapat ilustrasi yang melengkapi teks.

Buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai bahan cerita yang dibacakan bersama anak. Saat mau membacakan, carilah waktu yang tepat agar anak siap dan terlibat aktif. Anak usia dini belum bisa memusatkan perhatian dalam waktu yang lama, sehingga anak diarahkan untuk belajar melalui bermain. Prinsip bermain hendaknya menyertai proses dalam kegiatan yang melibatkan anak. Buku cerita bergambar juga dapat menjadi contoh untuk melakukan kegiatan lain bersama anak.

2. Bermain *Playdough*

Playdough adalah alat bantu pembelajaran berupa adonan mainan yang terbuat dari tepung yang mudah dibentuk oleh anak berguna untuk melatih kegiatan koordinasi jari jemari tangan dengan mata. *Playdough* merupakan salah satu kegiatan bermain yang sangat disenangi anak. Permainan ini dapat melatih motorik halus anak dan mengembangkan kreativitas serta kognitif anak. Anak akan berimajinasi mengenai benda yang ingin dibuatnya dari *playdough* ini. Anak juga dapat mengenal warna, tekstur, ukuran, hingga pola-pola. Mata dan tangan anak juga saling berkoordinasi ketika anak ingin membuat bentuk yang diinginkannya.

Playdough merupakan media yang mudah didapat, tidak mahal, dan aman bagi anak. *Playdough* juga dapat dibuat oleh guru yang digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, *playdough* merupakan jenis permainan yang sangat menyenangkan bagi anak. *Playdough* (adonan mainan) memungkinkan anak-anak melatih kemampuan motorik halus. Anak-anak

menggunakan tangan dan peralatan untuk menumbuk, menekan, meratakan menggulung, memotong, dan memecahkan adonan. Lewat pengalaman tersebut, anak-anak mengembangkan koordinasi mata tangan dan kontrol, ketangkasan, dan kekuatan, kemampuan penting yang mereka akan butuhkan kelak untuk menulis, menggambar, dan tujuan lain (Tatik, 2013).

3. Berkebun

Mengajak anak usia dini berkebun merupakan aktivitas di luar ruangan dengan tujuan mengenalkan proses menanam kepada anak, biasanya sangat disukai oleh anak-anak. Kegiatan mengenalkan proses berkebun kepada anak sangat berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan moral, nilai-nilai agama, fisik motorik, kognitif, bahasa dan seni juga sosial dan emosional anak. Selain itu, mengajak anak berkebun juga bertujuan untuk memberi kesempatan anak mengamati proses tumbuh dan berkembang suatu tanaman yang merupakan salah satu dari makhluk hidup yang harus kita rawat dan kita jaga.

Kegiatan berkebun merupakan kegiatan yang menyenangkan, dengan berkebun secara tidak langsung kita mengajarkan anak mengenai ilmu tentang siklus hidup tanaman serta mendapat pengalaman tentang keajaiban hidup benih (Herdianing, 2014). Berkebun memiliki manfaat yang sangat nyata bagi perkembangan fisik, yang pada gilirannya akan mempengaruhi perkembangan kreatif (Beetlestone, 2012). Saat berkebun anak-anak akan memiliki banyak ruang untuk bergerak dan melatih tubuh mereka dengan gerakan-gerakan skala besar seperti menggali, menggaruk,

berlari dan membungkuk. Manfaat kegiatan berkebun selain berpengaruh terhadap fisik motorik anak, juga dapat meningkatkan kecerdasan naturalistik anak, melatih kesabaran, memupuk tanggung jawab, serta membangun emosi dan empati (Herdianing, 2014). Berkebun dapat bermanfaat terhadap aspek lain yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan mengamati lingkungan sekitar (Sutrisno & Harjono, 2005).

Berkebun tidak harus mempunyai lahan yang luas. Bagi yang memiliki lahan terbatas, berkebun dapat dilakukan dengan berbagai macam teknik, seperti teknik menanam buah dalam pot (tabulampot). Pot sebagai media tanam berfungsi sebagai tempat tumbuhnya akar dan untuk menopang postur tanaman. Oleh karena itu, media tanam tabulampot harus bisa menyimpan air dan memasok nutrisi yang dibutuhkan tanaman. Cara lain adalah dengan teknik menanam tanaman secara hidroponik. Sesuai dengan namanya yang berasal dari kata *hydro* yang berarti air, hidroponik merupakan metode bercocok tanam menggunakan air sebagai media tanam. Tanaman yang bisa dibudidayakan di media tanam hidroponik adalah jenis tanaman hortikultura yang meliputi tanaman sayur, buah, obat-obatan hingga tanaman hias.

4. Eksperimen warna dan *finger painting*

Finger painting adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar, batasan jari di sini adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan

tangan (Sumanto, 2005). *Finger painting* adalah teknik melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat, anak dapat mengganti kuas dengan jari-jari tangannya secara langsung. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *finger painting* adalah kegiatan melukis secara langsung dengan jari tangan di atas bidang gambar dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara bebas. Dalam melakukan *finger painting*, anak dapat merasakan sensasi pada jari karena kegiatan ini langsung menggunakan jari-jari tangan. Pada dasarnya kegiatan *finger painting* sangat mudah dan tidak sulit untuk dilakukan oleh anak. Kegiatan ini juga dapat membantu anak untuk mengenal konsep pencampuran warna karena di dalam kegiatan *finger painting* ini anak dapat bebas memilih dan mencampur cat warna yang akan dipakai untuk kegiatan melukisnya (Anggraini, Jaya, & Sofia, 2019).

5. Bermain pembangunan dengan media *loose parts*

Loose Parts adalah bahan atau benda bebas yang tidak berhubungan satu sama lainnya. Benda-benda ini dapat ditemukan di lingkungan sekitar dan sangat memungkinkan anak untuk memperoleh yang dibutuhkannya tanpa batas. Semua sifat dari *Loose Parts* tersebut dapat merangsang imajinasi anak untuk bermain, belajar, dan bereksplorasi sesuai dengan keinginannya sendiri tanpa memerlukan keterlibatan orang dewasa yang bersifat kompleks. Selain itu, *Loose Parts* dianggap sebagai obyek atau bahan pembelajaran yang bersifat terjangkau karena berasal dari bahan-bahan terbuka, dapat dipisah dan disusun menjadi satu, mudah dibawa,

dapat dijabarkan dan dipindah, fleksibel karena bisa digabungkan dengan bahan-bahan lain dan dapat berupa benda alam atau benda sintetik (Helista, 2019).

Selama belajar dari rumah, kita dapat mengajak anak untuk menggunakan benda-benda *loose parts* sebagai bahan untuk membuat sesuatu yang ada dalam idenya, seperti membuat rumah dari susunan batu-batu, membuat perhiasan dari sedotan, atau membuat mobil-mobilan dari kardus dan botol bekas. Kegiatan ini sangat bermanfaat, karena secara terbuka, anak dapat mengekspresikan idenya menjadi sebuah karya. Anak didorong untuk lebih kreatif dan imajinatif. Selain itu, anak juga terlibat lebih aktif secara fisik.

III. PENUTUP

Keterlibatan orang tua dalam kegiatan kreatif anak usia dini selama covid-19 adalah sebagai pembimbing, pendidik, penjaga, pengembang dan pengawas selama masa belajar dari rumah. Mendampingi anak mengerjakan tugas dari guru memang penting, tetapi memindahkan seluruh kegiatan sekolah ke rumah adalah tidak mungkin. Banyak kegiatan berguna dapat dilakukan orang tua bersama anak di rumah. Orang tua dapat melibatkan anak dalam kegiatan rumah tangga yang memberikan banyak manfaat. Hampir semua kegiatan keluarga termasuk bertani, memanen hasil pertanian, berjualan, dan kegiatan sehari-hari di rumah dapat melibatkan anak-anak sebagai sarana belajar. Selain itu, kegiatan kreatif anak usia dini bisa dilakukan dengan cara menggunakan buku cerita bergambar, bermain *playdough*, berkebun, *finger painting* dan bermain pembangunan dengan media *loose parts*.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, S., Jaya, M. T. B. S., & Sofia, A. (2019). Pengaruh Aktivitas Permainan Finger Painting Terhadap Pengenalan Warna Anak Kelompok B Usia 5-6

- Tahun di TK Bela Bangsa Mandiri Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Asrori, M. (2007). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Beetlestone, F. (2012). *Creative Learning : Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreatifitas Siswa*. Bandung: Nusa Media.
- Hayati, N. (2011). *Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta.
- Helista, C. N. (2019). STEAM. In *SEMINAR NASIONAL: TIGA PAKAR BEDAH STEAM UNTUK ANAK USIA DINI*. Semarang: UNNES.
- Herdianing, M. (2014). Desain Sarana Berkebun dan Bermain Untuk Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa Dan Desain*, (1), 1–10.
- Khasanah, U. (2017). Analisis Praktik Pelibatan Orang Tua dan Masyarakat Dalam Kegiatan Kreatif Anak Usia Dini : Studi Kasus di TK Pertiwi Ds.Tambah Rejo, Kec. Tunjungan, Kab. Blora, Nadwa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2).
- PPPTK-TK-PLB. (2020). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Berbagai Permainan*. Jakarta.
- Rohmah, M. (2018). *Implementasi Media Buku Cerita Bergambar pada Proses Pembelajaran Kelompok B di TK Islam Plus Mutiara Baturetno Banguntapan Bantul*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sutrisno, & Harjono. (2005). *Pengenalan Lingkungan Alam Sekitar sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Tatik, D. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Playdough Anak Kelompok A Di TK Dewi Kunti Surabaya. *Jurnal Mahasiswa UNESA*.