

## KREATIVITAS GURU PAUD MEMBUAT WORKSHEET MELALUI APLIKASI CANVA

Sartina<sup>1</sup>, Rachman Saleh<sup>2</sup>, Henny<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton  
E-mail: Sartinat065@gmail.com

**ABSTRAK:** Dalam proses pembelajaran guru hanya memberikan buku dan alat gambar untuk mewarnai. Namun anak-anak membutuhkan media yang lebih variatif, sehingga dibutuhkan media yang mampu menstimulasi kreativitas guru yaitu worksheet. Worksheet dipilih karena menstimulasi guru untuk kreatif mendesain tema dan kegiatan yang dilakukan melalui aplikasi canva. Canva adalah alat aplikasi desain grafis yang membantu pemula membuat, mendesain, atau mengedit desain secara online. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas guru paud membuat worksheet melalui aplikasi canva. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif partisipatori yang dilaksanakan selama satu bulan. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang guru kelompok A TK Al-Muhajirin. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat aspek kreativitas yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality) dan penguraian (elaboration), pada saat guru merancang worksheet untuk anak usia dini, membuat worksheet berbasis tema melalui aplikasi canva dan menggunakan media worksheet dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru paud membuat worksheet melalui aplikasi canva sudah cukup baik

**Kata Kunci:** Kreativitas; Worksheet; Aplikasi Canva.

**ABSTRACT:** In the learning process the teacher only gives books and drawing tools for coloring. However, children need more varied media, so they need media that can stimulate teacher creativity, namely worksheets. The worksheet was chosen because it stimulates teachers to be creative in designing themes and activities carried out through the Canva application. Canva is a graphic design tool that helps beginners create, design or edit designs online. The purpose of this research is to find out the creativity of early childhood teachers in making worksheets through the Canva application. This type of research is participatory qualitative research conducted for one month. The subjects in this study were 2 group A teachers at Al-Muhajirin Kindergarten. Data obtained through observation, interviews and documentation. Data analysis techniques with data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of this study found that there are aspects of creativity, namely fluency, flexibility, originality and elaboration, when teachers design worksheets for early childhood, create theme-based worksheets through the Canva application and use worksheet media. in the learning process. So it can be concluded that the creativity of early childhood teachers in making worksheets through the Canva application is quite good.

**Keywords:** Creativity; Worksheet; Canva Application.

### PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diterima anak-anak sebelum mereka masuk ke sekolah dasar. Potensi dan kecerdasan yang dimiliki anak akan dikembangkan dengan memberikan stimulasi yang tepat sejak dini. Sehingga apa yang diberikan sejak dini dapat mempengaruhi perkembangan anak nantinya (Fitriani, 2018).

Menurut Peraturan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No. 137 Tahun 2014 dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah proses mempromosikan pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, termasuk penanaman nilai-nilai agama dan moral, gerak

fisik, kognisi, bahasa, emosi sosial dan seni. Pembinaan seperti ini harus sesuai dengan tahap perkembangan anak, memberikan bimbingan yang tepat, sehingga anak dapat tumbuh kembang dengan sebaik-baiknya. (Syifaузakia, Ariyanto, & Aslina, 2021)

Guru merupakan bagian penting dari pekerjaan pendidikan. Dalam pendidikan guru memegang peranan yang sangat penting, karena merupakan garda terdepan dalam melaksanakan pendidikan. Gurulah yang berinteraksi langsung dengan siswa untuk menanamkan ilmu, menanamkan nilai-nilai positif melalui kepemimpinan dan keteladanan (Nuryati, 2019). Pasal 1(1) Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008 tentang Guru menjelaskan sebagai berikut: Tugas utama dari seorang guru sebagai tenaga pendidik profesional yaitu mendidik, mengarahkan, mengajar, membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan sekolah menengah. Menurut Poerwadar Minta, guru adalah tugas mengajarnya, pengertian ini menyamakan guru dengan guru. Dengan demikian pengertian guru hanya menyebutkan satu aspek saja yaitu guru, dan tidak mencakup pengertian guru sebagai pendidik dan pendidik (Deba, Mandagi, & Suwaryaningrat, 2022).

Seorang guru yang ingin membangkitkan imajinasi anak harus terlebih dahulu mencoba membuat dirinya kreatif. Pengajar yang kreatif juga menghasilkan siswa yang inovatif. Pendidik yang terampil dalam mengembangkan imajinasi anak-anak pasti kaya akan ide kreatif sebagai bagian dari inovasi dalam mengemas pembelajaran. Kreativitas sendiri tidak lahir dalam ruang hampa, tetapi didahului oleh hasil kreativitas orang-orang yang pernah bekerja di masa lalu. Bisa juga dikatakan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada untuk menghasilkan sesuatu yang baru (Wondal, Arfa, & Jaelan, 2022).

Menurut Echlos dan Shadily, kreativitas dalam arti asal kata yaitu “creative”, bentuk hakiki dari kata “creation”, yang berarti mencipta, menghasilkan, membuat. Dengan demikian kreativitas dapat diartikan sebagai daya cipta dan kreatif diartikan sebagai bersifat memiliki daya cipta, sedangkan kreasi adalah ciptaan dan kreator yang berarti pencipta (Sabri & Yanuartuti, 2023).

Menurut Munandar menjelaskan Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (aptitude) antara lain (Maulana & Mayar, 2019) :

- a) Kemampuan berpikir lancar, yaitu menghasilkan banyak ide, jawaban, memecahkan masalah, pertanyaan, memberikan cara atau saran yang berbeda untuk melakukan hal yang berbeda dan selalu memikirkan beberapa jawaban.
- b) Keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, yaitu menghasilkan ide, jawaban atau pertanyaan yang berbeda, kemampuan untuk melihat masalah dari perspektif yang berbeda, untuk mencari banyak pilihan atau arah yang berbeda, dan kemampuan untuk mengubah pendekatan atau cara berpikir.
- c) Keterampilan berpikir orisinal, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ungkapan baru dan unik, berpikir tentang cara ekspresi yang tidak biasa dan kemampuan untuk membuat kombinasi umum dari bagian atau elemen.
- d) Keterampilan memperinci atau mengelaborasi, yaitu mampu memperbanyak dan mengembangkan ide atau produk dan menambah atau memperbaiki detail objek atau situasi ide agar lebih menarik.

Berdasarkan pra pengamatan di TK Al-Muhajirin menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya memberikan buku dan alat gambar untuk mewarnai. Namun anak-anak membutuhkan media yang lebih variatif, sehingga dibutuhkan media yang mampu menstimulasi kreativitas guru yaitu *worksheet*. *Worksheet* juga dipilih karena menstimulasi guru untuk kreatif mendesain tema dan kegiatan yang dilakukan melalui aplikasi *canva*. *Canva* adalah alat aplikasi desain grafis yang membantu pemula

membuat, mendesain, atau mengedit desain secara online (Tanjung & Faiza, 2019). Secara konseptual *worksheet* atau lembar kerja adalah alat yang membuat siswa mengingat materi yang telah mereka pelajari. Daftar tugas juga dapat memuat berbagai pertanyaan yang melibatkan pemikiran siswa, yang berfungsi sebagai berikut: 1) Menyusun materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) merancang tahapan pembelajaran siswa; 3) Memberikan tugas belajar yang terintegrasi (Iffah, 2021).

Dalam pendidikan anak usia dini sendiri, *Worksheet* adalah lembar kerja dengan gambar yang menarik dan kegiatan yang berbeda yang dapat meningkatkan banyak aspek pendidikan anak usia dini (Rahmawati & Rachmah, 2022). Dapat juga dikatakan bahwa *worksheet* merupakan alat pendukung pelaksanaan pembelajaran yang berisi informasi dan pertanyaan untuk dijawab siswa (Prabawati, Herman, & Turmudi, 2019).

*Worksheet* merupakan bahan pembelajaran yang berguna untuk memudahkan guru dalam memberikan tugas berupa kegiatan dan penilaian, serta berguna bagi anak sebagai pemandu dalam kegiatan pembelajaran dan pendidikan. Dengan bantuan *worksheet*, aktivitas dan kreativitas anak dalam belajar mengajar dapat dikembangkan, karena penyampaian materi pendidikan dapat dipermudah dengan bantuan lembar kerja (Nafsia & Ngura, 2022).

*Worksheet* juga dianggap cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, seperti yang dinyatakan Afifaroh (2022) dalam "Pemanfaatan Lembar Kerja Angka untuk Mengenalkan Matematika Anak Usia Dini", motivasi belajar siswa meningkat pada anak usia dini ketika gambar buah-buahan digunakan dalam lembar kerja tersebut. Dengan materi pembelajaran berisi gambar yang menarik dapat membuat anak merasa tertarik dalam proses pembelajaran. Sehingga meningkatnya motivasi belajar anak, dimana pada saat melakukan satu tugas tertentu anak

lebih fokus dan kurang mudah teralihkan dengan peristiwa yang lain.

Sedangkan Canva adalah alat aplikasi desain grafis yang membantu pemula membuat, mendesain, atau mengedit desain secara online. Desain ini bisa berupa kartu ucapan, poster, brosur, infografis atau bahkan presentasi. Canva dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, iPhone dan Android (Tanjung & Faiza, 2019). Canva bertujuan untuk memfasilitasi kreativitas penggunanya. Fitur bawaan Canva menjadikannya salah satu perangkat lunak desain termudah untuk dipelajari. Anda tidak perlu menjadi ahli untuk menggunakan Canva, orang yang ingin belajar pun bisa belajar langsung di aplikasi (A. Poerna Wardhanie, Fahminnansih, & Rahmawati, 2021).

Canva juga dapat memfasilitasi proses pembelajaran guru dan siswa berdasarkan fungsi teknologi, keterampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya, karena dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dengan menghadirkan lingkungan belajar dan materi pembelajaran yang menarik (Triningsih, 2021). Canva memiliki beberapa keunggulan, seperti beragam template grafis yang menarik, berguna untuk mengasah kreativitas, menghemat waktu desain, kepraktisan, kualitas gambar beresolusi tinggi, mendukung kolaborasi, kemampuan mendesain di komputer atau Android, dan hasilnya bisa menjadi. diunduh dalam format jpg dan pdf (Tanjung & Faiza, 2019).

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif partisipatori. Menurut (Harahap, 2020) penelitian kualitatif adalah penelitian yang didasarkan pada pemikiran induktif, yang didasarkan pada pengamatan partisipatif yang objektif terhadap suatu fenomena (fenomena) sosial. Sedangkan menurut Haryono penelitian partisipatif, itu adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan komitmen dan kolaborasi aktif semua pihak yang terlibat dalam kegiatan saat ini (dianggap

sebagai masalah) untuk mengubah atau memperbaikinya (Haryono, 2020). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian kualitatif partisipatori, peneliti akan terlibat langsung dalam penelitian untuk menjangring informasi dari kondisi sewajarnya suatu objek, dihubungkan dengan suatu masalah. Adapun objek dalam penelitian ini adalah 2 orang guru kelompok A TK Al-Muhajirin.

Terdapat dua sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer yang diperoleh dari hasil observasi guru kelompok A di TK Al-Muhajirin dan sumber data sekunder yang berupa buku-buku literasi, catatan sejarah, atau laporan arsip (data dokumenter) yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan yang diperoleh dari buku, jurnal, tesis, dan berbagai website yang digunakan sebagai penunjang penelitian. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang detail dan valid. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses analisis data yang dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Al-Muhajirin selama satu bulan pada tanggal 12 April – 12 Mei 2023 untuk mengumpulkan data mengenai kreativitas guru paud membuat *worksheet* melalui aplikasi *canva*. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

### 1. Merancang *Worksheet* Untuk Anak Usia Dini

Pada penelitian ini guru dan peneliti merancang *worksheet* untuk anak usia 4-5 tahun dengan mendiskusikan dan menentukan kegiatan yang akan dilakukan anak dan tema yang dipakai pada *worksheet*. Dalam merancang media *worksheet* guru kelompok A, ibu NR mencari referensi kegiatan untuk media *worksheet* anak dari salinan Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, dengan

mengartikan pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun kedalam kegiatan untuk media *worksheet* menggunakan internet. Kegiatan membuat garis horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan menjiplak bentuk dengan bermain tracing atau menebalkan garis mengikuti jejak garis putus-putus, dipilih guru untuk dimasukkan dalam media *worksheet*, dan juga kegiatan membilang banyak benda dengan bermain teka-teki mencocokkan benda dengan angka. Setelah itu guru memilih sub-sub tema matahari dan bulan sebagai tema dalam media *worksheet* yang akan dibuat.

Selanjutnya ibu S juga mencari referensi kegiatan untuk membuat media *Worksheet* dari internet yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun yang ada di TK Al-Muhajirin. Guru mengetikkan kata “kegiatan media *worksheet*” pada kolom pencarian google, kemudian mulai melihat dan mencatat kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan yang ditentukan untuk dimasukkan dalam media *worksheet* yaitu bermain sorting dengan mengurutkan benda dari yang kecil ke yang besar dengan angka dan bermain warna dengan mewarnai gambar dengan urutan yang benar, juga menebalkan kata pelangi. Selain itu, sub-subtema bintang dan pelangi akan digunakan guru dalam pembuatan media *worksheet*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti kepada guru dalam merancang media *worksheet* disimpulkan bahwa terdapat aspek kreativitas yaitu kelancaran (*fluency*) dan keluwesan (*flexibility*), yang sudah cukup lancar. Hal ini terlihat saat guru menghasilkan ide dalam menentukan kegiatan yang akan dimasukkan dalam media *worksheet* anak usia 4-5 tahun dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk mencari referensi kegiatan baik dari permendikbud maupun internet, hal ini sependapat dengan (Eka & Wondal, 2018) yang menyatakan bahwa Kreativitas dapat didefinisikan dengan beberapa pernyataan, tergantung pada siapa dan bagaimana hal itu ditekankan.

Konsep kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu terkait dengan pencapaian khusus dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan solusi atas masalah yang

tidak dapat ditemukan kebanyakan orang, melihat ide-ide baru dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Selanjutnya menurut Munandar, kreativitas ialah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan pengetahuan, informasi atau elemen yang ada (Rotty, Toel, Palangda, & Welong, 2023).

Kemudian Dwi Okti Sudarti juga menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan dan menciptakan hal-hal baru, ide-ide baru yang bermanfaat baik bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat. Hal-hal baru tidak membutuhkan sesuatu yang tidak ada sebelumnya, tetapi unsur-unsurnya mungkin sudah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan hubungan baru, kombinasi baru, struktur baru dengan karakteristik yang berbeda dari situasi mereka sebelumnya, hal baru ini pada dasarnya inovatif (Sudarti, 2020). Melalui kreativitas, terjadi proses produksi, penggunaan dan pematangan yang menunjukkan bahwa kreativitas dapat menghasilkan solusi yang berguna untuk masalah dan tantangan (Sabri & Yanuartuti, 2023).

## 2. Membuat *Worksheet* Anak Usia Dini Berbasis Tema

Dalam proses pembuatan media *worksheet* ini, guru dan peneliti menggunakan laptop, printer dan kertas HVS serta jaringan internet yang ada. Media *worksheet* didesain atau dibuat menggunakan aplikasi *canva* yang diakses melalui jaringan internet di laptop. Sebelum mendesain *worksheet* di aplikasi *canva*, guru dan peneliti terlebih dahulu membuat tata letak penempatan tulisan tema, keterangan kegiatan dan nama siswa dan kelas serta kegiatan anak dalam media *worksheet*.

Pada saat proses mendesain *worksheet* di aplikasi *canva* peneliti memperlihatkan cara membuat media *worksheet* pada guru dalam aplikasi tersebut di internet dengan menonton tutorialnya yang sudah didownload sebelumnya di *youtube*. Selain mempertontonkan cara membuat *worksheet* peneliti juga menjelaskan lebih lanjut penggunaan fitur menu-menu yang ada di

aplikasi *canva*. Setelah itu barulah guru mulai membuat media *worksheet* di aplikasi *canva*. Hal pertama yang dilakukan guru yaitu membuka aplikasi *canva*, lalu mencari background atau latar yang digunakan untuk media *worksheet* di kolom pencarian, setelah guru memilih background yang diinginkan, guru mulai mengedit dengan memasukan gambar, warna, tulisan dan juga bentuk dalam media *Worksheet* yang dibuat.

Dalam membuat atau mendesain media *worksheet* untuk anak usia 4-5 tahun, pada sub-subtema matahari guru kelompok A ibu NR memilih background berwarna putih dengan gambar awan, matahari, burung dan balon udara, juga garis putus-putus horizontal, zig-zag, miring dan melengkung. Sedangkan untuk sub-subtema bulan background suasana jalan di malam hari dipilih dengan gambar awan, bulan purnama, bulan sabit dan angka juga titik penghubung untuk menghubungkan gambar dan angka. Sebagian gambar yang dimasukan guru dalam media *worksheet* tersebut diambil dari *google*, sebab tidak semua gambar yang diinginkan ada di aplikasi *canva*. Selanjutnya pada sub-subtema bintang ibu S memilih background warna putih dengan gambar astronot, ufo, roket, satelit dan bintang juga lingkaran kecil untuk menulis angka. Sedangkan pada sub-subtema pelangi juga menggunakan background putih dengan kombinasi warna dari tulisan alam semesta, juga gambar hitam putih pelangi dan matahari dan garis putus-putus dari kata pelangi. Dalam membuat media *worksheet*, guru juga mengambil gambar dari *google*, dikarenakan tidak semua gambar ingin dimasukan dalam media *worksheet* ada di aplikasi *canva*. Setelah guru mendesain *worksheet* berbasis tema di aplikasi *canva*, peneliti memberitahu guru untuk mengunduh atau mendownload *worksheet* tersebut dengan format file jpg, agar bisa disesuaikan dengan ukuran kertas yang akan dipakai. Setelah media *worksheet* dicetak menggunakan kertas HVS berukuran F4 kemudian dilaminating agar bisa dipakai berulang kali dan hanya cukup

di fotocopy untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti kepada guru dalam membuat media *worksheet* berbasis tema, disimpulkan bahwa terdapat aspek kreativitas yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) dan keaslian (*originality*), yang sudah cukup baik. Hal ini terlihat saat guru membuat media *worksheet*, dengan memasukan gambar-gambar yang sekiranya disukai anak, dengan memanfaatkan jaringan internet yang ada untuk mengakses aplikasi *canva* dan *google*, sehingga menghasilkan media *worksheet* berbasis tema yang baru dan dibuat dengan tangan sendiri, hal ini sesuai dengan pendapat (Wondal et al., 2022) yang mengatakan bahwa kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, melainkan didahului oleh hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya. Bisa juga dikatakan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Selanjutnya (Rismawati, 2018) juga mengatakan bahwa kreativitas merupakan proses yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, maupun keaslian dalam berpikir. Kemudian menurut (Hidayat, Nurfadilah, Khoerussaadah, & Fauziyyah, 2021), kreativitas melibatkan inovasi dan penemuan dengan cara orisinal dan bermanfaat yang menciptakan sesuatu yang baru menggunakan apa yang sudah ada. Menurut Ancok, kreativitas merupakan bagian penting dari human capital yang terkait dengan proses inovasi sebagai realisasi ide dalam bentuk produk berupa objek (Sabri & Yanuartuti, 2023).

### 3. Penggunaan *Worksheet* Untuk Anak Usia dini

Penggunaan media *Worksheet* dilakukan pada anak kelompok A secara klasikal kelompok selama empat kali pertemuan dengan sub-subtema matahari, bulan dan bintang. Pembelajaran dimulai dari kegiatan pembuka yaitu guru dan siswa berdiskusi tentang benda-benda langit. Misalnya, saat pembelajaran sub-subtema "Bulan", guru akan bertanya terlebih

dahulu kepada anak mengenai apa saja yang diketahui oleh anak tentang bulan, bagaimana bentuknya, apa warnanya dan sebagainya. Kemudian guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu "Ambilkan Bulan" bersama-sama. Lalu dilanjutkan dengan kegiatan inti yang kegiatannya itu membedakan bulan purnama dan bulan sabit, menyebutkan benda-benda yang berbentuk seperti bulan purnama dan bulan sabit. Selanjutnya guru akan menunjukkan media *worksheet* yang hendak dikerjakan dan memberikan petunjuk tentang cara mengerjakannya. Penggunaan media *worksheet* ditempatkan dibagian akhir kegiatan inti sebab *worksheet* sebagai pendukung atau penguat dari kegiatan inti. Penggunaan *worksheet* dalam proses pembelajaran ini bisa menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa dan seni.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *Worksheet* dalam proses pembelajaran suasana kelas cukup kondusif. Anak-anak mengerjakan kegiatan yang ada dalam *worksheet* sampai selesai tanpa mengeluh kelelahan. Hal ini tentu berbeda dengan kondisi kelas biasanya, dimana anak kadang sering mengeluh capek bahkan saat tugasnya belum diselesaikan. Selain itu, sebelum penggunaan media *worksheet* dalam proses pembelajarn ada beberapa anak yang cukup antusias dan penasaran dengan media yang dibawa oleh gurunya, bahkan sampai berebut untuk melihatnya, sebab media *worksheet* yang berbasis tema baru pertama kali digunakan di sekolah ini.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada guru penggunaan media *worksheet* ini, disimpulkan bahwa terdapat aspek kreativitas yaitu penguraian (*elaboration*), keluwesan (*flexibility*) dan keaslian (*originality*) yang sudah cukup baik. Hal ini terlihat saat guru menggunakan media *worksheet* dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, dimana anak-anak mengikuti proses pembelajaran dengan baik tanpa mengeluh kelelahan, yang ditandai dengan suasana yang kondusif di kelas dan juga keluwesan (*flexibility*) juga terlihat saat

guru memanfaatkan bahan yang ada di sekolah maupun di internet untuk membuat media *worksheet* berbasis tema ini yang baru pertama kali dibuat dan digunakan, hal ini sependapat dengan Rothemberg yang mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Rismawati, 2018).

Kreativitas guru adalah kemampuan dalam menciptakan perubahan dalam bentuk proses pengajaran, kemampuan guru dalam melakukan inovasi baru terhadap kelemahan proses pembelajaran sebelumnya (Sabri & Yanuartuti, 2023). Selain itu, Yanti Oktavia juga menyampaikan bahwa kreativitas guru dalam penyajian pembelajaran merupakan prinsip yang sangat penting diterapkan agar guru dapat menciptakan hal-hal baru dalam proses pembelajaran, sehingga guru memiliki variasi dalam mengajar yang membuat siswa lebih aktif dan kreatif (Zabidi, 2019). Kemudian menurut Morais, guru yang kreatif memfasilitasi pembelajaran dan memudahkan siswa mengasimilasi materi yang diberikan (Sabri & Yanuartuti, 2023).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru paud membuat *worksheet* melalui aplikasi *canva* sudah cukup baik. Aspek-aspek kreativitas yaitu 1) kelancaran dalam menghasilkan ide atau pemecahan masalah yang terlihat ketika guru merancang *worksheet* dengan mengasihkan ide untuk menentukan kegiatan yang akan dimasukkan dalam *worksheet* dan membuat media *worksheet* berbasis tema dimana guru mengeluarkan ide untuk memasukan gambar-gambar yang sekiranya disukai anak, 2) keluwesan dalam memanfaatkan bahan yang ada terlihat saat guru dengan luwes memanfaatkan berbagai sumber untuk mencari referensi kegiatan dan memanfaatkan aplikasi *canva* untuk membuat *worksheet* berbasis tema, 3) keaslian dalam menciptakan sesuatu yang baru dan unik, dimana guru merancang

dan membuat *worksheet* berdasarkan hasil pemikiran sendiri yang baru pertama kali dibuat dan digunakan dalam proses pembelajaran, 4) Penguraian atau kemampuan guru.

Terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam penelitian ini. Faktor pendukung dalam penelitian ini yaitu motivasi guru untuk mau membuat *worksheet* melalui aplikasi *canva* dan kepala sekolah yang mengizinkan guru dan peneliti memakai bahan-bahan disekolah yang dibutuhkan untuk membuat *worksheet*, juga jaringan internet yang stabil untuk bisa membuka aplikasi *canva*. Sedangkan faktor penghambat dalam penelitian ini yaitu terdapat salah satu guru yang tidak mempunyai laptop yang digunakan untuk membuat *worksheet* melalui aplikasi *canva*.

## DAFTAR RUJUKAN

- A. Poerna Wardhanie, F., Fahminnansih, & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society*, 2(2), 51–58.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>.
- Afifarah, W. N. A. (2022). Implementasi Worksheet Angka Untuk Pengenalan Matematika Permulaan Anak Usia Dini. *STAINU Purworejo: Jurnal Al Athfal Jurnal*, 5(2), 1–10.  
[https://doi.org/https://doi.org/10.52484/al\\_athfal.v5i2.349](https://doi.org/https://doi.org/10.52484/al_athfal.v5i2.349)
- Deba, I. I., Mandagi, M. O., & Suwaryaningrat, N. D. E. (2022). Kreativitas Guru Paud Dalam Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid\_19 Di TK Eben Haezer Kakaskasen TigKreativitas Guru Paud Dalam Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid\_19 Di TK Eben Haezer Kakaskasen Tiga. *KIDSPEDIA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, 3(2). Retrieved from <https://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/kidspedia>
- Eka, T., & Wondal. (2018). *Pengembangan Kreativitas Pembelajaran Pada Anak*

- Usia Dini. Yogyakarta: Chivita Books.
- Fitriani, R. (2018). PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1).  
<https://doi.org/https://dio.org/10.29408/goldenage.v2i01.724>
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Sumatera Utara: Wal ashri Publishing.
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Jawa Barat: CV. Jejak (Jejak Publisher).
- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., & Fauziyyah, N. (2021). Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2).  
<https://doi.org/http://doi.org/10.21831.jpa.v10i2.37063>
- Iffah, J. D. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Worksheet terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 107–116.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.812>
- Maulana, I., & Mayar, F. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5), 1141–1149.  
<https://doi.org/DOI:10.31004/JPTAM.V3I3.333>
- Nafsia, A., & Ngura, E. T. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Anak untuk Aspek untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 834–848.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3008>
- Nuryati. (2019). *Kreativitas Guru Dalam Menciptakan Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini*. Retrieved from <http://semnaspgpau.untirta.ac.id/index.php/>
- Prabawati, M. N., Herman, T., & Turmudi, T. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Masalah dengan Strategi Heuristic untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 37–48.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i1.383>
- Rahmawati, A. M., & Rachmah, H. (2022). Penggunaan Lembar Kerja Siswa dalam Proses Pembelajaran di TK X Cihampelas. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud (JRPGP)*, 2(1), 51–57.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.899>
- Rismawati. (2018). Kreativitas Guru Dalam Membuat dan Memanfaatkan Media Visual Untuk Anak Kelompok B2 Di TK Negeri Pembina Puding Besar Kecamatan Puding Besar Kabupaten Bangka. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 6(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.35438/e.v6i1.44>
- Rotty, V. N. ., Toel, M., Palangda, L., & Welong, K. D. (2023). *Kreativitas, Inovasi dan Motivasi Belajar*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Sabri, I., & Yanuartuti, S. (2023). *Teori Kreativitas dan Pendidikan Kreativitas* (1st ed.; Andriyanto, ed.). Jawa Tengah: Lakeisha.
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 5(3), 117–127.
- Syifauzakia, Ariyanto, B., & Aslina, Y. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144.

<https://doi.org/https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>

- Wondal, R., Arfa, U., & Jaelan, S. (2022). Analisis Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Pada Kelompok B Di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 4(1).
- Zabidi, A. (2019). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Sd Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Inspirasi*, 3(2).