

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Peran Guru

Peran merupakan pola tingkah laku tertentu yang merupakan ciri-ciri khas semua petugas dari pekerjaan atau jabatan tertentu yaitu guru harus bertanggung jawab atas hasil kegiatan belajar anak melalui interaksi belajar-mengajar. Guru merupakan faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya proses belajar, dan karenanya guru harus menguasai prinsip-prinsip belajar disamping menguasai materi yang akan diajarkan. Dengan kata lain Guru harus mampu menciptakan suatu situasi kondisi belajar yang sebaik-baiknya (Oemar, 2009:33).

Guru memegang berbagai jenis peran yang mau tidak mau, harus dilaksanakannya sebagai seorang guru (Oemar, 2009:33). Sardiman dalam bukunya yang berjudul *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar* diterangkan ada beberapa berpendapat tentang peran guru antara lain :

- a. Prey Katz menggambarkan peran guru sebagai kominator, sahabat yang dapat memberikan nasihat-nasihat, motivator sebagai pemberi inspirasi dan dorongan, pembimbing dalam pengembangan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai orang yang menguasai bahan yang diajarkan.
- b. Havighurst menjelaskan bahwa peran guru disekolah sebagai pegawai (employee) dalam hubungan kedinasan, sebagai bawahan (subordinate) terhadap atasannya, sebagai kolega dalam hubungannya dengan teman sejawat, sebagai mediator dalam hubungannya dengan anak didik, sebagai pengatur disiplin, evaluator dan pengganti orang tua.
- c. James W. Brown, mengemukakan bahwa tugas dan peran guru antara lain: menguasai dan mengembangkan materi pelajaran,

merencanakan dan mempersiapkan pelajaran sehari-hari, mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa.

- d. Federasi dan Organisasi Profesional Guru Sedunia, mengungkapkan bahwa peran guru di sekolah, tidak hanya sebagai transmiter dari ide tetapi juga berperan sebagai transformer dan katalisator dari nilai dan sikap (Sardiman, 2010:143).

Peran sendiri pada prinsipnya adalah setiap bentuk kegiatan yang dilakukan seseorang atau kelompok untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan, tanpa adanya peran guru tersebut segala sesuatu tidak akan berjalan dengan semestinya. Peran guru dalam pengembangan kreativitas anak merupakan salah satu langkah untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan memiliki daya saing, yaitu guru bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (AfnilGuza, 2009:2). Salah satu hal yang perlu dipahami guru untuk mengefektifkan proses pembelajaran adalah bahwa semua manusia (siswa) dilahirkan dengan rasa ingin tahu yang tak pernah terpuaskan dan mereka semua memiliki potensi untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Oleh karena itulah, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menantang rasa ingin tahu siswanya (Mulyasa, 2008:49).

Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi terhadap siswa agar mampu membantu proses perkembangan anak. Secara lebih rinci tugas guru berpusat:

- a. Mendidik anak dengan titik berat memberikan arah dan motivasi pencapaian tujuan.
- b. Memberi fasilitas melalui pengalaman belajar yang memadai.

- c. Membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti sikap, nilai-nilai, dan penyesuaian yang memadai (Ahmadi, 2004:104).

Guru profesional mempunyai tanggung jawab pribadi, sosial, intelektual, moral, dan spiritual. Tanggung jawab pribadi yang mandiri yang mampu memahami dirinya, mengelola dirinya, mengendalikan dirinya dan menghargai serta meningkatkan dirinya. Tanggung jawab sosial diwujudkan melalui motivasi guru dalam memahami dirinya sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari lingkungan sosial serta memiliki kemampuan interaktif yang efektif. Tanggung jawab intelektual diwujudkan melalui penguasaan berbagai perangkat pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menunjang tugas-tugasnya. Tanggung jawab spritual dan moral diwujudkan melalui penampilan guru sebagai makhluk beragama yang perilakunya senantiasa tidak menyimpang dari norma-norma agama dan moral (Kusnandar, 2005:47).

Gilbert hunt dalam buku karangan Dede Rosyada menyatakan bahwa guru yang baik itu harus memenuhi 7 kriteria, yaitu:

- a. Sifat, guru yang baik harus memiliki sifat-sifat antusia, stimulus mendorong siswa untuk maju, berorientasi pada tugas dan pekerja keras, sopan, dan bijaksana, bisa dipercaya, cepat dan mudah menyesuaikan diri, demokratis, penuh harapan bagi siswa, bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar siswa, mampu menyampaikan perasaannya, dan memiliki pendengaran yang baik.
- b. Pengetahuan, guru yang baik juga memiliki pengetahuan yang memadai dalam mata pelajaran yang diampunya, dan terus mengikuti kemajuan dalam bidang ilmunya itu.
- c. Apa yang disampaikan, guru yang baik juga memberikan jaminan bahwa materi yang disampaikannya mencakup semua unit bahasan yang diharapkan siswa secara maksimal.

- d. Bagaimana mengajar, guru yang baik mampu menjelaskan berbagai informasi secara jelas, dan terang, memberikan layanan yang variasi, menciptakan dan memelihara momentum, menggunakan kelompok kecil secara efektif, mendorong semua siswa untuk berpartisipasi, mengawas dan bahkan sering mendatangi siswa.
- e. Harapan, guru yang baik mampu memberikan harapan pada siswa, mampu membuat siswa bertanggung jawab, dan mendorong partisipasi orang tua dalam memajukan kemampuan akademik siswanya.
- f. Reaksi guru terhadap siswa, guru yang baik bisa menerima berbagai masukan, resiko dan tantangan, selalu memberikan dukungan pada siswanya, konsisten dalam kesepakatan-kesepakatan dengan siswa, bijaksana terhadap kritik siswa, menyesuaikan diri dengan kemajuan- kemajuan siswa, pengajaran yang memerhatikan individu, mampu memberikan jaminan atas kesetaraan partisipasi siswa, mampu menyediakan waktu pantas untuk siswa bertanya, cepat dalam memberikan timbal balik bagi siswa dalam membantu mereka belajar, peduli dan sensitif terhadap perbedaan-perbedaan latar belakang sosial ekonomi dan kultur siswa, dan menyesuaikannya pada kebijakan- kebijakan menghadapi berbagai perbedaan.
- g. Manajemen, guru yang baik harus mampu menunjukkan keahlian dalam perencanaan, memiliki kemampuan mengorganisasi kelas sejak hari pertama dia bertugas, cepat memulai kelas, melewati masa transisi yang baik, memiliki kemampuan dalam mengatasi atau lebih aktivitas kelas dalam satu waktu yang sama, dan tetap dapat menjaga siswa untuk tetap belajar menuju sukses (Rosyada, 2003:112).

Proses belajar mengajar sehari-hari terlebih ditengah kondisi pandemi seperti ini guru tidak hanya dihadapkan dengan kepada sekelompok siswa, namun guru juga dituntut untuk mampu

melakukan inovasi-inovasi pembelajaran agar pembelajaran secara daring ditengah kondisi pandemi ini tetap mampu terlaksana secara maksimal. Hal ini karena pada proses belajar mengajar perlu sekali adanya strategi guru. Sehingga berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peran guru bukanlah sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa tersebut untuk melakukan kegiatan belajarnya, namun guru juga dituntut untuk bisa melakukan modifikasi serta inovasi pembelajaran untuk memotivasi siswa-siswanya belajar.

2. Pengertian Pengembangan Kreativitas

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2002:538) pengembangan adalah proses, cara perbuatan mengembangkan, menurut undang-undang republik Indonesia nomor 18 tahun 2002:

Pengembangan merupakan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berjuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perubahan secara bertahap. Menurut Sells dan Richey (2012), menyebutkan bahwa pengembangan merupakan proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan sendiri bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan temuan uji lapangan, menurut AECT pengembangan merupakan proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik yang didalamnya meliputi teknologi cetak, teknologi audip-visual, teknologi berbasis komputer dan teknologi terpadu.

Sementara itu kreativitas menurut Masganti (2016:1) kreativitas adalah suatu kemampuan dalam memikirkan suatu hal dengan cara yang baru dan tidak biasa serta memunculkan solusi yang unik

terhadap masalah yang dihadapi. Drevdah dalam Hurlock (1978:4) definisi dari kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembetulan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berupa produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Santrock (dalam Mayesti (1990) menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang masih original, berguna bagi dirinya maupun orang lain. Gallagher mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan sesuatu yang berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan atau menemukan hal-hal baru melalui ketrampilan yang imajinatif. Dalam hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman dalam mengekspresikan diri serta mengaktualisasikan diri.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas mengenai pengertian pengembangan dan pengertian kreativitas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas adalah proses merancang pertumbuhan dan perubahan dalam ilmu pengetahuan untuk menciptakan kemampuan individu menghasilkan kemampuan barunya.

3. Faktor Pendukung Kreativitas

Menurut Lehmen dalam Suryadi (2006:95-96) terdapat beberapa faktor yang mendukung kreativitas diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Waktu Luang

Pengawasan serta kekawatiran yang berlebih tentang apa yang sedang dilakukan oleh anak ternyata dapat mematikan kreativitas anak itu sendiri, karena anak menjadi tidak bebas melakukan sesuatu. Sehingga hendaknya orang tua memberikan waktu luang kepada anak agar anak mampu untuk mengekspresikan dirinya tanpa ada rasa takut dicela ataupun ditertawakan.

b. Rumah

Rumah menjadi tempat paling mendukung dalam mengembangkan kreativitasnya anak, hal ini karena sebagian besar waktu mereka dihabiskan dirumah. Selain itu dukungan dari orang tua juga berperan dalam membantu perkembangan anak. Sehingga diharapkan orang tua mampu untuk menyadari potensi yang dimiliki oleh anaknya serta memberikan dukungan penuh agar anak mampu berkembang dengan baik.

c. Sekolah

Sekolah adalah tempat dimana anak mendapatkan pendidikan dan hal-hal baru. Sehingga, masyarakat yang terlibat dalam lingkup sekolah terutama guru sangat berpengaruh untuk mengembangkan kreativitas anak.

d. Keuangan

Menurut penelitian yang dilakukan oleh beberapa ahli, anak dengan status ekonomi tinggi lebih kreatif dibanding dengan anak yang memiliki status ekonomi rendah. Hal ini karena anak yang mempunyai fasilitas lebih memiliki penunjang dalam mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, berdasarkan pola asuh anak-anak dengan status ekonomi yang tinggi bersifat demokratis

sehingga mereka memiliki kesempatan untuk mengeskpresikan dirinya.

4. Manfaat Kreatifitas Bagi Anak

Menurut Lehmen dalam Suryadi (2006:97) Kreativitas bermanfaat besar bagi kehidupan anak, beberapa manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak.
- b. Menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik bagi anak.
- c. Membantu mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka di masa yang akan datang.
- d. Menumbuhkan sikap keberanian dan tanggung jawab dalam diri anak.

5. Model Pengembangan Kreativitas

Terdapat beberapa model pengembangan kreatifitas menurut para ahli diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Model pengembangan kreatifitas melalui permainan konstruktif

Menurut Masnipal (2016:46) menyebutkan Pengembangan Kreativitas dapat Melalui Permainan Konstruktif, dimana permainan konstruktif ini adalah salah satu bentuk permainan dimana anak dapat membentuk atau menciptakan sesuatu yang menyerupai rumah, jembatan atau alat transportasi melalui bahan atau alat yang tersedia. media yan digunakan dapat berupa lego, balok kayu, atau puzzle, atau benda-benda lain semacamnya. Sementara itu Hurlock menyebutkan, permainan konstruktif dapat berupa balok, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, dan juga gunting.

Permainan konstruktif ini merupakan permainan tiruan dari apa benda-benda yang ada di kehidupan sehari-hari (Norma, 2013:11). Penelitian yang telah dilakukan oleh Masnipal (2016)

tentang pengembangan kreativitas melalui permainan konstruktif dengan menggunakan media balok terdapat perbedaan antara subjek yang memperoleh intervensi dengan subjek yang tidak memperoleh intervensi. Sehingga pengembangan kreativitas melalui permainan konstruktif dapat dikatakan sebagai model kegiatan belajar dan bermain yang mampu menjadi pendorong untuk menumbuhkan kreativitas anak-anak.

b. Model Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi

Menurut Anggraini (2016:27) eksplorasi adalah kegiatan dimana anak melakukan kegiatan menjelajahi lingkungan atau alam sekitar agar anak mampu memperhatikan serta mempelajari hal baru yang mereka temukan atau amati selama proses eksplorasi berlangsung. Kegiatan model pengembangan kreativitas melalui eksplorasi ini tentu akan semakin menarik minat anak dimana dengan dorongan rasa keingintahuan anak yang begitu besar akan semakin membuat anak lebih aktif untuk belajar hal-hal baru.

Model Kegiatan pengembangan kreativitas melalui eksplorasi ini dapat berupa kegiatan *outbond* yang dapat melatih kemampuan motorik anak serta meningkatkan rasa percaya diri anak, melalui media yang dijelaskan oleh guru secara mendalam dan terperinci, serta belajar di alam sekitar untuk mengenal bunyi, bentuk, dan warna. Dengan adanya model pengembangan kreativitas melalui eksplorasi ini maka anak akan dapat lebih aktif dalam belajarnya serta mampu untuk melakukan percobaan dan mengeksklore imajinasinya.

c. Pengembangan Kreativitas Melalui Musik

Masganti (2016:147) menyebutkan bahwa pengembangan kreativitas melalui musik ini dapat melepaskan perasaan yang terpendam, suasana hati dan juga emosi. Karena didalam pengembangan kreativitas melalui musik ini tidak hanya dalam bentuk nyanyian saja melainkan terdapat irama serta tarian.

Sehingga pengembangan ikreativitas melalui music ini dapat membimbing anak untuk meningkatkan rasa percaya diri serta membimbing anak untuk dapat mengelola emosi didalam dirinya.

6. Pengertian Anak Usia Dini

Rousseu dalam Nuryanti (2008:3) menyebutkan anak adalah bayi yang sudah dibekali dengan rasa keadilan dan moralitas, serta perasaan dan pikiran sejak ia masih berada dalam kandungan, kemudian orang tua dan orang-orang terdekatnya bertugas dalam membimbing serta memberikan kesempatan agar bakat atau bawaan alami yang dimiliki anak dapat berkembang dan tumbuh dengan baik. Sementara itu menurut John Locke bahwa anak tabula rasa dimana anak mampu menghasilkan pemikiran yang didapatnya dari pengalaman serta proses belajar yang telah anak lalui atau pelajari.

Sehingga berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa anak adalah individu yang memiliki perasaan serta pemikiran yang didapatnya dari pengalaman yang telah anak peroleh dari pengalaman belajarnya. Sehingga anak tidak bisa dipandang sebagai individu yang setengah-setengah namun sebagai individu yang utuk yang membutuhkan bimbingan serta pembelajaran terus dari orang dewasa karena masa anak-anak merupakan masa perkembangan khusus karena anak memiliki kebutuhan yang berbeda dengan orang dewasa.

Anak usia dini sistem pendidikan di Indonesia adalah anak dengan usia 0-6 tahun atau anak-anak yang belum duduk di bangku sekolah formal. Pada masa anak usia dini, anak akan mengalami perkembangan yang cepat karena karakteristik yang dimiliki oleh anak sangat khas serta akan sangat berbeda dengan orang dewasa, tentu hal ini dikarenakan anak pada dasarnya memiliki potensi dan bakat yang harus dikembangkan pada masa ini. Sehingga bantuan bimbingan serta pengajaran dalam pengembangan anak yang diberikan oleh

orang dewasa sangat dibutuhkan agar anak mampu berkembang dan mengasah bakat dan minat yang dimilikinya dengan maksimal.

7. Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Nuryanti (2008:4) terdapat beberapa perkembangan anak usia dini diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik anak meliputi empat aspek, yaitu: struktur fisik yang meliputi tinggi dan berat badan anak, kelenjar endokrin yang memunculkan pola tingkah laku baru, serta Sistem syaraf yang berkaitan dengan kecerdasan dan emosi, otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan motorik.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif yang dialami oleh anak adalah anak mampu untuk berpikir intuitif dengan memahami sesuatu berdasarkan dugaan, anak mampu berpikir secara simbolik dengan menginterpretasikan benda-benda yang dilihatnya dan pengalaman yang dialaminya, serta berpikir praoperasional dengan melakukan klasifikasi pengambilan kesimpulan, konsep angka usia, dan konservasi.

c. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial yang terjadi pada anak adalah anak lebih menenankan pada kebutuhan untuk berteman serta membentuk kelompok dengan sebaya selain itu anak memiliki kebutuhan yang besar untuk diskusi dan diterima oleh teman sebaya, anak semakin mandiri dan mulai menjauh dari orang tua dan keluarga. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Erikson tentang perkembangan sosial, masa kanak-kanak usia 3-6 tahun sebagai masa Initiative >< Guilt, dimana pada masa ini anak ingin melakukan apa yang orang dewasa lakukan dan mereka juga berinisiatif untuk melakukan hal-hal baru.

8. Pandemi Covid-19

Menurut badan kesehatan dunia WHO (2020), menyebutkan bahwa pandemi covid-19 adalah peristiwa menyebarnya penyakit korrona virus 2019 atau disingkat covid-19 di seluruh dunia. Penyakit ini disebabkan oleh korona virus jenis baru yang diberi nama SARS-CoV-2. Wabah ini pertama kali dideteksi di kota Wuhan, provinsi Hubei Tiongkok pada bulan Desember 2019, dan ditetapkan sebagai pandemi oleh organisasi kesehatan dunia WHO pada 11 maret 2020. Hingga 23 April 2020.

Virus COVID-19 ini bisa menyerang siapa saja seperti lansia, orang dewasa, anak-anak dan bayi, termasuk ibu hamil dan menyusui. Dimana lebih dari 2.000.000 kasus COVID-19 telah dilaporkan di lebih dari 210 negara dan wilayah, yang mengakibatkan lebih dari 195,755 orang meninggal dunia dan lebih dari 781,1 09 orang sembuh. Virus ini diduga menyebar di antara orang-orang terutama melalui percikan pernapasan yang dihasilkan selama batuk. Percikan ini juga dapat dihasilkan dari bersin dan pernapasan normal. Selain itu virus dapat menyebar akibat menyentuh permukaan benda.

Tentu hal tersebut membuat beberapa negara didunia menerapkan kebijakan untuk *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus corona, tak terkecuali di Indonesia sendiri, juga memberlakukan kebijakan Sosial berskala besar untuk menekan penyebaran virul ini, dimana kebijakan ini mewajibkan serta mengarahkan penduduk untuk berkegiatan dari rumah saja, alhasil perkantoran diliburkan, tempat perbelanjaan diliburkan dan tak terkecuali sekolah juga mendapatkan dampaknya dimana siswa diwajibkan untuk melakukan pembelajaran secara daring. Tentu sistem pembelajaran secara daring tersebut selain sebagai solusi dalam rangka mencegah penyebaran virus juga menimbulkan permasalahan baru pada sistem pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa sehingga membutuhkan strategi baru dalam sistem pembelajaran agar siswa dapat tetap belajar dengan maksimal dan menunjukkan perkembangan yang meningkat.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan

No	Nama/Judul penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Jackie Mars, Lydia Plowman, Dylan Yamada-rice, Julia Bishop, Jamal Lahmar, Fiona Scott (2018) <i>“Play And Creativity In Young Children’s Use Off Apps”</i>	Diketahui dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu adalah aplikasi yang digunakan untuk menumbuhkan kreativitas anak di usia 0-5 tahun. Penelitian ini dilakukan di United Kingdom (UK) untuk mengetahui seberapa jauh penggunaan aplikasi untuk pembelajaran dan pengembangan kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan metode survey dengan 2000 orang tua serta etnografi studi kasus anak-anak dari beberapa keluarga yang telah dilakukan. Dari data yang didapatkan adalah bahwa anak-anak prasekolah di UK menggunakan tablet disetiap harinya dan terlibat dalam berbagai kegiatan bermain. Penggunaan tablet sebagai alat untuk bermain dikarenakan permainan sosial drama dinilai kurang jelas dan membutuhkan sedikitnya 2-3 anak, sedangkan tablet dapat dilakukan secara individu. Selain itu adanya fitur permainan tidak berbayar menjadi permainan dalam tablet lebih disukai.	Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu pengembangan kreativitas anak dilakukan dengan menggunakan aplikasi khusus sebagai media pembelajaran Sementara penelitian yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui strategi pengembangan kreativitas anak dimasa pandemi	Penelitian yang dilakukan sama-sama berhubungan dengan pengembangan kreatifitas anak
2	Siska Neval Proida (2016) <i>“Faktor yang Mempengaruhi</i>	Penelitian ini didasari karena banyak faktor yang menjadi penghambat kreativitas anak. Tujuan	Penelitian ini dilakukan oleh peneliti terdahulu untuk mengetahui	Sama-sama bertujuan untuk pengembang

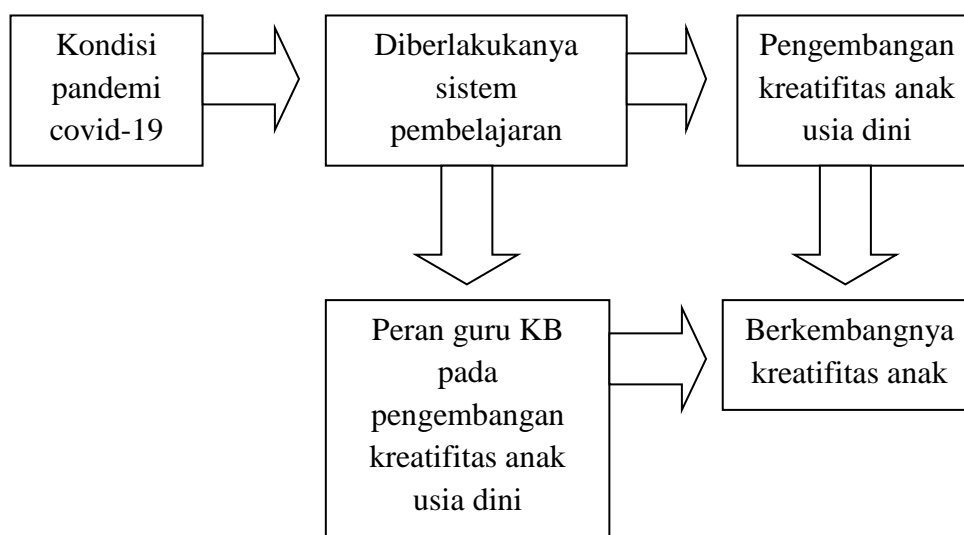
	<i>Perkembangan Kreativitas Anak di TK/PAUD Al-Ikram Ladang Kosi Kabupaten Solok Selatan”</i>	<p>dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor pendukung kreativitas anak dari lingkungan sekolah dan keluarga. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah yang menjadi bahwa yang menjadi faktor pendukung bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya di sekolah adalah guru dan dirumah adalah keluarga. Peran guru disini adalah dengan menghargai pertanyaan yang diberikan anak-anak didiknya sehingga mereka pun terdorong untuk berfikir imajinatif. Sedangkan orang tua dirumah adalah dengan menciptakan suasana yang menyenangkan serta memberikan kebebasan bagi anak untuk melakukan hal-hal yang disenanginya namun tetap pada pengawasan akan menjadikan anak merasa dihargai, disayangi, dan diperhatikan.</p>	<p>faktor pendukung kreatifitas anak disekolah</p> <p>Sementara yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui strategi pengembangan kreativitas anak usia dini ditengan kondisi pandemi</p>	<p>an kreativitas anak</p>
3	<p>Ronald A. Beghetto, Maciej Karwowski (2018) <i>“Educatioal Consequences of Creativity: A Creative Learning Perspective”</i></p>	<p>Penelitian ini membahas tentang dorongan kreativitas yang dilakukan di sekolah. Adapun dalam melakukan pembelajaran yang kreatif perlu diperhatikan beberapa hal sebagaimana berikut: memberikan penjelasan antara kreativitas dan proses belajar, dapat membedakan waktu yang tepat untuk hal-hal yang berbau akademik dengan yang non-akademik, praktek instruksional untuk</p>	<p>Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu adalah untuk mengetahui dorongan pendukung kreatifitas anak</p> <p>Sementara penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk mengetahui strategi pengembangan kreativitas anak usi</p>	<p>Sama-saman bertujuan untuk mengetahui pengembangan kreatifitas</p>

		mendukung pembelajaran yang kreatif guna membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam memahami sesuatu.	dini dimasa pandemi	
4	Desi Ratnawati (2017) <i>“Metode Demonstrasi Dan Eksperimen Dalam Pengembangan Kreativitas Anak dengan Media Barang Bekas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung”</i>	<p>Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana metode guru di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu dalam mengembangkan kreativitas anak melalui media barang bekas.</p> <p>Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Dari penelitian ini, hasil yang didapatkan adalah bahwasanya guru-guru di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu membantu para murid untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan menggunakan metode demonstrasi dan eksperimen. Adapun langkah-langkahnya yaitu: memberikan pengarahan, mendeskripsikan peralatan dalam kegiatan, memberikan contoh, menyiapkan alat, mendampingi murid dalam berkarya, dan melakukan evaluasi setelah kegiatan.</p>	<p>Penelitian yang dilakuakn oleh peneliti terdahulu adalah untuk mengetahui bagaimana metode yang digunakan oleh guru dengan media barang bekas untuk mengembangkan kreativitas anak</p> <p>Sementara penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk mengetahui strategi pengembagnan kreativitas anak usia dini dimasa pandemi</p>	Sama-sama bertujuan untuk mengetahui strategi pengembang an kreativitas anak

C. Kerangka Berfikir

Skema alur pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini, dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Kerangka Berfikir



D. Pertanyaan Penelitian

Adapun hal-hal yang menjadi permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran guru KB Hidayatullah untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di tengah kondisi pandemi.
2. Bagaimana kendala yang dihadapi oleh KB Hidayatullah untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di tengah kondisi pandemi.