



*Anak Usia Dini*

# **PENGEMBANGAN KREATIVITAS**

Fitrotul Hikmah, S.S., M.A.  
Nurhayati S. Pd. AUD., S.Psi., M. Si  
Tri Wahyu Martiningsih, S.Pd, M.Pd.  
Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si.  
Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A.

# **Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

Fitrotul Hikmah, S.S., M.A.

Nurhayati S. Pd. AUD., S.Psi., M. Si

Tri Wahyu Martiningsih, S.Pd, M.Pd.

Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si.

Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A.

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah



## **Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

Penulis:

Fitrotul Hikmah, S.S., M.A.

Nurhayati S. Pd. AUD., S.Psi., M. Si

Tri Wahyu Martiningsih, S.Pd, M.Pd.

Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si.

Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A.

ISBN:

9786349656788

Editor:

Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A.

Cover:

Maftuhul Ilma Wiratama

Redaksi:

Office I

Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari, Kec. Tuban, Kabupaten Tuban,  
Jawa Timur 62314

Office II

Perumahan Menilo Garden, Tuban, Jawa Timur, 62372

Email: hn.publishing24@gmail.com

Cetakan Pertama: Desember, 2025

Ukuran:

15.5x23 cm

*Hak pengarang dan penerbit dilindungi Undang-undang No. 28 Tahun 2014. Dilarang memproduksi Sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan buku Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini ini. Buku ini hadir sebagai respons terhadap kebutuhan dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dalam memahami konsep kreativitas secara lebih komprehensif sekaligus menghadirkan praktik pembelajaran yang mampu menstimulasi potensi kreatif anak secara optimal.

Di era yang ditandai oleh perubahan cepat, kompleksitas informasi, dan tuntutan inovasi, kreativitas menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki sejak usia dini. Anak-anak tidak hanya perlu belajar menghafal pengetahuan, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir fleksibel, berimajinasi, mengeksplorasi berbagai kemungkinan, serta memecahkan masalah secara kreatif. Oleh karena itu, guru, orang tua, dan para pemerhati pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menghadirkan lingkungan belajar yang membuka ruang bagi kebebasan berekspresi, dukungan emosional, dan peluang eksplorasi yang bermakna.

Buku ini disusun untuk memberikan pemahaman mendalam tentang landasan teoretis kreativitas, indikator perkembangan kreativitas anak usia dini, teknik penilaian, tantangan pengukuran, hingga integrasi teknologi ramah anak sebagai sarana stimulasi. Pendekatan yang digunakan bersifat interdisipliner, memadukan teori psikologi perkembangan, pedagogi, dan inovasi digital yang relevan dengan kebutuhan generasi masa kini. Dengan demikian, buku ini tidak hanya mengulas konsep, tetapi juga menawarkan strategi praktis dan contoh implementasi yang dapat langsung diterapkan dalam lingkungan belajar.

Penulis berharap buku ini dapat menjadi rujukan bagi mahasiswa, pendidik, orang tua, dan tenaga profesional di bidang PAUD untuk memperkaya wawasan dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Semoga hadirnya buku ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya membangun generasi yang kreatif, mandiri, adaptif, dan siap menghadapi tantangan abad ke-21.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, dan dorongan hingga buku ini dapat terselesaikan. Semoga karya ini membawa manfaat dan menjadi amal jariyah bagi kita semua.

Salam,  
Penulis

## **DAFTAR ISI**

Sampul	i
Sampul Dalam	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
<b>BAB 1 KONSEP DASAR KREATIVITAS ANAK USIA DINI</b>	<b>1</b>
A. Definisi kreativitas menurut para ahli	1
B. Ciri-ciri anak kreatif	2
C. Aspek-aspek kreatifitas pada anak usia dini	4
D. Prinsip-prinsip pengembangan kreatifitas pada anak usia dini	5
E. Pentingnya kreativitas pada masa usia dini	6
F. Kreativitas sebagai bagian dari perkembangan holistik anak	8
<b>BAB 2 LANDASAN PSIKOLOGIS DAN PENDIDIKAN KREATIVITAS</b>	<b>10</b>
A. Teori perkembangan kognitif Piaget dan relevansinya dengan kreativitas	10
B. Teori Vygotsky: zona perkembangan proksimal dan kreativitas sosial	13
C. Psikologi humanistik (Maslow, Rogers) dan aktualisasi diri dalam kreativitas	15
D. Landasan pedagogis dalam pembelajaran yang memfasilitasi kreativitas	18
<b>BAB 3 FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KREATIVITAS ANAK</b>	<b>22</b>
A. Faktor internal: bakat, minat, kepribadian, dan motivasi intrinsik	22
B. Faktor eksternal: lingkungan keluarga, sekolah, dan budaya	26
C. Peran lingkungan belajar yang mendukung kebebasan berekspresi	31

D. Hambatan perkembangan kreativitas anak	34
<b>BAB 4 PERAN ORANG TUA DALAM</b>	<b>37</b>
<b>MENUMBUHKAN KREATIVITAS</b>	
A. Pola asuh dan pengaruhnya terhadap kreativitas	37
B. Stimulasi di rumah: permainan, cerita, dan diskusi	39
C. Memberi ruang eksplorasi dan kebebasan berekspresi	42
D. Menghindari sikap otoriter dan overprotektif	43
<b>BAB 5 PERAN GURU DAN LEMBAGA PAUD</b>	<b>47</b>
A. Guru Sebagai Fasilitator Kreativitas	47
B. Kurikulum PAUD Berbasis Pengembangan Kreativitas	54
C. Lingkungan Belajar Yang Kondusif Untuk Eksplorasi	59
D. Kolaborasi Antara Guru, Orang Tua, Dan Komunitas	63
<b>BAB 6 METODE DAN STRATEGI</b>	<b>68</b>
<b>PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK</b>	
A. Metode Bermain Sambil Belajar	68
B. Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)	71
C. Pendekatan Eksperiensial Dan Discovery Learning	75
D. Metode Bercerita, Drama, Dan Permainan Peran	81
<b>BAB 7 KREATIVITAS DALAM KEGIATAN</b>	<b>87</b>
<b>BERMAIN ANAK</b>	
A. Bermain sebagai Media Utama Perkembangan Kreativitas	88

B. Jenis-jenis yang dapat Permainan yang Menstimulasi Kreativitas	90
C. Permainan Individual dan Kelompok	93
D. Integrasi Bermain dalam Pembelajaran Formal dan Non-formal	96
<b>BAB 8 KREATIVITAS MELALUI SENI DAN EKSPRESI</b>	<b>101</b>
A. Seni Rupa	101
B. Seni music	108
C. Seni Gerak	119
D. Seni Digital	126
<b>BAB 9 EVALUASI DAN PENGUKURAN KREATIVITAS ANAK</b>	<b>138</b>
A. Indikator kreativitas anak usia dini	138
B. Teknik observasi dalam menilai kreativitas	141
A. Instrumen penilaian kreativitas (checklist, skala, portofolio)	143
B. Tantangan dalam mengukur kreativitas anak	146
<b>BAB 10 TANTANGAN DAN INOVASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS DI ERA DIGITAL</b>	<b>149</b>
A. Dampak teknologi digital terhadap perkembangan kreativitas	149
B. Media digital sebagai sarana stimulasi kreativitas	152
C. Risiko screen time berlebihan pada anak usia dini	154
D. Inovasi pembelajaran kreatif berbasis teknologi ramah anak	155
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>158</b>
<b>PROFIL PENULIS</b>	<b>173</b>

# **BAB 1**

## **Konsep Dasar Kreativitas Anak Usia Dini**

---

### **A. Definisi kreativitas menurut para ahli**

Secara etimologi kreatifitas berasal dari kata Kata "create" dalam bahasa Inggris berarti menciptakan sesuatu yang baru atau menghasilkan sesuatu yang orisinal. Dari kata ini, istilah "creative" lalu berkembang menjadi "creativity". Kata Latin "creare" berarti melahirkan, menghasilkan, atau membuat sesuatu belum ada. Kata ini sering dikutip sebagai sumber etimologis dalam dunia pendidikan.

Kreativitas menurut Santrock (2002) yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi (Masganti Sit, 2016). Secara umum, kreativitas sering dikaitkan dengan kemampuan untuk menciptakan hal baru, menemukan solusi untuk masalah yang kompleks, menghasilkan ide-ide inovatif, dan memberikan pandangan baru terhadap suatu situasi atau masalah (Farilah Khairunnisa Br Nainggolan, 2024). Ripple (1999) membagi jenis-jenis kreativitas dalam dua segmen. Kreativitas yang merujuk pada pengertian skala luas adalah menciptakan sesuatu yang baru, mendapatkan pengakuan secara sosial, serta menjadi bagian perubahan budaya. Contoh penemuan bola lampu. Konsep kreatifitas dalam skala sempit adalah penglibatan ide dan membuat produk yang baru yang berdampak secara pribadi. Contohnya anak-anak menggunakan finger painting dalam

memadukan warna (Mayesky, 2023). Dengan demikian, kreatifitas merupakan penciptaan sesuatu yang baru baik berdampak pada diri sendiri ataupun ke orang lain.

Kreatifitas secara umum dimiliki oleh semua orang. Mengapa dikatakan demikian? Problematik yang dihadapi, kecakapan dalam memecahkan masalah, menciptakan hal-hal yang baru baik dalam keseharian merupakan bagian kreatifitas baik skala kecil ataupun besar. Dari beberapa penelitian tentang kreativitas, menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang (Fakhriyani, 2016).

Kreatifitas melibatkan akal pikiran, dan proses dalam mewujudkannya, serta ada produk yang dihasilkan. Ruang kreatifitas tidak ada batas penyekat di dalamnya. Semakin banyak wilayah yang dibuka dalam pengembangan kreatifitas, maka semakin melesat produktifitas yang dimilikinya. Kreatifitas dapat ditanam sejak dini ataupun sejak awal ketika anak-anak masih di bawah umur lima tahun dan dapat berkembang dengan sendirinya dengan pertambahan umur ataupun perkembangan kognitif. Craft (2002) menjelaskan bahwa kreativitas anak berbeda dengan kreativitas orang dewasa, karena anak-anak belajar melalui bermain dan menemukan pengalaman baru yang bisa bersifat baru, orisinal, atau bahkan kreatif. Craft membedakan kreativitas anak usia dini sebagai kemampuan untuk menggunakan kecerdasan, imajinasi, dan ekspresi diri, serta didorong oleh kemungkinan-kemungkinan berpikir dalam kehidupan sehari-hari (Udomtamanupab, 2020). Melalui kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam setiap hari, seperti kegiatan bermain dengan teman, mengeksplorasi lingkungan dan media yang ada, maka kebiasaan yang bersifat kreatif akan terbentuk.

## **B. Ciri-ciri anak kreatif**

Dunia anak, terutama anak usia dini pada dasarnya adalah bermain. Anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Melalui bermain, mereka dapat menjelajahi lingkungan sekitar, memecahkan masalah, dan mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Kreatifitas pada anak tidak serta merta muncul dengan sendirinya, namun perlu

dipupuk ataupun diasah sehingga akan proses berpikir kreatif akan terbentuk secara maksimal.

Kemampuan otak atau berpikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah (Masganti Sit, 2016). Berpikir menjadi salah satu pijakan awal dari berbagai problem yang membutuhkan solusi, dan diikuti proses dalam tahapan menyelesaikannya.

Fox & Schirrmacher menjelaskan bahwa anak-anak yang memiliki sikap kreatif maka akan melakukan beberapa hal sebagai berikut:

1. Mencoba ide baru dan terobosan itu berbeda dengan sebelumnya;
2. Merekayasa dan mengubah ide serta bahan ataupun alatnya;
3. Mengambil beberapa bagian, meletakkan kembali pada kegiatan yang berbeda;
4. Melakukan kegiatan dengan fisik pada benda;
5. Imajinasi, mengembangkan fantasi, ataupun sekedar berangan-angan;
6. Memecahkan masalah untuk mencoba berpikir yang berbeda dengan sebelumnya;
7. Bertanya atau menerima tantangan sebagai salah satu alasan dalam berpikir atau beraksi;
8. (Mayesky, 2023)

Ciri-ciri kreativitas menurut Utami Munandar yaitu:

1. Dorongan ingin tahu besar.
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik.
3. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
4. Bebas dalam menyatakan pendapat.
5. Mempunyai rasa keindahan.
6. Menonjol dalam satu bidang seni.
7. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, serta tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.
8. Daya imajinasi kuat.

9. Keaslian (orisinilitas) tinggi, tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya dalam pemecahan masalah dengan menggunakan cara-cara orisinil yang jarang diperlihatkan oleh anak-anak lain.
10. Dapat bekerja sendiri.
11. Senang mencoba hal-hal baru.
12. Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi) (Umam, 2021).

Ciri kreatifitas secara umum yang dimiliki oleh seorang anak akan terlihat dalam proses berpikir, banyak bertanya, serta melakukan sesuatu yang baru, dan karya yang dihasilkan berbeda dengan sebelumnya.

### **C. Aspek-aspek kreatifitas pada anak usia dini**

Pada anak usia dini kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, di mana ia menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan, ataupun khayalan spontanitas dengan alat mainannya (Kudus, 2021). Pada waktu anak-anak bermain maka proses kreatif sedang terjadi sebab pelibatan dari aspek berpikir hingga menghasilkan suatu produk sebagai bentuk karya akan terlihat. Kreatifitas yang dilakukan oleh anak-anak melibatkan aspek lain yang dimilikinya. Ketika anak mencoba mengutarakan apa yang ada dalam pikiran secara lisan pada waktu proses menghasilkan karya yang diciptakan, maka perkembangan bahasa yang dimiliki akan mengalami kemajuan.

Perkembangan kognitif akan meningkat dalam proses kreatif, sebab proses berpikir yang dilakukan oleh anak akan mengasah juga kemampuan dalam melakukan hal baru yang berbeda dengan sebelumnya. Proses berpikir anak akan terlihat ketika mereka mencoba membuat sesuatu yang baru ataupun mengubah kembali dari produk yang dibuatnya sambil sesekali proses berpikir dilakukan.

Aspek motorik juga menjadi bagian dalam proses kreatif. Ketika anak-anak menggerakkan badan atau anggota tubuh lainnya dalam proses bermain, maka perkembangan motorik juga mengalami kemajuan. Proses bermain yang melibatkan gerakan berpindah tempat, ataupun beraktifitas yang melibatkan motorik kasar ataupun halus termasuk aspek yang muncul pada proses kreatifitas.

Kreativitas dapat menumbuhkan perkembangan kognitif sebab akan menstimulus keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis dengan mendorong eksplorasi serta eksperimen. Perkembangan bahasa akan terlibat dalam permainan kreatif selama masa kanak-kanak awal. Permainan ini mendorong ekspresi verbal melalui kegiatan seperti bercerita, bermain peran, dan berbagi ide, saat anak-anak menggambarkan kreasi mereka atau proses kreatifnya. Kreatifitas juga akan memunculkan dan menguatkan keterampilan motorik melalui tugas-tugas seperti melukis, menggambar, seni dan kerajinan, membuat sketsa, dan membangun dengan balok atau bahan lainnya.

Aspek perkembangan lain pada waktu kreatifitas berkaitan dengan pembentukan karakter anak usia dini. Rasa percaya diri, toleransi terhadap ambiguitas, rasa ingin tahu, dan motivasi akan muncul dengan sendirinya pada waktu kegiatan bermain yang melibatkan kreatifitas anak usia dini. Selain itu, aspek emosional anak usia dini juga mengalami penguatan saat bermain, kemampuan dalam menghadapi tantangan, keterlibatan dalam , dan kemampuan untuk menoleransi kecemasan yang dimilikinya.

#### **D. Prinsip-prinsip pengembangan kreatifitas pada anak usia dini**

Anak usia dini adalah individu yang unik, mereka memiliki imajinasi yang berbeda dengan orang dewasa ataupun yang ada di atasnya. Pola pikir yang masih sederhana dengan orientasi apa yang ada dalam pikiran mereka patut dikembangkan sebab akan menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini. Pengembangan kreatifitas pada anak usia dini berpedoman pada kesempatan pada anak untuk melakukan bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan diri tanpa takut melakukan kesalahan. Lingkungan belajar yang aman, hangat, nyaman, serta daya dukung pada kebutuhannya sangat penting untuk mendorong anak berpikir bebas dan menemukan metode pemecahan masalah baru.

Lebih lanjut, guru dan sekaligus orang tua berperan sebagai fasilitator yang membersamai anak-anak dalam meemukan pengalaman bermain, mendorong rasa ingin tahu, dan mendukung kemampuan anak untuk membuat pilihan mandiri. Fokusnya adalah pada proses kreatif, bukan hasil akhir, dan memastikan anak merasa dihargai atas usaha dan kreativitas

mereka. Dengan mengikuti prinsip-prinsip ini, kemampuan kreatif anak dapat berkembang secara alami sesuai dengan tahap perkembangannya.

Guru dan lingkungan pendidikan perlu menyediakan beragam pengalaman aktivitas yang menstimulasi imajinasi, eksplorasi, dan ekspresi anak. Misalnya, penggunaan seni rupa, drama, musik, ataupun permainan kreatif sebagai media pembelajaran dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah (Hasanah, 2023). Aktivitas seni dan desain interaktif terbukti melatih indra anak, memancing rasa ingin tahu, serta membantu mereka memahami sebab-akibat — sehingga kreativitas muncul secara alami dan sesuai tahap perkembangan mereka (Erine Agustia, 2025). Selain itu, metode pembelajaran yang fleksibel — seperti pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) atau pembelajaran kontekstual melalui bermain dan eksperimen — memungkinkan anak bebas mengeksplorasi ide, memilih cara, serta berekspresi sesuai keunikan mereka (Usnida Husna Kamila, 2025). Dengan menggabungkan kegiatan yang menstimulus perkembangannya, lingkungan yang mendukung, dan kebebasan berekspresi, akan membuat proses pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas anak-anak dan mendorong pertumbuhan dan perkembangan mereka.

### **E. Pentingnya kreativitas pada masa usia dini → 2 halaman**

Masa usia dini adalah periode emas bagi tumbuh kembang anak—sejak fisik, kognitif, hingga sosial-emosional berkembang sangat cepat. Pada masa ini, kreativitas bukan sekadar “hobi” atau “tantangan bermain,” melainkan fondasi penting bagi perkembangan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan ekspresi diri anak. Kreativitas membantu anak membangun cara pandang fleksibel, mampu melihat berbagai kemungkinan, serta mengasah imajinasi dan daya inovasi yang bermanfaat sepanjang hidup. Sebagai contoh, penelitian menunjukkan bahwa melalui aktivitas seni—seperti menggambar, bermain dengan warna, bentuk, dan tekstur—anak usia dini dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus, serta kreativitas mereka meningkat secara signifikan (Hasanah, 2023).

Selanjutnya, kreativitas pada usia dini juga membantu anak belajar untuk berpikir mandiri, berani mencoba hal baru, dan mengeksplorasi lingkungan sekitar. Dengan stimulasi yang tepat — misalnya melalui bermain blok, merangkai puzzle, eksplorasi alam, maupun seni dan musik — anak bisa mengembangkan kemampuan problem solving dan kreativitasnya (Desmila, 2022). Kreativitas memungkinkan anak-anak mengekspresikan ide, perasaan, dan imajinasi mereka, yang mendorong perkembangan emosional dan sosial. Mereka belajar berkomunikasi, berinteraksi, dan berkolaborasi dalam kelompok.

Mengembangkan kreativitas sejak dini memiliki dampak yang signifikan dan berkelanjutan—tidak hanya selama masa kanak-kanak, tetapi juga saat anak-anak bertransisi menuju dewasa. Kreativitas merupakan keterampilan penting yang membantu anak-anak beradaptasi dengan dunia yang berubah dengan cepat, berpikir kritis, berinovasi, dan merespons tantangan. Perkembangan ini tidak hanya meningkatkan pertumbuhan pribadi mereka tetapi juga meningkatkan kualitas hidup dan kontribusi mereka kepada masyarakat. Oleh karena itu, sangat penting untuk mendidik anak-anak dengan menciptakan peluang kreativitas sedini mungkin. Melibatkan mereka melalui bermain, seni, eksplorasi, dan beragam pengalaman belajar merupakan investasi penting bagi masa depan anak dan lingkungan pendidikan mereka.

Sebagai contoh, melalui aktivitas seni — seperti menggambar atau finger painting — anak dapat mengasah imajinasi sekaligus melatih koordinasi motorik halus dan keterampilan kognitif dasar (misalnya menggabungkan warna, bentuk, dan ide) (Ulfadhilah, 2021). Kegiatan kreatif semacam ini tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan seni dan estetika, tetapi juga menumbuhkan pola pikir inovatif — kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan dalam memecahkan masalah, bukan hanya satu cara yang “sesuai”.

Lebih lanjut, ketika lingkungan PAUD dan orang tua mendukung kreativitas, anak akan tumbuh dengan kepercayaan diri lebih tinggi dan keberanian untuk bereksperimen (Desmila, 2022). Hal ini memberikan fondasi bagi perkembangan sosial-emosional: anak belajar mengekspresikan identitas diri, mengatasi tantangan, dan bekerja sama dengan teman sebaya dalam kegiatan kolektif atau bermain bersama (Erine Agustia,

2025). Di masa depan, kreativitas yang dipupuk sejak usia muda akan membantu anak-anak menjadi individu yang mudah beradaptasi, mampu berpikir kritis dan inovatif—kualitas yang penting di era modern yang terus berubah.

#### **F. Kreativitas sebagai bagian dari perkembangan holistik anak**

Masa anak usia dini merupakan periode di mana berbagai aspek perkembangan — kognitif, motorik, sosial, emosional, bahkan moral — berkembang secara simultan. Dalam konteks ini, kreativitas tidak bisa dilihat sekadar sebagai kemampuan “berkarya” atau “bermain saja,” melainkan sebagai bagian integral dari perkembangan holistik anak. Dengan menstimulasi kreativitas melalui seni, eksplorasi lingkungan, permainan, dan eksperimen, anak tidak hanya melatih daya imajinasi dan kemampuan bereksprosi, tetapi juga memperkuat kemampuan motorik halus dan kasar serta kognitif mereka. Sebagai contoh, penelitian pada PAUD menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis seni (*art-based learning*) dapat merangsang perkembangan motorik serta kreativitas sekaligus, sehingga mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Hasanah, 2023). Lebih lanjut, ketika pendidikan di PAUD dirancang dengan pendekatan holistik — yang menggabungkan aspek kognitif, emosional, sosial, dan fisik — kreativitas berfungsi sebagai “pengikat” yang menyatukan semua aspek tersebut dalam pengalaman belajar anak. Pendekatan seperti proyek berbasis pembelajaran (*project-based learning*), eksplorasi berbasis alam, permainan tradisional, dan aktivitas seni/desain memungkinkan anak berkembang tidak hanya dari sisi intelektual, tetapi juga emosional, sosial, dan motoriknya (Nadia Aliyatuz Zulfa, 2024).

Kreativitas memberi ruang bagi anak untuk bereksperimen, berinteraksi, bekerja sama, mengambil inisiatif, dan belajar dari kesalahan — semuanya komponen penting dalam membangun karakter, kemampuan beradaptasi, dan kesiapan mereka menghadapi tantangan masa depan (Fifi Arisanti\*1, 2024). Dengan demikian, menjadikan kreativitas sebagai bagian dari pendidikan holistik pada masa usia dini adalah strategi penting untuk mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh dan seimbang. Bagi pendidik PAUD, ini berarti

menyediakan pengalaman belajar yang beragam — bukan hanya membaca atau berhitung — tetapi juga seni, permainan, eksplorasi dan aktivitas yang merangsang imajinasi serta interaksi sosial. Dengan pendekatan ini, potensi anak usia dini dapat berkembang lebih optimal: mereka tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga kreatif, percaya diri, sosial-emosional matang, dan siap menghadapi dunia dengan fleksibilitas serta daya inovasi.

## **BAB 2**

# **Landasan Psikologis dan Pendidikan Kreativitas**

---

### **A. Teori perkembangan kognitif Piaget dan relevansinya dengan kreativitas**

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget merupakan salah satu fondasi terpenting dalam memahami bagaimana anak berpikir, memproses informasi, dan membangun pengetahuan. Piaget (1952) berpendapat bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur, dimulai dari kemampuan sensorimotor hingga kemampuan berpikir abstrak. Setiap tahapan perkembangan menggambarkan cara anak berinteraksi dengan lingkungan, memecahkan masalah, dan membangun skema berpikir baru. Dalam konteks kreativitas, teori Piaget memberikan dasar kuat untuk memahami bagaimana kemampuan imajinatif, pemikiran divergen, dan inovasi pada anak berkembang seiring berkembangnya struktur kognitif mereka.

Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat tahap utama: tahap sensorimotor (0–2 tahun), praoperasional (2–7 tahun), operasional konkret (7–11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Pada tahap sensorimotor, anak belajar melalui eksplorasi fisik dan pengalaman langsung, yang menjadi cikal bakal kreativitas melalui manipulasi objek dan interaksi nonverbal. Tahap praoperasional menjadi masa penting bagi perkembangan

simbolik—anak mulai menggunakan bahasa, permainan pura-pura, dan simbol-simbol representatif. Kemampuan ini merupakan elemen inti dari kreativitas karena melibatkan imajinasi, penceritaan, dan representasi mental yang semakin kompleks (Berk, 2018).

Pada tahap operasional konkret, anak mulai mengembangkan kemampuan logis terkait objek nyata. Meskipun pemikiran mereka belum sepenuhnya abstrak, kemampuan mengklasifikasi, mengurutkan, dan memahami hubungan sebab-akibat memberikan landasan kuat bagi kreativitas yang lebih terstruktur, seperti merancang proyek sederhana atau memecahkan masalah melalui eksperimen. Namun, puncak perkembangan kreativitas dalam perspektif Piaget dapat dilihat pada tahap operasional formal, ketika anak atau remaja sudah mampu berpikir abstrak, merumuskan hipotesis, mempertimbangkan kemungkinan, dan menemukan solusi kreatif untuk berbagai persoalan yang tidak sepenuhnya konkret (Piaget & Inhelder, 2000).

Relevansi teori Piaget terhadap kreativitas terletak pada konsep *assimilation* dan *accommodation*. Asimilasi mengacu pada cara anak memasukkan informasi baru ke dalam skema yang sudah ada, sementara akomodasi terjadi ketika anak harus mengubah skema karena informasi baru tidak sesuai dengan pola sebelumnya. Proses ini merupakan inti kreativitas—anak menyesuaikan cara berpikir lama untuk menghasilkan ide baru atau menemukan pendekatan alternatif. Sternberg (2012) menyatakan bahwa kreativitas tidak hanya melibatkan kemampuan menghasilkan ide baru, tetapi juga kemampuan mengadaptasi struktur berpikir dalam situasi baru, sebuah konsep yang sejalan dengan prinsip konstruktivisme Piaget.

Lebih jauh, Piaget menekankan pentingnya *discovery learning*, yaitu proses di mana anak menemukan pengetahuan melalui eksplorasi aktif. Lingkungan belajar yang memberikan kesempatan untuk eksperimen, permainan simbolik, dan interaksi sosial dapat mendorong perkembangan kreativitas karena anak tidak sekadar

menerima informasi, tetapi membangunnya secara mandiri (Bruner, 1996). Dalam konteks pendidikan modern, penerapan teori Piaget mendorong guru untuk merancang pembelajaran berbasis proyek, pemecahan masalah, dan pembelajaran kolaboratif yang memberi ruang bagi anak untuk berpikir kreatif dan bereksperimen.

Pada era digital, relevansi teori Piaget terhadap kreativitas semakin kuat. Teknologi menyediakan berbagai media eksplorasi, seperti simulasi, permainan edukatif, dan aplikasi desain, yang memungkinkan anak membangun pengetahuan secara mandiri sesuai tahap perkembangannya. Anak dapat melakukan eksplorasi virtual, membuat karya digital, atau memecahkan masalah dalam lingkungan interaktif yang mendukung perkembangan kreativitas. Pemikiran Piaget mengenai perkembangan bertahap dan pembelajaran aktif memberikan kerangka konseptual penting dalam merancang teknologi pendidikan yang sesuai dengan kemampuan kognitif anak.

Teori perkembangan kognitif Piaget memberikan kontribusi besar dalam memahami bagaimana kreativitas tumbuh dan berkembang dalam diri anak. Struktur berpikir pada setiap tahap perkembangan memberikan fondasi bagi jenis kreativitas tertentu, mulai dari kreativitas sensorimotor hingga kreativitas abstrak pada tahap operasional formal. Melalui pembelajaran yang menekankan eksplorasi, pengalaman konkret, dan kesempatan untuk berpikir divergen, kemampuan kreatif anak dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, teori Piaget tidak hanya relevan untuk memahami perkembangan kognitif, tetapi juga sangat penting dalam merancang strategi pembelajaran yang mendorong kreativitas di berbagai tingkat usia.

## **B. Teori Vygotsky: zona perkembangan proksimal dan kreativitas sosial**

Teori perkembangan kognitif Lev Vygotsky menawarkan perspektif yang berbeda namun saling melengkapi dengan pemikiran Piaget. Jika Piaget menekankan perkembangan kognitif sebagai proses konstruktivis yang bersumber pada interaksi individu dengan lingkungan fisik, Vygotsky (1978) menekankan bahwa perkembangan kognitif—termasuk kreativitas—terbentuk melalui interaksi sosial, budaya, dan bahasa. Dalam pandangan Vygotsky, kreativitas bukan hanya hasil proses internal, tetapi juga produk kolaborasi, dialog, dan aktivitas sosial yang dimediasi simbol budaya.

Salah satu konsep kunci dalam teori Vygotsky adalah Zone of Proximal Development (ZPD), yaitu jarak antara apa yang dapat dilakukan anak sendiri dan apa yang dapat dilakukan anak dengan bantuan orang lain yang lebih ahli (guru, orang tua, atau teman sebaya). Vygotsky (1986) menyatakan bahwa perkembangan optimal terjadi ketika anak diberi tantangan yang sedikit di atas kemampuan aktual tetapi tetap dapat dicapai melalui bimbingan atau scaffolding. Dalam konteks kreativitas, ZPD menjadi ruang potensial di mana ide-ide anak dapat berkembang melalui stimulasi dan dukungan sosial.

Kreativitas sosial muncul ketika anak berkolaborasi dalam aktivitas yang memungkinkan mereka mengembangkan gagasan bersama, memecahkan masalah secara kolektif, atau menciptakan karya inovatif melalui interaksi. Rogoff (2003) menekankan bahwa kreativitas tidak hanya berasal dari kemampuan individual, tetapi dari partisipasi anak dalam komunitas belajar, di mana mereka belajar menginterpretasikan dan menciptakan makna melalui interaksi. Sebagai contoh, dalam kegiatan proyek kreatif seperti membuat cerita bersama, eksperimen sains kelompok, atau permainan imajinatif kolaboratif, anak memanfaatkan ZPD untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang mungkin tidak muncul jika bekerja sendiri.

Peran bahasa sebagai alat mediasi juga sangat penting dalam perkembangan kreativitas menurut Vygotsky. Bahasa memfasilitasi proses berpikir internal melalui private speech, yaitu dialog diri yang membantu anak merencanakan, menalar, dan menghasilkan ide kreatif. Vygotsky (1986) berpendapat bahwa private speech berfungsi sebagai jembatan antara regulasi eksternal dan internal, sehingga anak dapat mengatur proses kreatif mereka secara mandiri. Dengan kata lain, kreativitas bukanlah proses yang sepenuhnya spontan, tetapi terstruktur melalui bahasa dan interaksi sosial.

Dalam pendidikan modern, konsep ZPD sangat relevan untuk mendorong kreativitas melalui pembelajaran kolaboratif dan teknik scaffolding. Guru dapat memberikan dukungan melalui pertanyaan pemicu (probing questions), model berpikir kreatif, atau umpan balik konstruktif yang membantu anak mengembangkan ide lebih jauh. Misalnya, ketika siswa merancang proyek seni atau teknologi, guru dapat memfasilitasi brainstorming kelompok, diskusi reflektif, dan pemanduan langkah-langkah kreatif sehingga siswa dapat melampaui batas kemampuan mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan John-Steiner (2000), yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang melalui collaborative dialogues yang memungkinkan individu memperluas kapasitas berpikir mereka.

Di era digital, relevansi teori Vygotsky semakin menguat. Platform kolaboratif seperti Google Workspace, Padlet, atau learning communities online menyediakan ruang bagi anak untuk bekerja sama, bertukar ide, dan membangun pengetahuan secara sosial. Lingkungan digital juga memperluas ZPD melalui akses ke ahli global, video pembelajaran, dan AI-based tutoring yang memberikan scaffolding personalisasi. Dengan demikian, kreativitas anak tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan sosial langsung, tetapi juga oleh jejaring digital yang lebih luas.

Lebih jauh, pendekatan Vygotsky mengarah pada pemahaman bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dan budaya. Produk kreatif anak sering terinspirasi oleh simbol budaya yang mereka konsumsi, seperti cerita lokal, musik, permainan tradisional, maupun media digital modern. Kreativitas menjadi aktivitas sosial-kultural yang mencerminkan pemaknaan dunia mereka. Hal ini diperkuat oleh Moll (2014), yang menyatakan bahwa konteks budaya menyediakan *funds of knowledge* yang menjadi bahan dasar kreativitas anak.

Teori Vygotsky memberikan kerangka komprehensif mengenai bagaimana kreativitas berkembang melalui interaksi sosial, bahasa, kolaborasi, dan dukungan *scaffolding*. ZPD menjadi ruang krusial untuk menumbuhkan kreativitas sosial, di mana potensi kreatif anak berkembang melalui aktivitas kooperatif, dialog reflektif, dan mediasi simbol budaya. Pendekatan ini menegaskan bahwa kreativitas bukan hanya kemampuan internal, tetapi produk dari hubungan dinamis antara anak dan lingkungan sosial-budayanya.

### **C. Psikologi humanistik (Maslow, Rogers) dan aktualisasi diri dalam kreativitas**

Pendekatan psikologi humanistik, yang dipelopori oleh Abraham Maslow dan Carl Rogers, memberikan fondasi penting dalam memahami kreativitas sebagai ekspresi tertinggi dari potensi manusia. Berbeda dari teori perkembangan kognitif yang menekankan struktur intelektual atau teori sosiokultural yang menekankan interaksi sosial, psikologi humanistik memandang kreativitas sebagai proses intrinsik yang muncul ketika individu mencapai pertumbuhan psikologis optimal, rasa kebebasan, dan aktualisasi diri. Maslow (1968) menyatakan bahwa kreativitas adalah salah satu ciri utama individu yang mengaktualisasikan diri, yaitu individu yang hidup secara autentik, bebas berekspresi, dan mampu menyatukan pengalaman emosional, kognitif, dan moral secara harmonis.

Dalam hierarki kebutuhan Maslow, aktualisasi diri berada pada puncak piramida sebagai kebutuhan tertinggi setelah kebutuhan fisiologis, keamanan, kasih sayang, dan penghargaan terpenuhi. Menurut Maslow (1971), kreativitas tidak hanya muncul pada seniman atau ilmuwan besar, tetapi merupakan “self-actualizing creativity,” yaitu kreativitas yang melekat pada setiap individu sebagai ekspresi spontan dari jati diri. Kreativitas ini bersifat natural, bebas tekanan, dan tidak dibatasi oleh ketakutan akan kegagalan. Dengan demikian, lingkungan yang mendukung pemenuhan kebutuhan dasar anak—seperti rasa aman, penerimaan, penghargaan, dan cinta—menjadi prasyarat bagi berkembangnya kreativitas.

Carl Rogers memperluas gagasan Maslow dengan menekankan pentingnya lingkungan psikologis yang mendukung unconditional positive regard, kebebasan berekspresi, dan penerimaan diri. Menurut Rogers (1961), kreativitas muncul ketika individu merasa aman secara emosional sehingga berani mengambil risiko, mengeksplorasi gagasan baru, dan mengekspresikan impuls kreatif tanpa takut dihakimi. Kondisi psikologis positif ini memungkinkan anak memasuki “kondisi kreatif,” yaitu keadaan di mana mereka mampu berpikir terbuka, fleksibel, dan imajinatif. Rogers juga menekankan peran fully functioning person, yaitu individu yang hidup secara penuh, peka terhadap pengalaman, dan memiliki kecenderungan bawaan untuk berkembang (actualizing tendency). Dalam konteks ini, kreativitas merupakan hasil alami dari proses perkembangan manusia yang sehat.

Pentingnya lingkungan yang mendukung kreativitas juga menjadi fokus pendekatan humanistik. Baik Maslow maupun Rogers menekankan bahwa kreativitas berkembang dalam atmosfer yang bebas dari ancaman psikologis, tekanan berlebihan, maupun kritik yang menghambat. Csikszentmihalyi (1996), meskipun bukan tokoh humanistik murni, memperkuat pandangan ini melalui konsep flow, yaitu keadaan optimal saat seseorang terlibat penuh dan menikmati aktivitas kreatif. Anak yang berada dalam kondisi

flow menunjukkan energi positif, keseimbangan antara tantangan dan kemampuan, serta motivasi intrinsik yang tinggi—semua ini merupakan ciri kondisi aktualisasi diri menurut Maslow dan Rogers.

Dalam konteks pendidikan dan perkembangan anak, teori humanistik memberikan implikasi penting. Guru dan orang tua memiliki peran besar dalam menciptakan lingkungan yang menghargai kebebasan berekspresi, rasa ingin tahu, dan eksplorasi. Lingkungan belajar yang terbuka, non-otoriter, dan responsif memungkinkan anak membangun kepercayaan diri untuk menciptakan ide baru. Rogers (1980) menyarankan bahwa pendidikan seharusnya berfokus pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*learner-centered learning*), yang memungkinkan anak mengejar minatnya, melakukan eksplorasi kreatif, dan bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Ketika anak mendapat kesempatan untuk memilih, mengemukakan gagasan, dan berkolaborasi, mereka mengembangkan rasa otonomi yang mendorong kreativitas.

Dalam kerangka kreativitas, aktualisasi diri tidak hanya berarti mencapai potensi tertinggi, tetapi juga kemampuan untuk memberikan kontribusi bermakna bagi lingkungan sosial. Maslow (1971) menekankan bahwa individu yang mengaktualisasikan diri memiliki dorongan alami untuk memberikan manfaat pada dunia dan menciptakan sesuatu yang bernilai. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas bukan sekadar kemampuan menghasilkan ide baru, tetapi kemampuan untuk menciptakan karya yang autentik, bermakna, dan relevan bagi orang lain. Dengan demikian, kreativitas juga memiliki dimensi moral dan sosial.

Di era digital, pendekatan humanistik semakin relevan. Anak-anak kini memiliki akses luas terhadap sumber daya kreatif seperti aplikasi desain, platform kolaboratif, dan media sosial yang memungkinkan mereka berekspresi secara bebas. Namun demikian, lingkungan digital juga membawa tantangan berupa tekanan sosial, perbandingan diri, atau

ekspektasi performatif. Oleh karena itu, penerapan teori humanistik menekankan pentingnya membangun literasi digital yang sehat dan ruang digital yang mendukung kebebasan kreatif tanpa tekanan berlebihan. Menghubungkan kebutuhan psikologis anak dengan peluang kreativitas digital dapat membantu mereka mencapai potensi kreatif yang lebih matang dan bermakna.

Teori humanistik Maslow dan Rogers memberikan kerangka yang kuat untuk memahami kreativitas sebagai ekspresi tertinggi dari potensi manusia, yang tumbuh melalui lingkungan yang aman, suportif, dan memungkinkan anak menjadi diri mereka yang autentik. Kreativitas tidak sekadar kemampuan kognitif, tetapi proses mendalam yang terhubung dengan kebutuhan emosional, psikologis, dan eksistensial seseorang. Dengan menyediakan ruang ekspresi yang terbuka dan mendukung aktualisasi diri, anak-anak dapat berkembang menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan berdaya cipta.

#### **D. Landasan pedagogis dalam pembelajaran yang memfasilitasi kreativitas**

Pengembangan kreativitas peserta didik tidak dapat dilepaskan dari landasan pedagogis yang kuat, yang berfungsi sebagai kerangka konseptual sekaligus panduan praktis dalam merancang proses pembelajaran yang mendorong eksplorasi, inovasi, dan pemikiran orisinal. Kreativitas tidak tumbuh secara spontan, tetapi memerlukan lingkungan pendidikan yang memungkinkan siswa bereksperimen, mengambil risiko intelektual, dan mengekspresikan imajinasi tanpa takut salah. Oleh karena itu, landasan pedagogis yang memfasilitasi kreativitas harus berakar pada teori perkembangan anak, filosofi pendidikan progresif, pendekatan konstruktivis, serta psikologi humanistik yang berfokus pada pertumbuhan potensi manusia.

Secara teoritis, pembelajaran kreatif sangat dipengaruhi oleh pendekatan konstruktivisme, di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi. Piaget (1973) menyatakan bahwa anak belajar secara aktif melalui proses asimilasi dan akomodasi, dan kreativitas muncul ketika mereka menghadapi situasi problematis yang mendorong restrukturisasi skema kognitif. Dalam lingkungan pembelajaran kreatif, guru bertindak sebagai fasilitator yang menyediakan tantangan bermakna, bukan sekadar pemberi informasi. Hal ini memungkinkan terbentuknya pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*)—yang menurut Bruner (1961)—meningkatkan kemampuan berpikir divergen dan fleksibilitas kognitif, komponen penting dalam kreativitas.

Pendekatan konstruktivisme sosial, yang dikembangkan oleh Vygotsky, juga menjadi fondasi kuat dalam memfasilitasi kreativitas. Melalui konsep *zone of proximal development* (ZPD), Vygotsky (1978) menekankan bahwa kreativitas berkembang dalam interaksi sosial yang mendukung, di mana guru dan teman sebaya memberikan *scaffolding* untuk membantu anak melampaui kemampuan individualnya. Aktivitas kolaboratif, diskusi kelompok, dan proyek kreatif berbasis masalah memungkinkan anak bereksperimen dengan ide baru, memperluas imajinasi, dan memproduksi karya kreatif yang lebih kompleks. Pembelajaran berbasis proyek dan *problem-based learning* menjadi strategi pedagogis yang efektif karena memberikan ruang kreativitas yang luas, mendorong pemecahan masalah, dan menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap proses belajar.

Selain itu, psikologi humanistik menawarkan dasar pedagogis penting bagi pembelajaran kreatif. Sejalan dengan gagasan Maslow (1971) dan Rogers (1961), pembelajaran yang memfasilitasi kreativitas harus mampu memenuhi kebutuhan emosional siswa, memberikan rasa aman psikologis, serta menyediakan ruang bebas untuk berekspresi secara autentik. Rogers (1980) menekankan bahwa lingkungan belajar yang non-otoriter, hangat, dan mendukung memungkinkan siswa mengambil risiko kreatif

tanpa takut dihakimi. Guru perlu menciptakan iklim kelas yang memberikan unconditional positive regard, menghargai ide-ide unik siswa, dan mendorong eksplorasi bebas. Ketika kebutuhan dasar terpenuhi dan siswa merasa dihargai, mereka lebih mudah memasuki kondisi kreatif dan termotivasi untuk menghasilkan karya inovatif.

Landasan pedagogis yang memfasilitasi kreativitas juga melibatkan penerapan prinsip multiliteracies dan pedagogi multimodal, yang memberikan ruang interpretasi dan ekspresi melalui berbagai media. Cope dan Kalantzis (2000) menjelaskan bahwa pembelajaran modern menuntut guru menyediakan berbagai bentuk representasi—visual, teks, digital, audio, dan kinestetik—yang memungkinkan siswa menggabungkan pengetahuan dan keterampilan dari berbagai domain. Pendekatan ini menghadirkan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi melalui teknologi digital, proyek multimedia, desain visual, hingga produksi konten digital, sehingga kreativitas berkembang dalam konteks yang relevan dengan dunia mereka.

Di era digital, landasan pedagogis juga harus mencakup aspek digital creativity, yang memanfaatkan teknologi untuk memperluas cara siswa mengekspresikan ide. Mishra dan Koehler (2006) melalui kerangka TPACK menjelaskan bahwa integrasi teknologi yang tepat memungkinkan guru memodifikasi pengalaman belajar sehingga lebih interaktif, imersif, dan berorientasi eksplorasi. Teknologi seperti aplikasi desain, platform kolaboratif, simulasi, dan kecerdasan buatan memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen, merancang, dan menghasilkan karya kreatif dengan cara yang tidak mungkin dilakukan melalui metode tradisional.

Strategi pedagogis yang memfasilitasi kreativitas juga terkait erat dengan praktik assessment for learning, bukan sekadar penilaian akhir. Penilaian formatif yang memberikan umpan balik konstruktif membantu siswa memperbaiki ide, merevisi karya, dan mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri. Black dan Wiliam (1998) menekankan bahwa umpan balik yang mendalam dan reflektif dapat meningkatkan

kualitas berpikir kreatif dan kemampuan siswa melihat hubungan antar konsep. Dengan demikian, evaluasi dalam pembelajaran kreatif tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi pada proses, eksplorasi ide, dan kemampuan refleksi diri.

Penting pula untuk menyoroti peran guru sebagai desainer pembelajaran. Guru tidak hanya mengatur aktivitas belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan yang kaya rangsangan, terbuka terhadap eksperimen, dan memungkinkan siswa bekerja secara mandiri maupun kolaboratif. Guru sebagai learning facilitator memastikan bahwa pembelajaran menyediakan tantangan yang tepat, kesempatan eksplorasi, serta ruang aman untuk gagal sebagai bagian dari proses pembelajaran kreatif. Kegagalan tidak dianggap sebagai kelemahan, tetapi sebagai langkah penting dalam perjalanan kreatif.

Secara keseluruhan, landasan pedagogis dalam pembelajaran yang memfasilitasi kreativitas melibatkan integrasi teori perkembangan, pendekatan konstruktivis, humanisme, multiliteracies, teknologi pendidikan, serta penilaian formatif yang reflektif. Ketika semua elemen ini terjalin, pembelajaran menjadi ruang bagi siswa untuk membangun ide secara mandiri, mengeksplorasi kemungkinan baru, dan mengembangkan kepercayaan diri kreatif. Lingkungan belajar yang didesain dengan dasar pedagogis tersebut akan memungkinkan anak tumbuh sebagai individu kreatif, kritis, dan adaptif dalam menghadapi tantangan dunia modern.

## **BAB 3**

# **Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak**

---

### **A. Faktor internal: bakat, minat, kepribadian, dan motivasi intrinsik**

Dalam perkembangan kreativitas anak usia dini, keluarga merupakan salah satu faktor yang signifikan. Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan faktor tertentu dalam keluarga yang berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak. Namun, penelitian penelitian tersebut masih berdiri sendiri-sendiri dan belum ada suatu kajian literatur terbaru yang spesifik mengumpulkan, mengorganisasikan, mengkaji serta menganalisa faktor-faktor tersebut.

Penelitian ini merupakan sebuah kajian literatur sistematis yang bertujuan untuk mengumpulkan, mengorganisasikan, mengkaji serta menganalisa faktor keluarga yang mempengaruhi kreativitas anak. Kajian literatur sistematis ini dilakukan dengan mengacu pada pedoman PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic review and Meta-Analyses*) suatu panduan penulisan dalam melakukan kajian literatur sistematis yang terdiri dari identifikasi artikel, pemilihan artikel yang sesuai dan termasuk dalam fokus pembahasan, penilaian artikel hingga sintesis artikel (Page dkk., 2021). yang terdiri dari identifikasi, pemilihan, penilaian hingga sintesis artikel. Berdasarkan kajian literatur ini, dapat ditarik kesimpulan

bahwa terdapat beberapa faktor keluarga yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak yang dapat dikategorikan menjadi:

### **1. internal bakat,**

Pendidikan pada dasarnya adalah proses internal untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan individu, baik secara internal maupun eksternal. Pendidikan berperan sebagai wadah untuk membentuk sumber daya yang berpengetahuan dan mempunyai berkarakter (Indah Ayu Anggraini, 2020). Potensi anak sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang dianugrahi oleh orang tua dan lingkungannya. Dengan itu, penting untuk orang tua dan guru mengetahui dan mengembangkan potensi anak sejak dini. Semakin awal anak menerima dorongan dari orang tua, semakin baik hasilnya (Komala, 2017). Bakat adalah kualitas yang terlihat dalam perilaku manusia di bidang keahlian tertentu, seperti musik, seni mengarang, kecakapan dalam matematika, ahli di bidang mesin, atau keahlian lainnya. (Yusfandaria, 2019). Menurut Wintara 2017 dalam (Prima, 2021) Bakat adalah kemampuan dasar seseorang untuk belajar dalam waktu yang lebih singkat dibandingkan orang lain, namun menghasilkan hasil yang lebih baik. Jadi dapat dikatakan bahwa bakat adalah kemampuan dasar atau keahlian yang telah dimiliki individu yang menjadi pembeda antar individu.

### **2. minat,**

Minat didalam proses belajar adalah suatu aspek dalam psikologi yang mempengaruhi setiap individu dalam belajar. Karena minat yang dimiliki seseorang akan menimbulkan rasa suka dan rasa terikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada keterpaksaan . Minat belajar mempunyai peran yang sangat besar terhadap pelajar karena minat belajar ini merupakan salah satu kunci keaktifan seorang pelajar dengan ada minat belajar yang tinggi maka pelajar tersebut

akan memiliki keaktifan yang berasal dari dalam dirinya sendiri. Sehingga dengan adanya minat belajar mempengaruhi hasil belajar dan prosesnya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa, jika seseorang mempunyai minat belajar yang tinggi maka akan dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik sehingga menghasilkan hasil yang terbaik juga dalam proses belajarnya (Rina Dwi Muliani, 2022)

Hal tersebut dapat di simpulkan bahwa minat belajar yang tinggi di peroleh melalui partisipan yang aktif untuk mendapatkan suatu hasil yang maksimal. Dengan demikian peserta didik yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan cenderung menunjukkan perilaku, perhatian sesuai dengan subjek atau objek yang di pelajarnya. Begitu juga sebaliknya peserta didik yang mempunyai minat belajar yang rendah akan menunjukkan perilaku yang tidak diharapkan seperti tidak fokus dengan mata pelajaran, peserta didik tidak mengerjakan tugas, tidak melengkapi catatan pelajaran yang di berikan oleh pendidik. Dengan demikian pentingnya dilakukan dengan pemahaman yang dalam tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. Dengan demikian perlu dilakukan pemahaman mendalam terkait dengan persepsi peserta didik tentang faktor-faktor penyebab minat belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan (Arusman, 2022) menyatakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah sesuatu pengaruh yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan seorang peserta didik. Sedangkan faktor eksternal faktor yang di pengaruhi dari luar misalnya perhatian dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran bimbingan orang tua pada pembelajaran di rumah fasilitas dan kebutuhan yang menjadikan oleh orang tua serta faktor lingkungan sekitar yang menyebabkan salah satu dari faktor yang mempengaruhi minat belajar.

### 3. **Kepribadian**

Menurut ahli, kreativitas dan kepribadian anak memiliki hubungan yang erat. Sternberg dan Lubart (1996) menyatakan bahwa kreativitas merupakan titik pertemuan antara tiga atribut psikologi: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi.

Beberapa ciri kepribadian anak yang kreatif menurut Piers (dalam Ali & Asrori, 2017) adalah:

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman: Menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya.
- b. Dorongan yang tinggi: Memiliki motivasi yang kuat untuk menciptakan sesuatu yang baru.
- c. Keterlibatan yang tinggi: Memiliki ketertarikan yang besar terhadap aktivitas kreatif.
- d. Rasa ingin tahu yang besar: Selalu ingin mengetahui dan memahami hal-hal baru.
- e. Ketekunan yang tinggi: Tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan.
- f. Percaya diri: Memiliki keyakinan yang kuat terhadap kemampuan diri sendiri.
- g. Kemandirian yang tinggi: Mampu mengambil keputusan dan bertindak sendiri.

Dengan demikian, kreativitas dan kepribadian anak memiliki hubungan yang saling mempengaruhi, di mana kepribadian anak dapat mempengaruhi kemampuan kreatifnya, dan sebaliknya, kemampuan kreatif juga dapat mempengaruhi kepribadian anak

### 4. **dan motifasi intrinsik**

Menurut ahli, motivasi intrinsik yang mempengaruhi kreativitas anak adalah:

- a. ketertarikan: Anak-anak yang memiliki ketertarikan yang besar terhadap suatu aktivitas atau topik cenderung lebih kreatif (Amabile, 1996).

- b. Rasa ingin tahu: Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang besar cenderung lebih kreatif dan ingin mengetahui hal-hal baru (Deci & Ryan, 2000).
- c. Kesenangan: Anak-anak yang melakukan aktivitas karena kesenangan dan kepuasan cenderung lebih kreatif (Csikszentmihalyi, 1996).
- d. Tantangan: Anak-anak yang memiliki tantangan dan ingin mengatasi kesulitan cenderung lebih kreatif (Amabile, 1996).
- e. Otonomi: Anak-anak yang memiliki otonomi dan kebebasan untuk membuat keputusan cenderung lebih kreatif (Deci & Ryan, 2000).
- f. Pengakuan: Anak-anak yang memiliki pengakuan dan apresiasi terhadap karya mereka cenderung lebih kreatif (Amabile, 1996).

Motivasi intrinsik ini dapat mempengaruhi kreativitas anak dengan cara:

- a. Meningkatkan ketertarikan dan kesenangan terhadap aktivitas kreatif
- b. Meningkatkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk mengetahui hal-hal baru

## **B. Faktor eksternal: lingkungan keluarga, sekolah, dan budaya**

Disamping aspek Internal, aspek eksternal juga mempengaruhi kreativitas seseorang. Faktor eksternal adalah semua pengaruh yang berasal dari luar diri individu atau organisasi yang dapat memengaruhi, baik positif maupun negatif, dan sering kali berada di luar kendali. Faktor eksternal meliputi lingkungan sekitar, seperti sekolah, rumah dan masyarakat (Syifa Aulia, 2024).

### **1. Lingkungan keluarga**

Lingkungan keluarga adalah salah satu faktor utama yang dapat mendukung atau menghambat kreativitas anak.

Keluarga adalah tempat pertama di mana anak-anak belajar dan tumbuh. Interaksi dengan orang tua dan anggota keluarga lainnya memiliki pengaruh besar terhadap cara anak melihat dunia dan mengekspresikan ide-ide mereka. Dalam hal ini, peran orang tua sangat penting karena mereka tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik anak, tetapi juga memberikan dukungan emosional dan intelektual (Nanik Rahayu Dkk,2023).

Lingkungan rumah dapat berperan yang luas dalam pengembangan keluarga dalam menyediakan sistem pendidikan yang komprehensif dan berkelanjutan, mulai dari masa kanak-kanak, melalui tahap-tahap perkembangan, dewasa dan pernikahan. Begitu banyak orang tua yang memainkan peran itu. Selain bekerja, orang tua juga memiliki pekerjaan utama yaitu menjaga perkembangan anaknya.

Orang tua dapat membantu merangsang kreativitas anak dengan memperhatikan potensi yang belum terlihat, yaitu berbagai aspek perkembangan anak seperti kemampuan bahasa, intelektual, emosional, sosial, motorik, dan konsep diri, serta minat dan bakat mereka. Oleh karena itu, peran keluarga sangat penting dalam mengembangkan kreativitas anak dan meningkatkan potensi minat dan bakatnya.

Beberapa faktor dalam lingkungan keluarga yang dapat mempengaruhi kreativitas anak meliputi dukungan emosional dari orang tua, ketersediaan sumber daya kreatif di rumah, interaksi sosial antar anggota keluarga, serta kebebasan untuk berekspresi. Dukungan emosional seperti pujian dan dorongan dapat meningkatkan kepercayaan diri anak.

## **2. Lingkungan Sekolah**

Lingkungan sekolah adalah tempat di mana siswa melakukan kegiatan pendidikan untuk memperoleh pengetahuan, mengubah sikap, dan mengembangkan

keterampilan, baik di dalam maupun di luar kelas. Ini mencakup segala hal yang berkaitan dengan sekolah, mulai dari gedung, fasilitas, hingga hubungan sosial.

Lingkungan sekolah sangat memengaruhi kreativitas siswa melalui faktor fisik, sosial, dan budaya. Lingkungan fisik yang mendukung (nyaman, bersih, ventilasi baik) meningkatkan motivasi dan fokus, sedangkan lingkungan sosial yang positif (interaksi suportif, kerja sama) mendorong keterampilan sosial dan rasa aman.

Pengaruh lingkungan sekolah terhadap kreativitas siswa

- a. Dukungan sosial: Lingkungan yang mendukung, inklusif, dan tidak menghakimi akan mendorong siswa untuk lebih berani mencoba hal baru dan berekspresi tanpa takut salah.
- b. Interaksi yang positif: Hubungan baik dengan guru dan teman sebaya menciptakan suasana aman untuk berbagi ide dan berkolaborasi, yang dapat memicu ide-ide kreatif.
- c. Kebebasan berpendapat: Lingkungan yang memberikan ruang bagi siswa untuk berpendapat dan berekspresi akan menumbuhkan rasa percaya diri dan kebebasan berekspresi, yang merupakan kunci kreativitas.
- d. Fleksibilitas: Kurikulum yang fleksibel dan metode pembelajaran yang bervariasi memungkinkan siswa untuk mengembangkan cara belajar dan berpikir yang berbeda.

Lingkungan sekolah berperan penting dalam mengembangkan kreativitas anak melalui lingkungan fisik yang mendukung, peran guru sebagai fasilitator, serta kegiatan yang menstimulasi imajinasi dan pemikiran kritis. Lingkungan yang nyaman dan terbuka memberikan ruang bagi anak untuk bereksperimen dan berinovasi, sementara guru yang memberikan kebebasan dan

bimbingan yang tepat dapat membantu anak mengembangkan potensinya secara optimal.

Peran lingkungan fisik dan sosial (Nur Aini dkk, 2024) :

a. Lingkungan yang nyaman dan mendukung

Sekolah menyediakan lingkungan belajar yang kondusif di mana anak merasa aman untuk mengeksplorasi ide-ide baru, bermain, dan bereksperimen tanpa takut salah.

b. Tersedianya fasilitas:

Ketersediaan fasilitas yang mendukung, seperti "pojok berkarya" atau perlengkapan untuk kegiatan seni dan kerajinan, memungkinkan anak untuk berekspresi dan mengolah ide-ide kreatif mereka.

c. Keterbukaan dan fleksibilitas:

Lingkungan sekolah yang terbuka dan tidak kaku memungkinkan timbulnya banyak pertanyaan dan mendorong anak untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

### **3. Budaya**

Budaya adalah suatu pola asumsi dasar yang ditemukan dan ditentukan oleh suatu kelompok tertentu karena mempelajari dan menguasai masalah adaptasi eksternal dan integrasi internal, yang telah bekerja dengan cukup baik untuk dipertimbangkan secara layak dan karena itu diajarkan pada anggota baru sebagai cara yang 784 dipersepsikan, berpikir dan dirasakan dengan benar dalam hubungan dengan masalah tersebut

Budaya didefinisikan sebagai cara hidup orang yang dipindahkan dari generasi ke generasi melalui berbagai

proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya (Wahab & Kamil, 2022).

Budaya sekolah yang menghargai kejujuran, tanggung jawab, dan memberikan penghargaan pada kreativitas akan menumbuhkan sikap inovatif dan mental yang lebih sehat pada siswa.

budaya berperan dalam mengembangkan kreativitas anak melalui pendidikan seni, eksplorasi imajinasi, dan keterlibatan dalam kegiatan budaya yang memberikan ruang ekspresi diri dan pemecahan masalah.

a. Peran budaya dalam kreativitas anak:

1) Pendidikan Seni dan Budaya:

Pendidikan seni (meliputi musik, seni rupa, drama, dan tari) dapat mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal, yang mendorong anak untuk menyerap dan mengapresiasi warisan budayanya. Kegiatan seni memberikan saluran bagi anak untuk mengekspresikan diri secara unik dan membantu mereka mengeksplorasi ide-ide baru.

2) Eksplorasi Imajinasi:

Kegiatan yang memberikan kebebasan berkreasi dan memilih bahan dapat membantu anak mengembangkan ide-ide kreatif mereka sendiri, alih-alih hanya meniru. Guru memainkan peran penting dalam memfasilitasi ini dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi sesuai imajinasi mereka.

3) Pemecahan Masalah:

Kreativitas, yang sering diasah melalui seni dan budaya, memungkinkan anak untuk berpikir kreatif dalam

memecahkan masalah. Melalui kegiatan seni, anak tidak hanya berkreasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah secara baru.

4) Aspek Ekspresi dan Identitas:

Melalui kegiatan budaya dan seni, anak dapat mewujudkan diri, yang merupakan kebutuhan dasar mereka. Seni dan budaya juga berkontribusi pada kohesi sosial dengan menyediakan media ekspresi yang membantu menyatukan dan menumbuhkan pemahaman di antara masyarakat yang beragam.

**C. Peran lingkungan belajar yang mendukung kebebasan berekspresi**

Lingkungan belajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar harus menjadi bagian yang menarik perhatian guru pada saat kegiatan pembelajaran. Lingkungan belajar memegang peran sentral dalam mendorong keterlibatan siswa (Abdurahman Sholih, 2024).

Lingkungan belajar memiliki fitur yang lebih mengoptimalkan proses interaksi antara guru dan siswa. Lingkungan belajar yang nyaman dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, merangsang rasa ingin tahunya, membantu mereka berinteraksi sesuai penjelasan guru, dan juga membantu menjadikan hal-hal yang abstrak menjadi konkret. Lingkungan belajar yang nyaman dapat membantu siswa dalam menciptakan prestasi prestasinya.

Lingkungan belajar yang positif sangat berpengaruh terhadap kreativitas siswa sehingga menumbuhkan sikap yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka sesuai dengan bakat dan minat. Ketika siswa termotivasi dan nyaman, mereka bersedia untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang menantang kreativitas mereka. Rangsangan yang positif

memungkinkan siswa untuk berpikir kreatif dan menanggapi tantangan dengan sikap yang lebih aktif dan produktif. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan kelas yang mendukung dapat mendorong siswa berpartisipasi secara aktif dalam berbagai kegiatan.

Peran guru juga sangat berpengaruh untuk mewujudkan lingkungan belajar yang positif. Dengan mendukung serta menghargai ide-ide siswa, guru dapat mendorong mereka untuk aktif dalam kegiatan belajar yang menantang. Selain itu, guru yang tidak membatasi kreativitas siswa memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Lingkungan belajar yang baik dan dukungan dari guru serta fasilitas yang memadai berkontribusi signifikan terhadap motivasi dan kreativitas siswa (Galih, 2025)

Guru mendukung kebebasan berekspresi untuk mengembangkan kreativitas anak dengan menciptakan lingkungan yang mendukung dan aman, memberikan kebebasan eksplorasi, menjadi fasilitator dan inspirator, menggunakan metode yang beragam, dan menghargai proses serta hasil karya anak. Guru harus mengurangi kontrol yang ketat, memberikan contoh yang kreatif, serta bekerja sama dengan orang tua untuk menyediakan sarana yang dibutuhkan.

Metode kebebasan berekspresi artinya anak bebas mengungkapkan pikiran dan perasaannya dalam berkarya seni sehingga tidak ada batasan atau hambatan dalam berkreasi seni dan anak bebas berekspresi. Ini adalah cara untuk memungkinkan kita mengekspresikan pikiran dan perasaan kita. Kebebasan berekspresi memungkinkan anak untuk bebas berekspresi dan mengeksplorasi imajinasinya yang tak terbatas yang diekspresikan dalam karya seni seperti lukisan. Oho Garha Free Expression memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka dalam bentuk karya seni tanpa

dibatasi oleh aturan teknik pembuatan gambar tradisional. Itu cara memberi (Oho Graha, 1980).

Peran kebebasan berekspresi dalam mengembangkan kreativitas anak

1. Meningkatkan kepercayaan diri:

Kebebasan berekspresi membuat anak merasa percaya diri untuk menjadi diri sendiri dan menunjukkan kepribadian unik mereka tanpa penilaian atau batasan yang ketat.

2. Mendorong eksplorasi dan imajinasi:

Anak-anak diberi ruang untuk mengeksplorasi berbagai gagasan, teknik, dan medium tanpa hambatan, sehingga dapat mengembangkan imajinasi yang lebih luas dan imajinasi yang lebih kaya.

3. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah:

Melalui aktivitas kreatif, anak belajar mengambil risiko dan menemukan solusi kreatif terhadap tantangan yang dihadapi.

4. Meningkatkan motivasi belajar:

Ketika anak diberi kebebasan untuk berkreasi, seperti dalam kegiatan seni, mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat aktif dalam pembelajaran yang menarik.

5. Memfasilitasi ekspresi emosional:

Seni, sebagai salah satu bentuk ekspresi bebas, menyediakan media yang efektif bagi anak untuk menyampaikan emosi yang sulit diungkapkan dengan kata-

kata, yang dapat membantu mengatasi stres atau kecemasan.

6. Mendorong orisinalitas:

Kebebasan berekspresi membantu anak untuk tidak hanya meniru, tetapi menghasilkan ide-ide baru dan menyelesaikannya dengan cara mereka sendiri.

7. Mendukung perkembangan psikologis dan sosial:

Memberikan ruang untuk berekspresi memungkinkan anak tumbuh secara normal dan alamiah sesuai bakat dan potensinya, yang penting untuk perkembangan psikologis dan sosialnya.

#### **D. Hambatan perkembangan kreativitas anak**

Hambatan kreativitas anak adalah hal-hal yang menghalangi kemampuan anak untuk menghasilkan ide-ide baru atau memecahkan masalah secara unik, seperti rasa takut (takut salah, takut dikritik), sikap orang tua yang terlalu protektif atau mengatur, serta lingkungan yang menuntut evaluasi, hadiah, dan persaingan, demikian menurut ahli seperti Munandar (Munandar, 1999).

Dalam mengembangkan kreativitas pada anak terdapat beberapa yang dapat menghambat dalam proses pengembangannya hambatan-hambatan tersebut dapat berupa (Rohani dalam cinta, 2024 ):

1. Evaluasi, Rogers menekankan salah satu syarat memupuk kreativitas konstruktif yaitu bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan di evaluasipun akan mengurangi kreativitas anak.

2. Hadiah, kebanyakan orang percaya bahwa member hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi dan mematikan kreativitas. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak berpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu maka motivasi dan kreativitas mereka menurun.
3. Persiangan atau sering disebut kompetensi lebih kompleks dari pada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi meliputi keeduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lainnya.
4. Lingkungan yang membatasi, belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan sebagai anak yang mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang menekankan disiplin dan sebagai sekedar sebuah hafalan saja. La selalu diberi tahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus dapat mengulanginya, dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya.
5. Hambatan Psikologis, hambatan psikologis seperti kurangnya rasa percaya diri atau takut gagal juga menjadi faktor yang membatasi kreativitas. Anak yang sering kali merasa takut untuk mencoba hal baru karena takut melakukan kesalahan atau gagal akan cenderung menghindari tantangan kreatif. Mereka

mungkin lebih memilih untuk mengikuti arahan daripada mengambil risiko dengan gagasan yang berbeda. Hal ini dapat disebabkan oleh pengalaman sebelumnya di mana mereka mendapat kritik yang terlalu keras atau tidak didukung saat melakukan kesalahan. Rasa takut ini akan membatasi kemampuan anak untuk bereksperimen dan menghasilkan ide-ide kreatif.

Adanya hambatan dalam mengembangkan pemikiran kreatif yaitu: tidak memberikan penilaian atau menunda penilaian, pemberian hadiah, persaingan terhadap siswa, dan lingkungan yang membatasi. Hasil pedoman observasi, yang dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS kurikulum merdeka dapat dikatakan “cukup”. Hal ini ditunjukkan oleh berbagai pernyataan yang mana ada beberapa siswa yang masih kurang dalam melibatkan diri dalam tugas yang diberikan dengan mengembangkan sikap siswa secara kreatif dan berpikir lancar terhadap diri siswa mengenai tugas yang diberikan (Reni & Leny, 2024).

## **BAB 4**

# **Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Kreativitas**

---

### **A. Pola asuh dan pengaruhnya terhadap kreativitas**

Desmita (2017). pola asuh adalah seperangkat sikap, perbuatan, dan interaksi orang tua terhadap anak untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak agar menjadi individu yang baik dan benar. Ini mencakup cara orang tua dalam memberikan aturan dan perhatian, serta bagaimana mereka mendidik anak dalam kesehariannya.

Hurlock (1997), ia menjelaskan bahwa pola asuh merupakan cara orang tua memperlakukan anak-anaknya yang tercermin dalam interaksi sehari-hari. Pola ini tidak hanya bersifat instruksional, tetapi juga melibatkan aspek emosional yang mendalam antara orang tua dan anak. Melalui cara orang tua berinteraksi, seperti memberikan perhatian, menetapkan aturan, serta memberi kebebasan dengan tanggung jawab, anak belajar bagaimana menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan membangun identitas dirinya sendiri.

Pola asuh yang tepat dapat meningkatkan kepercayaan diri anak, yang merupakan aspek penting untuk mengembangkan kreativitas. Jean Piaget, kreativitas adalah hasil dari perkembangan kognitif yang bertahap, di mana anak membangun pemahaman tentang dunia melalui interaksi dengan lingkungannya. Kreativitas bukan sekadar

bakat bawaan, melainkan kemampuan yang berkembang seiring waktu.

Menurut Hurlock (1997), pola asuh orang tua dibagi menjadi tiga jenis utama: otoriter, demokratis, dan permisif.

1. Pola Asuh Otoriter:

Pola asuh otoriter yakni mengutamakan aturan ketat dan memaksa anak untuk patuh sesuai keinginan orang tua. Sering menggunakan hukuman jika anak tidak memenuhi tuntutan orang tua, tanpa memberikan pujian jika anak berhasil memenuhi kriteria yang ditetapkan.

2. Pola Asuh Demokratis:

Ditandai dengan orang tua yang menerima, responsif, dan memperhatikan kebutuhan anak, namun tetap dengan batasan yang terkontrol. Anak didorong untuk berinisiatif dan mengambil keputusan sendiri setelah berdiskusi dengan orang tua.

3. Pola Asuh Permisif:

Memberikan kebebasan penuh kepada anak untuk membuat keputusan sendiri sesuai keinginan mereka. Cenderung mengarah pada sikap orang tua yang acuh tak acuh terhadap anak.

Menurut Hurlock(1997), jenis pola asuh yang mempengaruhi kreativitas adalah otoriter, permisif, dan demokratis (otoritatif). Pola asuh demokratis (otoritatif) cenderung mendukung kreativitas karena menggabungkan kehangatan dengan kontrol yang seimbang, sementara pola asuh otoriter dapat menghambat kreativitas karena adanya aturan yang kaku, dan permisif bisa mengarah pada kurangnya bimbingan yang terarah.

Pengaruh polaasuh terhadap kreativitas:

1. Pola Asuh Demokratis (Otoritatif)

Pola asuh ini dianggap ideal karena memberikan kebebasan anak untuk berekspresi dan mengemukakan pendapat, namun tetap dalam batasan yang terarah. Ini menciptakan lingkungan yang aman bagi anak untuk bereksperimen dan mengambil risiko yang diperhitungkan.

## 2. Pola Asuh Otoriter

Pola Asuh ini Dapat menghambat kreativitas karena anak takut melakukan kesalahan dan tidak memiliki kebebasan untuk mengemukakan ide-ide orisinalnya.

## 3. Pola Asuh Permisif

Dalam pola asuh ini, meskipun anak bebas, kurangnya bimbingan dan arahan dari orang tua dapat membuat kreativitas anak tidak terarah dan tidak memiliki kedalaman. Anak cenderung kesulitan untuk membuat keputusan yang terencana.

## **B. Stimulasi di rumah: permainan, cerita, dan diskusi**

Stimulasi di rumah untuk mengembangkan kreativitas anak adalah proses interaksi dan pemberian rangsangan melalui panca indera agar anak dapat menghasilkan gagasan atau karya baru. Stimulasi ini bertujuan membentuk jalur saraf di otak, sehingga anak mampu memodifikasi ide lama, memecahkan masalah dengan cara baru, dan menciptakan sesuatu yang inovatif. Stimulasi di rumah melalui permainan, cerita, dan diskusi adalah cara efektif untuk mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Berbagai kegiatan ini dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, motorik, serta emosional dan sosial anak.

### 1. **Permainan**

Menurut Hurlock (1978), permainan adalah aktivitas yang dilakukan secara sukarela, semata-mata untuk kesenangan, dan tidak terikat pada hasil akhir tertentu. Melalui permainan, anak dapat menggunakan imajinasi dan pengalaman mereka untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda. Menurut Hurlock permainan mempunyai hubungan dengan kreativitas yaitu:

- a. Motivasi intrinsik: Permainan adalah kegiatan yang dilakukan karena dorongan dari dalam diri anak, bukan paksaan dari luar. Motivasi ini memungkinkan anak bereksplorasi secara bebas tanpa takut akan kegagalan, sehingga membuka jalan bagi munculnya ide-ide kreatif.
- b. Proses lebih penting dari hasil: Fokus utama dalam bermain adalah kesenangan dan kegembiraan, bukan pada produk akhir. Hal ini mendorong anak untuk bereksperimen dengan berbagai cara dan membiarkan imajinasi mereka berkembang.
- c. Eksplorasi dan konstruksi: Permainan, terutama jenis konstruktif seperti bermain balok atau lego, memberikan kesempatan kepada anak untuk memproduksi objek baru. Mereka dapat memanipulasi materi atau benda di sekitar mereka untuk menciptakan bentuk-bentuk yang diinginkan.
- d. Pengembangan ide orisinal: Hurlock mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, atau orisinal. Melalui permainan, anak-anak secara bertahap mengembangkan kemampuan untuk menyusun ide, produk, atau gagasan yang sebelumnya tidak mereka ketahui.
- e. Meningkatkan kebahagiaan: Ketika kreativitas membuat permainan menjadi lebih menyenangkan, anak akan merasa bahagia dan puas. Perasaan positif ini pada gilirannya akan mendorong mereka untuk bermain dan berkreasi lebih lanjut.

## 2. **Cerita**

Menurut psikolog perkembangan Elizabeth B. Hurlock(1978), kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal oleh penciptanya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran. Berdasarkan definisi tersebut, cerita dapat menjadi alat untuk menumbuhkan kreativitas karena dapat merangsang pemikiran imajinatif. Dengan mendengar atau membaca cerita, seseorang akan diajak untuk membayangkan tokoh, latar, dan alur yang baru, sehingga melatih kemampuan mereka dalam menciptakan gagasan yang unik.

## 3. **Diskusi**

Diskusi adalah pertukaran pikiran dan gagasan antara dua orang atau lebih untuk mencapai kesepakatan atau pemahaman bersama.

Meskipun Hurlock tidak secara spesifik mendefinisikan "diskusi untuk menumbuhkan kreativitas", dari definisinya tentang kreativitas, dapat disimpulkan bahwa diskusi menjadi metode yang efektif karena:

- a. Pertukaran ide: Diskusi memfasilitasi interaksi dan pertukaran pemikiran, yang dapat memicu ide-ide baru yang dihasilkan dari kombinasi elemen yang sudah ada.
- b. Berpikir divergen: Diskusi mendorong partisipan untuk memandang masalah dari berbagai sudut pandang, menghasilkan beragam solusi yang berbeda dan orisinal.
- c. Sintesis pemikiran: Diskusi memungkinkan sintesis dari berbagai gagasan yang ada, menghasilkan suatu komposisi pemikiran baru yang lebih kaya daripada sekadar rangkuman.

### **C. Memberi ruang eksplorasi dan kebebasan berekspresi**

Memberi ruang untuk eksplorasi dan kebebasan berekspresi adalah kunci penting dalam pengembangan kreativitas. Kedua hal ini saling berkaitan dan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi ide-ide baru untuk berkembang.

#### **1. Pengertian eksplorasi dan kebebasan**

- a. Eksplorasi: Proses mencari, menyelidiki, dan bereksperimen dengan berbagai ide, bahan, atau metode. Eksplorasi melibatkan rasa ingin tahu yang tinggi dan kesediaan untuk mencoba hal-hal baru tanpa takut gagal.
- b. Kebebasan berekspresi: Kemampuan untuk mengomunikasikan pikiran, perasaan, dan ide secara bebas, baik melalui kata-kata, gambar, atau bentuk lainnya. Ini adalah fondasi bagi terciptanya inovasi dan pemikiran orisinal.

#### **2. Manfaat memberi ruang eksplorasi dan kebebasan berekspresi**

- a. Memicu imajinasi dan orisinalitas: Dengan bebas mengeksplorasi, individu dapat menemukan cara-cara baru dalam melakukan sesuatu, yang menginspirasi solusi dan ide-ide yang unik.
- b. Meningkatkan kepercayaan diri: Ketika seseorang merasa aman untuk mencoba dan membuat kesalahan, ia akan merasa lebih nyaman untuk mengambil risiko kreatif. Ini pada gilirannya akan memperkuat kepercayaan dirinya.
- c. Mengembangkan pemikiran kritis: Eksplorasi dalam seni, misalnya, mendorong individu untuk berpikir kritis, berimajinasi, dan menciptakan solusi baru.
- d. Mendukung perkembangan minat dan bakat: Memberi ruang bagi remaja dan anak-anak untuk

mengekspresikan diri membantu mengarahkan dan mendukung perkembangan minat serta bakat mereka.

- e. Menghasilkan ide-ide inovatif: Kebebasan berekspresi memungkinkan aliran ide tanpa batas, yang menjadi katalisator bagi kemajuan di berbagai bidang.

### **3. Cara memberi ruang untuk eksplorasi dan kebebasan berekspresi**

- a. Menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung: Berikan dukungan positif dan dorong individu untuk mengekspresikan diri tanpa takut dihakimi.
- b. Sediakan berbagai macam media: Tawarkan beragam alat dan bahan, seperti seni dan kerajinan tangan, agar anak-anak dapat bereksperimen dengan berbagai ide.
- c. Mendorong kolaborasi: Berkolaborasi dengan orang lain bisa membantu menghasilkan ide-ide baru melalui pertukaran pandangan dan perspektif yang berbeda.
- d. Berikan tugas yang menantang: Tugaskan proyek-proyek yang tidak memiliki solusi pasti untuk mendorong pemikiran kreatif. Ini akan membantu individu mengembangkan ide-ide baru dengan menggabungkan ide-ide lama.
- e. Terus mencoba hal baru: Mendorong seseorang untuk menjelajahi hobi dan aktivitas baru dapat merangsang imajinasi dan memperluas wawasan.

## **D. Menghindari sikap otoriter dan overprotektif**

### **1. Sikap otoriter**

- a. Pengertian sikap otoriter

Otoriter adalah gaya kepemimpinan atau pola perilaku yang cenderung memusatkan kekuasaan dan kendali sepenuhnya pada satu individu atau pihak. Pihak yang

bersikap otoriter akan menuntut kepatuhan tanpa syarat dari orang lain, sering kali tanpa mempertimbangkan pendapat atau perasaan mereka.

b. Ciri-ciri sikap otoriter:

- 1) Dominan dan memaksa: Selalu ingin keputusan dan keinginannya diikuti oleh orang lain.
- 2) Tidak menerima kritik: Menolak masukan atau saran, bahkan menganggapnya sebagai bentuk pembangkangan.
- 3) Kontrol ketat: Mengendalikan setiap aspek kehidupan individu lain, baik dalam lingkup pekerjaan, keluarga, maupun hubungan.
- 4) Egois: Memprioritaskan kepentingan dan egonya sendiri di atas kebutuhan orang lain.
- 5) Kurangnya empati: Tidak peka terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain.

c. Untuk menghindari sikap otoriter:

- 1) Introspeksi diri: Kenali alasan mengapa Anda merasa perlu mengendalikan orang lain. Apakah karena rasa tidak aman atau trauma masa lalu?
- 2) Belajar mendengarkan: Berikan kesempatan kepada orang lain untuk mengutarakan pendapat dan perasaannya. Hargai sudut pandang mereka.
- 3) Bangun kepercayaan: Percayai bahwa orang lain juga mampu membuat keputusan yang baik untuk diri mereka sendiri.
- 4) Delegasikan tanggung jawab: Berikan kepercayaan kepada orang lain untuk mengambil alih tugas dan tanggung jawab. Beri mereka ruang untuk berkembang.
- 5) Fokus pada solusi, bukan kontrol: Alih-alih mendikte, ajaklah orang lain berdiskusi untuk mencari solusi bersama.

## **2. sikap overprotektif**

### a. Pengertian sikap overprotektif

Overprotektif adalah sikap melindungi seseorang secara berlebihan, melampaui batas kewajaran. Perilaku ini sering kali muncul dari niat baik, seperti rasa sayang atau takut akan bahaya, namun justru menghambat perkembangan dan kemandirian individu yang dilindungi.

### b. Ciri-ciri sikap overprotektif:

- 1) Kecemasan berlebihan: Selalu khawatir akan hal-hal buruk yang bisa menimpa orang yang dilindungi.
- 2) Tidak memberi kepercayaan: Merasa individu lain tidak mampu mengambil keputusan sendiri, sehingga terus-menerus mengontrol.
- 3) Menghalangi risiko: Mencegah individu lain mengambil risiko yang diperlukan untuk berkembang.
- 4) Memanjakan: Memberikan perlindungan yang terlalu banyak, sehingga individu yang dilindungi menjadi tidak mandiri dan bergantung.
- 5) Memata-matai: Terus-menerus ingin tahu keberadaan dan aktivitas individu lain karena rasa curiga.
- 6) Cara menghindari sikap otoriter dan overprotektif

### c) Untuk menghindari sikap overprotektif

- 1) Akui kecemasan Anda: Sadari bahwa kekhawatiran yang berlebihan Anda berasal dari rasa tidak aman. Dengan mengakui perasaan ini, Anda dapat mulai mengelolanya.
- 2) Berikan otonomi: Izinkan orang yang Anda sayangi untuk mengambil keputusan dan belajar

dari kesalahan mereka sendiri. Ini adalah bagian penting dari proses tumbuh kembang.

- 3) Tetapkan batasan yang sehat: Buatlah batasan yang jelas antara melindungi dengan sehat dan mengendalikan secara berlebihan.
- 4) Fokus pada kemandirian: Bantu orang yang Anda sayangi untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan agar bisa mandiri.
- 5) Perbaiki komunikasi: Bangun komunikasi yang terbuka dan jujur. Daripada terus-menerus menginterogasi, cobalah untuk lebih banyak mendengarkan.
- 6) Cari dukungan profesional: Jika Anda merasa kesulitan mengendalikan sikap overprotektif, bantuan dari psikolog atau terapis dapat sangat membantu.

## **BAB 5**

# **Peran Guru dan Lembaga PAUD**

---

### **A. Guru Sebagai Fasilitator Kreativitas**

Peran guru telah bergeser secara signifikan dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang krusial, terutama dalam konteks pengembangan kreativitas siswa. Pendidikan abad ke-21 menuntut individu yang inovatif dan adaptif, menjadikan kreativitas sebagai kompetensi fundamental.

Era kontemporer yang ditandai oleh kemajuan teknologi dan perubahan yang cepat menempatkan kemampuan berpikir kreatif sebagai salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai oleh peserta didik. Kreativitas tidak hanya terbatas pada bidang seni, tetapi juga mencakup kemampuan memecahkan masalah yang kompleks, menghasilkan ide-ide baru, dan beradaptasi dengan tantangan masa depan (Anwar et al., 2023; Isari et al., 2024).

Dalam ekosistem pendidikan, guru memegang peran sentral dalam memupuk potensi ini. Pergeseran paradigma pendidikan menuntut guru untuk tidak lagi berfungsi sebagai sumber tunggal pengetahuan, tetapi sebagai fasilitator yang membimbing dan memantik proses kreatif siswa. Fasilitasi diartikan sebagai upaya memberikan kemudahan dan dukungan agar siswa dapat aktif terlibat dalam kegiatan belajar, berpikir kritis, dan bebas mengekspresikan gagasan mereka (Isari et al., 2024).

Sekolah tidak lagi cukup menjadi tempat transmisi informasi, melainkan harus bertransformasi menjadi inkubator talenta kreatif. Menjadi fasilitator kreativitas

berarti guru mengambil posisi sebagai pemandu, motivator, dan arsitek lingkungan belajar yang memungkinkan setiap siswa menemukan dan mengembangkan potensi kreatif unik mereka. Peran ini melampaui sekadar penyampaian materi ajar; ia menyentuh aspek-aspek pedagogis yang lebih dalam, seperti membangun hubungan yang suportif, merancang pengalaman belajar yang menantang, dan menumbuhkan pola pikir bertumbuh (*growth mindset*). Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber kebenaran, melainkan seorang rekan belajar (*co-learner*) yang turut serta dalam proses penemuan bersama siswa.

Bahasan ini akan mengelaborasi secara komprehensif peran guru sebagai fasilitator kreativitas. Pembahasan akan diawali dengan landasan teoretis yang menopang pergeseran peran ini. Selanjutnya, akan diuraikan kompetensi-kompetensi kunci yang harus dimiliki, strategi-strategi praktis untuk diimplementasikan di dalam kelas, pendekatan penilaian yang mendukung, serta tantangan dan upaya pengembangan profesional yang diperlukan untuk mewujudkan paradigma guru fasilitator secara efektif dalam konteks pendidikan modern.

## **1. Landasan Teoretis: Dari Konstruktivisme hingga Psikologi Humanistik**

Peran guru sebagai fasilitator berakar kuat pada berbagai teori belajar yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pendidikan. Teori-teori ini memberikan justifikasi mengapa pendekatan fasilitatif lebih unggul dalam menumbuhkan kreativitas dibandingkan model pengajaran tradisional.

### **a. Teori Belajar Konstruktivis**

Teori konstruktivisme, yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, menjadi fondasi utama. Piaget (1962) berpendapat bahwa pengetahuan tidak diterima secara pasif, melainkan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Dalam pandangan ini, peran guru adalah menyediakan lingkungan yang kaya dengan material dan masalah yang memprovokasi siswa untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan membangun

pemahaman mereka sendiri. Vygotsky (1978) menambahkan dimensi sosial melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Ia berargumen bahwa pembelajaran optimal terjadi melalui interaksi sosial dengan bimbingan dari guru atau teman sebaya. Guru sebagai fasilitator menerapkan konsep *scaffolding*, yaitu memberikan dukungan terstruktur yang secara bertahap dikurangi seiring dengan meningkatnya kemampuan siswa, memungkinkan mereka untuk mencapai potensi kreatif yang lebih tinggi.

### **b. Psikologi Humanistik Carl Rogers**

Carl Rogers, seorang tokoh psikologi humanistik, memberikan kontribusi signifikan terhadap konsep fasilitasi. Rogers (dalam Rogers & Freiberg, 1994) meyakini bahwa individu memiliki dorongan alami untuk belajar dan beraktualisasi diri. Tugas pendidik adalah menciptakan kondisi yang membebaskan dorongan ini. Tiga kondisi inti yang harus dihadirkan oleh seorang guru fasilitator adalah:

- 1) **Empati (*Empathic Understanding*):** Kemampuan untuk memahami dunia dari sudut pandang siswa.
- 2) **Penerimaan Tanpa Syarat (*Unconditional Positive Regard*):** Menerima dan menghargai siswa sebagai individu yang berharga, terlepas dari kelebihan atau kekurangannya.
- 3) **Kesejatian (*Genuineness* atau *Congruence*):** Menjadi pribadi yang otentik dan jujur dalam berinteraksi dengan siswa.

Ketika ketiga kondisi ini hadir, siswa akan merasa aman secara psikologis untuk mengambil risiko, mengeksplorasi ide-ide baru, dan mengekspresikan diri secara kreatif tanpa rasa takut akan penghakiman.

### **c. Teori Kreativitas Kontemporer**

Penelitian modern dalam bidang kreativitas, seperti yang dikemukakan oleh Csikszentmihalyi (1996) dengan konsep *flow*, menekankan pentingnya keterlibatan mendalam dan motivasi intrinsik. Guru fasilitator berperan dalam merancang tugas-tugas yang menantang namun sesuai dengan tingkat keterampilan siswa, sehingga memungkinkan

mereka masuk ke dalam kondisi *flow* di mana kreativitas dapat mengalir secara optimal.

## **2. Kompetensi Inti Guru sebagai Fasilitator Kreativitas**

Untuk dapat menjalankan perannya secara efektif, seorang guru fasilitator perlu menguasai serangkaian kompetensi yang melampaui penguasaan materi ajar. Kompetensi ini lebih bersifat disposisi, keterampilan interpersonal, dan pedagogis.

### **a. Keterbukaan Pikiran dan Fleksibilitas Kognitif**

Seorang fasilitator harus memiliki pikiran yang terbuka terhadap ide-ide baru, jawaban yang tidak terduga, dan pendekatan yang tidak konvensional. Ia harus mampu melepaskan kontrol penuh atas proses pembelajaran dan bersedia untuk mengikuti alur pemikiran siswa. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk mengadaptasi rencana pembelajaran secara spontan sebagai respons terhadap minat dan penemuan siswa (Hidayat & Patras, 2021).

### **b. Keterampilan Mendengarkan Aktif dan Bertanya Produktif**

Kompetensi paling fundamental adalah kemampuan mendengarkan secara aktif—bukan hanya mendengar jawaban, tetapi memahami proses berpikir di baliknya. Dari pemahaman ini, guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan produktif. Alih-alih pertanyaan yang menguji memori (faktual), guru fasilitator menggunakan pertanyaan terbuka, divergen, dan provokatif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, membuat koneksi, dan bereksplorasi lebih jauh. Pertanyaan seperti "Apa yang membuatmu berpikir seperti itu?", "Bagaimana jika kita mencobanya dengan cara yang berbeda?", atau "Apa lagi yang bisa kita tambahkan?" adalah kunci untuk memperdalam pemikiran kreatif (Lestari & Mulyaningsih, 2021).

### **c. Kecerdasan Emosional dan Kemampuan Membangun Hubungan**

Kreativitas tumbuh subur dalam iklim yang aman dan saling percaya. Guru fasilitator harus memiliki kecerdasan

emosional yang tinggi untuk dapat mengelola dinamika kelas, membaca isyarat non-verbal siswa, dan membangun hubungan yang positif dan suportif. Ketika siswa merasa dihargai dan terhubung dengan guru mereka, mereka akan lebih berani untuk berbagi ide-ide orisinal mereka.

#### **d. Pola Pikir Pembelajar Seumur Hidup (Lifelong Learner Mindset)**

Seorang fasilitator memposisikan dirinya sebagai rekan pembelajar. Ia menunjukkan rasa ingin tahu, mengakui ketika tidak mengetahui sesuatu, dan bersemangat untuk menemukan jawaban bersama siswa. Sikap ini tidak hanya menjadi model peran yang kuat bagi siswa, tetapi juga menciptakan budaya kelas di mana belajar adalah sebuah petualangan bersama, bukan kewajiban.

### **3. Strategi Praktis Implementasi di Kelas**

Kompetensi-kompetensi di atas diwujudkan melalui serangkaian strategi dan praktik pedagogis yang dirancang untuk merangsang dan mendukung kreativitas siswa.

#### **1. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Merangsang**

Lingkungan fisik dan psikologis adalah kanvas bagi kreativitas.

**1) Lingkungan Fisik:** Penataan ruang kelas yang fleksibel, memungkinkan untuk kerja individu, kelompok kecil, dan pleno. Menyediakan akses mudah ke berbagai sumber belajar dan material *open-ended* (misalnya, balok, tanah liat, alat seni, perangkat teknologi, bahan daur ulang) yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan.

**2) Lingkungan Psikologis:** Membangun "keamanan psikologis" (*psychological safety*) adalah hal yang krusial. Ini adalah budaya di mana siswa merasa bebas untuk bertanya, berpendapat, membuat kesalahan, dan menantang status quo tanpa rasa takut akan cemoohan atau kegagalan. Guru secara eksplisit harus membingkai ulang kesalahan sebagai kesempatan belajar (Wulandari & Karyatin, 2021).

#### **b. Menerapkan Model Pembelajaran Inovatif**

Guru fasilitator beralih dari metode ceramah ke model pembelajaran yang berpusat pada siswa:

**1) Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning - PjBL):** Siswa terlibat dalam proyek jangka panjang untuk menyelidiki masalah atau pertanyaan dunia nyata yang kompleks. PjBL secara inheren menuntut kreativitas dalam perencanaan, pemecahan masalah, dan presentasi hasil (Suryandari dkk., 2021).

**2) Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning - PBL):** Pembelajaran dimulai dengan penyajian masalah yang otentik dan tidak terstruktur. Siswa secara kolaboratif harus mengidentifikasi apa yang mereka ketahui, apa yang perlu mereka ketahui, dan bagaimana cara menemukan solusi.

**3) Pembelajaran Berbasis Penyelidikan (Inquiry-Based Learning):** Siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan mereka sendiri dan melakukan investigasi untuk menemukan jawaban. Peran guru adalah memfasilitasi proses penyelidikan ini, bukan memberikan jawaban secara langsung.

#### **c. Menggunakan Teknik Bertanya Tingkat Tinggi**

Menguasai seni bertanya adalah salah satu alat paling ampuh bagi seorang fasilitator. Dengan menggunakan taksonomi seperti Taksonomi Bloom, guru dapat merancang pertanyaan yang bergerak dari level berpikir tingkat rendah (mengingat, memahami) ke level berpikir tingkat tinggi (menganalisis, mengevaluasi, mencipta) yang merupakan jantung dari kreativitas.

#### **d. Memberikan Umpan Balik yang Konstruktif**

Umpan balik dari seorang fasilitator berfokus pada proses dan upaya, bukan hanya pada hasil akhir. Menggunakan bahasa yang mendukung pola pikir bertumbuh, seperti "Saya melihat usahamu untuk mencoba pendekatan yang berbeda sangat menarik" daripada "Ini salah", dapat mendorong siswa untuk terus bereksperimen dan mengambil risiko intelektual.

Peran guru sebagai fasilitator kreativitas merupakan aspek multifaset yang mencakup berbagai strategi pedagogis dan pembentukan lingkungan belajar. Konsep fasilitator menggarisbawahi pentingnya guru dalam menyediakan

sumber daya, mendukung kebebasan berekspresi, dan membimbing proses penemuan diri siswa.

Salah satu aspek utama peran fasilitator adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, aman, dan suportif (Rachmi et al., 2023; Anwar et al., 2023). Lingkungan ini harus menoleransi kesalahan dan mendorong pengambilan risiko intelektual. Guru perlu membangun suasana kelas yang terdiri dari:

**1) Non-intimidatif:** Siswa merasa nyaman untuk bertanya, berpendapat, dan mencoba pendekatan alternatif tanpa takut dihakimi (Anwar et al., 2023).

**2) Kaya Sumber Daya (Mediator):** Guru menyediakan media dan alat peraga yang bervariasi dan relevan untuk menstimulasi imajinasi dan eksplorasi, seperti balok, plastisin, atau teknologi digital, sesuai dengan jenjang usia (Rachmi et al., 2023; Lestari, 2020).

**3) Memberikan Kebebasan:** Guru memberikan ruang bagi siswa untuk bermain, berekspresi, dan memilih cara mereka sendiri dalam menyelesaikan tugas, yang esensial dalam mengembangkan potensi kreatif (Rachmi et al., 2023).

#### **4. Tantangan dan Pengembangan Profesional Guru Fasilitator**

Transformasi menjadi seorang guru fasilitator bukanlah proses yang mudah dan dihadapkan pada berbagai tantangan.

##### **a. Tantangan Struktural dan Kultural**

**1) Kurikulum yang Padat:** Tuntutan untuk menyelesaikan materi kurikulum yang padat seringkali membatasi waktu untuk eksplorasi dan proyek mendalam.

**2) Sistem Penilaian Standar:** Tekanan pada ujian standar yang cenderung mengukur pengetahuan faktual dapat menghambat adopsi pedagogi yang berfokus pada kreativitas.

**3) Budaya Sekolah:** Budaya sekolah yang kaku, hierarkis, dan tidak mendukung pengambilan risiko oleh guru dapat menjadi penghalang utama.

##### **b. Kebutuhan Pengembangan Profesional Berkelanjutan**

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan program pengembangan profesional yang efektif. Pelatihan tidak

cukup hanya berupa seminar satu hari. Guru membutuhkan dukungan yang berkelanjutan dalam bentuk:

- 1) Komunitas Belajar Profesional (Professional Learning Communities - PLC):** Wadah bagi guru untuk berkolaborasi, berbagi praktik baik, dan secara bersama-sama memecahkan masalah terkait implementasi pembelajaran yang fasilitatif.
- 2) Pelatihan dan Lokakarya Praktis:** Fokus pada pengembangan keterampilan spesifik seperti teknik bertanya, desain PjBL, dan penggunaan alat penilaian autentik.
- 3) Dukungan Kepemimpinan:** Kepala sekolah memegang peran kunci dalam menciptakan iklim sekolah yang mendukung inovasi dan memberikan otonomi kepada guru untuk bereksperimen dengan pendekatan baru (Nurdyansyah, 2020).

Peran guru sebagai fasilitator kreativitas adalah respons esensial terhadap kebutuhan zaman. Ini adalah sebuah panggilan untuk menjadi pendidik yang tidak hanya mentransfer ilmu, tetapi juga menginspirasi, memberdayakan, dan membangkitkan potensi terbesar dalam diri setiap siswa. Dengan berlandaskan pada teori belajar yang solid, menguasai kompetensi inti, dan menerapkan strategi pedagogis yang berpusat pada siswa, guru dapat menciptakan ekosistem belajar di mana imajinasi dihargai, rasa ingin tahu dirayakan, dan kreativitas menjadi sebuah kebiasaan.

## **B. Kurikulum PAUD Berbasis Pengembangan Kreativitas**

Memasuki era yang ditandai oleh perubahan teknologi yang eksponensial dan kompleksitas tantangan global, paradigma pendidikan dituntut untuk bergeser dari sekadar transfer pengetahuan menuju pengembangan kompetensi fundamental. Di antara berbagai kompetensi tersebut, kreativitas menempati posisi sentral sebagai mesin penggerak inovasi, adaptasi, dan pemecahan masalah. Kreativitas bukan lagi domain eksklusif para seniman atau ilmuwan, melainkan sebuah kecakapan hidup esensial yang

memungkinkan individu untuk menavigasi ketidakpastian dan menciptakan peluang baru. Fondasi dari kemampuan ini harus diletakkan sedini mungkin, yakni pada periode emas perkembangan anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan strategis sebagai wahana pertama bagi anak untuk mengeksplorasi dunia dan potensi dirinya. Oleh karena itu, kurikulum PAUD harus secara sadar dan terstruktur dirancang untuk menumbuhkembangkan benih-benih kreativitas. Kurikulum yang berorientasi pada kreativitas tidak memandang anak sebagai bejana kosong yang harus diisi, melainkan sebagai individu aktif, penuh rasa ingin tahu, dan memiliki potensi tak terbatas untuk berkreasi. Ia melampaui pengenalan huruf dan angka secara mekanis, dan lebih berfokus pada pengembangan proses berpikir yaitu kemampuan untuk bertanya, berimajinasi, bereksperimen, dan menemukan solusi orisinal.

## **1. Landasan Teoretis Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

Pengembangan kurikulum berbasis kreativitas bukanlah sebuah tren sesaat, melainkan didasarkan pada pilar-pilar teori perkembangan anak yang kokoh. Para ahli psikologi perkembangan telah lama menekankan bahwa anak adalah pembelajar aktif yang membangun pemahamannya melalui interaksi dengan lingkungan.

### **a. Konstruktivisme Piaget dan Vygotsky**

Jean Piaget mengemukakan bahwa anak pada tahap pra-operasional (2-7 tahun) secara aktif menggunakan permainan simbolik dan imajinasi untuk memahami dunia. Proses berpikir kreatif terjadi ketika anak melakukan asimilasi dan akomodasi yang mengintegrasikan pengalaman baru ke dalam struktur berpikir yang ada dan menyesuaikan struktur tersebut. Kurikulum yang menyediakan lingkungan kaya eksplorasi dan material yang beragam akan memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan ini (Piaget, 1962). Sejalan dengan itu, Lev Vygotsky (1978) dengan teori sosio-kulturalnya menekankan peran interaksi sosial. Menurutnya, kreativitas anak berkembang pesat dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana bimbingan

(scaffolding) dari pendidik atau teman sebaya yang lebih mampu dapat mengangkat kemampuan anak ke level yang lebih tinggi. Kolaborasi, diskusi, dan bermain peran menjadi medium krusial bagi perkembangan imajinasi dan kemampuan pemecahan masalah.

### **b. Kecerdasan Majemuk dan Ekspresi Kreatif**

Teori Kecerdasan Majemuk dari Howard Gardner (1983) memberikan perspektif bahwa kreativitas tidaklah tunggal, melainkan dapat termanifestasi dalam berbagai domain kecerdasan, seperti linguistik, logis-matematis, spasial, musikal, kinestetik, dan lainnya. Implikasinya bagi kurikulum PAUD sangat jelas bahwa pendidikan harus memberikan kesempatan yang luas bagi setiap anak untuk mengekspresikan kreativitasnya melalui "bahasa" yang paling ia kuasai. Kurikulum yang kaku dan hanya berfokus pada satu atau dua aspek kecerdasan akan membatasi potensi kreatif anak secara keseluruhan.

Stimulasi kreativitas pada usia dini memiliki dampak jangka panjang terhadap perkembangan fungsi eksekutif otak, seperti fleksibilitas kognitif, memori kerja, dan kontrol inhibisi, yang semuanya merupakan prediktor kuat bagi kesuksesan akademis dan sosial di masa depan (Fakhriyani, 2020).

## **2. Model Kurikulum Paud Berbasis Pengembangan Kreativitas**

Untuk menerjemahkan teori ke dalam praktik, berbagai model kurikulum telah dikembangkan dan terbukti efektif dalam memfasilitasi kreativitas anak. Model-model ini, meskipun memiliki kekhasan, berbagi prinsip inti yang sama: berpusat pada anak, berbasis pada minat, dan menekankan pada proses pembelajaran.

### **a. Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics)**

STEAM adalah pendekatan pembelajaran interdisipliner yang kini semakin populer di tingkat PAUD. Penambahan unsur *Arts* (Seni) ke dalam STEM bukanlah sekadar pelengkap, melainkan sebagai inti yang mendorong inovasi,

estetika, dan pemikiran desain. Dalam konteks PAUD, STEAM diimplementasikan melalui pembelajaran berbasis proyek atau penyelidikan (*inquiry-based learning*). Anak-anak tidak diajarkan konsep secara terpisah, melainkan diajak untuk memecahkan masalah nyata. Misalnya, dalam proyek "Membangun Jembatan Kokoh", anak akan belajar konsep dasar rekayasa (stabilitas), matematika (pengukuran), sambil mengeksplorasi aspek seni dalam desain jembatan mereka. Penggunaan media lepasan (*loose parts*) menjadi kunci dalam pendekatan ini, karena memberikan kebebasan tak terbatas bagi anak untuk berkreasi dan bereksperimen (Imamah & Muqowim, 2020; Wahyuningsih dkk., 2020).

### **b. Model High/Scope**

Model High/Scope didasarkan pada filosofi "pembelajaran aktif" (*active participatory learning*). Struktur harian yang khas dalam model ini adalah siklus *Plan-Do-Review* (Merencanakan-Melakukan-Mengkaji Ulang). Anak didorong untuk membuat rencana tentang apa yang akan mereka lakukan di area minat, melaksanakannya, dan kemudian merefleksikan pengalaman mereka. Proses ini secara langsung melatih kemampuan metakognisi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung inisiatif anak dengan menyediakan lingkungan yang tertata rapi namun kaya akan material, serta mengajukan pertanyaan terbuka untuk memperdalam pemikiran anak. Kebebasan memilih dan bertanggung jawab atas pilihannya adalah jantung dari pengembangan kreativitas dalam model ini.

### **c. Pendekatan Reggio Emilia**

Berasal dari kota Reggio Emilia (Italia), pendekatan ini memandang anak sebagai pribadi yang kaya akan potensi dan memiliki "seratus bahasa" untuk mengekspresikan diri. Lingkungan belajar dirancang secara cermat sebagai "guru ketiga" yang memancing rasa ingin tahu dan eksplorasi. Ciri khas utama dari Reggio Emilia adalah proyek-proyek jangka panjang yang muncul dari minat otentik anak-anak. Guru berperan sebagai peneliti bersama anak,

mendokumentasikan proses belajar secara detail melalui foto, video, dan catatan. Dokumentasi ini bukan sekadar laporan, melainkan alat untuk refleksi dan perencanaan pembelajaran selanjutnya. Penekanan kuat pada seni sebagai medium ekspresi dan kolaborasi menjadikan pendekatan ini sangat unggul dalam menurturkan pemikiran kreatif dan kritis.

### 3. Penilaian Perkembangan Kreativitas

Menilai kreativitas anak usia dini merupakan sebuah tantangan. Penggunaan tes standar atau penilaian yang hanya berfokus pada hasil akhir (misalnya, kerapian mewarnai) sama sekali tidak relevan. Penilaian harus bersifat autentik, berkelanjutan, dan berfokus pada proses.

#### a. Penilaian Berbasis Kinerja dan Produk

Penilaian kreativitas pada anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan mengamati kinerja anak saat terlibat dalam kegiatan kreatif dan menganalisis produk yang dihasilkannya. Pada aspek-aspek proses berpikir kreatif yang dapat diamati, seperti yang diadaptasi dari Torrance yaitu:

- 1) **Kelancaran (*Fluency*):** Kemampuan menghasilkan banyak ide.
- 2) **Kelenturan (*Flexibility*):** Kemampuan menghasilkan ide-ide dari beragam kategori.
- 3) **Orisinalitas (*Originality*):** Kemampuan memunculkan gagasan yang unik dan tidak biasa.
- 4) **Elaborasi (*Elaboration*):** Kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan sebuah ide secara detail.

#### b. Teknik Penilaian Autentik

Teknik yang dapat digunakan oleh pendidik meliputi:

- 1) **Catatan Anekdotal (*Anecdotal Records*):** Catatan singkat dan objektif mengenai perilaku atau ucapan spesifik anak yang menunjukkan pemikiran kreatif.
- 2) **Observasi Berbasis *Checklist* atau Skala Rating:** Menggunakan instrumen yang telah dirancang untuk memandu pengamatan guru terhadap indikator-indikator perilaku kreatif.
- 3) **Portofolio:** Kumpulan karya anak yang diseleksi secara cermat (gambar, foto bangunan balok, rekaman cerita)

yang disertai dengan catatan reflektif dari guru dan anak. Portofolio mampu menunjukkan perkembangan kreativitas anak dari waktu ke waktu secara komprehensif.

Penilaian autentik tidak bertujuan untuk melabeli anak, melainkan sebagai dasar untuk merancang intervensi dan pengalaman belajar selanjutnya yang lebih sesuai untuk menstimulasi potensi setiap anak (Marwiyati & Istiningih, 2020).

### **C. LINGKUNGAN BELAJAR YANG KONDUSIF UNTUK EKSPLORASI**

Dalam diskursus pendidikan kontemporer, lingkungan belajar tidak lagi dipandang sebagai sekadar wadah pasif tempat berlangsungnya proses belajar-mengajar. Terinspirasi oleh filosofi Reggio Emilia, lingkungan kini diakui perannya sebagai "**guru ketiga**", setelah guru dan teman sebaya yang secara aktif membentuk, memprovokasi, dan memfasilitasi proses penemuan pengetahuan. Lingkungan belajar yang kondusif untuk eksplorasi adalah sebuah ekosistem yang dirancang secara sadar untuk membangkitkan rasa ingin tahu, mendorong penyelidikan, dan mendukung pengambilan risiko intelektual. Ini adalah ruang di mana siswa merasa diberdayakan untuk bertanya, mencoba, gagal, dan belajar dari setiap prosesnya.

Di tengah tuntutan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi Abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, penciptaan lingkungan semacam ini menjadi sebuah keharusan, bukan lagi pilihan. Lingkungan yang hanya menekankan pada ketertiban, keheningan, dan kepatuhan pasif terbukti tidak lagi memadai untuk menumbuhkan pemikir-pemikir yang adaptif dan inovatif. Sebaliknya, diperlukan sebuah ekosistem pembelajaran yang dinamis, fleksibel, dan kaya akan stimulasi yang mengundang siswa untuk menjadi partisipan aktif, bukan hanya sebagai audiens.

## 1. Dimensi Fisik Lingkungan Belajar

Dimensi fisik dari lingkungan belajar mencakup segala sesuatu yang dapat dilihat, disentuh, dan dirasakan secara spasial. Ini bukan hanya tentang estetika, tetapi tentang fungsionalitas pedagogis.

### a. Fleksibilitas Penataan Ruang dan Perabotan

Era barisan kursi yang kaku menghadap ke depan telah usai. Lingkungan eksploratif menuntut fleksibilitas.

- 1) **Perabotan Modular:** Menggunakan meja, kursi, dan rak yang ringan dan mudah dipindahkan memungkinkan ruang untuk diatur ulang dengan cepat sesuai kebutuhan—untuk kerja individu, diskusi kelompok kecil, atau presentasi kelas.
- 2) **Flexible Seating:** Menyediakan berbagai pilihan tempat duduk, seperti *bean bags*, bantal lantai, kursi tinggi, atau bahkan area untuk berdiri, memberikan siswa otonomi untuk memilih posisi belajar yang paling nyaman dan produktif bagi mereka. Ini mengakomodasi gaya belajar yang beragam dan kebutuhan sensorik siswa (Saputri & Setiawan, 2023).

### b. Pembentukan Zona atau Sudut Belajar (*Learning Zones*)

Membagi ruang kelas menjadi beberapa zona dengan fungsi spesifik dapat mendorong eksplorasi yang terarah. Contohnya:

- 1) **Sudut Baca:** Area yang nyaman dengan koleksi buku yang kaya dan beragam.
- 2) **Sudut Kreasi (*Maker Space*):** Dilengkapi dengan berbagai bahan seni, bahan daur ulang, dan peralatan sederhana untuk merancang dan membangun.
- 3) **Sudut Penyelidikan:** Menyediakan alat-alat seperti lup, mikroskop sederhana, dan objek-objek alam untuk diobservasi.
- 4) **Sudut Teknologi:** Area dengan akses ke komputer, tablet, atau papan tulis interaktif untuk riset dan pembuatan konten digital.

### **c. Ketersediaan Material yang Kaya dan Open-Ended**

Material adalah "kosa kata" bagi eksplorasi. Lingkungan yang baik menyediakan akses mudah terhadap berbagai material, terutama yang bersifat *open-ended* (tidak memiliki satu cara penggunaan yang benar). Bahan-bahan seperti balok, tanah liat, cat, kain, dan bahan alam mengundang imajinasi dan eksperimentasi. Menampilkan karya siswa secara rotatif juga merupakan bagian penting dari lingkungan fisik, karena hal itu menunjukkan bahwa hasil eksplorasi mereka dihargai.

### **d. Pencahayaan, Akustik, dan Koneksi dengan Alam**

Aspek-aspek yang sering terabaikan ini memiliki dampak besar. Pencahayaan alami yang cukup terbukti meningkatkan suasana hati dan konsentrasi. Akustik yang baik mengurangi distraksi dan memudahkan komunikasi. Membawa unsur-unsur alam ke dalam kelas, seperti tanaman atau pemandangan ke luar jendela, dapat memberikan efek menenangkan dan menstimulasi rasa ingin tahu tentang dunia di sekitar mereka.

## **2. Dimensi Psiko-Sosial Lingkungan Belajar**

Dimensi psiko-sosial adalah "atmosfer" tak terlihat dari sebuah lingkungan belajar. Ini adalah tentang budaya, hubungan, dan norma-norma yang berlaku di dalam kelas. Dimensi ini bisa dibilang lebih fundamental daripada dimensi fisik; ruang yang paling canggih sekalipun akan gagal jika iklim di dalamnya penuh dengan ketakutan dan penghakiman.

### **a. Menciptakan Keamanan Psikologis (*Psychological Safety*)**

Ini adalah fondasi dari segalanya. Keamanan psikologis adalah keyakinan bersama bahwa lingkungan tersebut aman untuk pengambilan risiko interpersonal. Di kelas yang aman secara psikologis, siswa merasa:

- 1) Bebas Bertanya:** Tidak ada pertanyaan yang dianggap "bodoh".
- 2) Berani Mengemukakan Ide:** Ide-ide yang belum matang atau berbeda disambut baik.

- 3) Tidak Takut Salah:** Kesalahan dipandang sebagai bagian integral dan berharga dari proses belajar, bukan sebagai kegagalan yang memalukan.

Guru membangun keamanan psikologis dengan menjadi model kerentanan, merespons setiap kontribusi siswa dengan hormat, dan menetapkan norma kelas yang jelas tentang saling menghargai (Wulandari & Karyatin, 2021).

**b. Menumbuhkan Pola Pikir Bertumbuh (*Growth Mindset*)**

Lingkungan eksploratif didorong oleh *growth mindset*—keyakinan bahwa kemampuan dan kecerdasan dapat dikembangkan melalui dedikasi dan kerja keras. Guru secara aktif menumbuhkan pola pikir ini dengan:

- 1) Memuji Proses, Bukan Bakat:** Memberikan pujian pada usaha, strategi, dan ketekunan siswa ("Ibu suka caramu mencoba berbagai solusi untuk masalah ini") daripada pada atribut tetap ("Kamu memang pintar").
- 2) Menggunakan Bahasa Kemungkinan:** Menggunakan frasa seperti "Kamu belum bisa... *saat ini*" untuk menekankan bahwa belajar adalah sebuah perjalanan.
- 3) Membagikan Kisah Perjuangan:** Menunjukkan bahwa bahkan para ahli pun harus melalui proses perjuangan dan kegagalan.

**c. Kualitas Hubungan Guru-Siswa dan Antar-Siswa**

Hubungan yang positif dan suportif adalah urat nadi dari lingkungan belajar yang kondusif.

- 1) Hubungan Guru-Siswa:** Guru yang menunjukkan kepedulian tulus, mengenal siswanya secara individu, dan bersikap adil akan membangun kepercayaan. Kepercayaan ini membuat siswa lebih bersedia untuk mengikuti arahan dan menerima tantangan.
- 2) Hubungan Antar-Siswa:** Guru secara proaktif merancang kegiatan yang mempromosikan kolaborasi, empati, dan resolusi konflik. Struktur pembelajaran kooperatif dan proyek kelompok adalah strategi yang efektif untuk membangun komunitas pembelajar yang solid (Febrianti & Sari, 2022).

#### **d. Otonomi dan Kepemilikan Siswa (*Student Agency*)**

Eksplorasi sejati lahir dari motivasi internal. Untuk itu, siswa perlu diberikan otonomi dan rasa kepemilikan atas proses belajar mereka. Ini dapat diwujudkan dengan:

- 1) Memberikan Pilihan:** Menawarkan pilihan dalam hal topik proyek, produk akhir, atau cara mendemonstrasikan pemahaman.
- 2) Melibatkan Siswa dalam Pengambilan Keputusan:** Mengajak siswa untuk ikut serta dalam membuat aturan kelas atau merancang tata letak ruang.
- 3) Menghargai Suara Siswa:** Menciptakan saluran bagi siswa untuk memberikan umpan balik tentang pengalaman belajar mereka.

#### **D. KOLABORASI ANTARA GURU, ORANG TUA, DAN KOMUNITAS**

Memasuki pertengahan dekade 2020-an, lanskap pendidikan global dihadapkan pada sebuah realitas yang tidak terelakkan: masa depan tidak lagi dapat diprediksi dengan linearitas masa lalu. Disrupsi teknologi, pergeseran paradigma sosio-ekonomi, dan tantangan global yang kompleks menuntut lahirnya generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga adaptif, inovatif, dan kreatif. Menurut lembaga World Economic Forum (2023) secara konsisten menempatkan pemikiran kreatif (*creative thinking*) sebagai salah satu dari tiga keterampilan teratas yang paling dibutuhkan. Kreativitas bukan lagi dianggap sebagai domain eksklusif para seniman, melainkan sebagai kompetensi fundamental untuk pemecahan masalah, inovasi, dan navigasi dalam kompleksitas kehidupan.

Namun demikian, pengembangan kreativitas adalah sebuah proses holistik yang tidak dapat diemban oleh institusi sekolah semata. Terdapat kesadaran yang semakin menguat di kalangan para pakar pendidikan bahwa sekolah, dalam keterbatasannya hanya merupakan salah satu simpul dalam jejaring ekosistem pembelajaran anak. Bronfenbrenner (dalam Santrock, 2021) melalui Teori Sistem Ekologis, telah lama menggarisbawahi pentingnya interaksi antara berbagai lapisan lingkungan dalam memengaruhi perkembangan

individu. Pada bahasan ini akan menguraikan secara mendalam argumen bahwa untuk menumbuhkembangkan kreativitas anak secara optimal, diperlukan sebuah kolaborasi yang terstruktur, sinergis, dan berkelanjutan antara tiga pilar utama yaitu guru, orang tua, dan komunitas.



Gambar 1. Interaksi Tiga Pilar Utama Antara Anak dengan Sekolah, Rumah dan Komunitas

### 1. Peran Guru: Dari Penyampai Materi menjadi Arsitek Pengalaman Kreatif

Peran guru telah bergeser secara fundamental. Dalam konteks pengembangan kreativitas, guru tidak lagi dipandang sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai seorang fasilitator dan perancang lingkungan belajar yang merangsang. Hattie (2023) dalam karyanya yang terbaru mengenai *Visible Learning*, menekankan bahwa praktik guru yang paling berdampak adalah yang mampu membuat siswa menjadi "agen" dalam pembelajaran mereka sendiri. Hal ini dapat diwujudkan melalui:

- a) **Implementasi Pedagogi Konstruktivis:** Menerapkan metode seperti Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning* - PBL) dan Pembelajaran Berbasis

Masalah (*Problem-Based Learning*). Pendekatan ini secara inheren mendorong siswa untuk berkolaborasi, berpikir kritis, dan menghasilkan artefak kreatif sebagai solusi atas permasalahan autentik (Darling-Hammond et al., 2020).

- b) Penciptaan Lingkungan yang Aman secara Psikologis:** Guru bertanggung jawab untuk menciptakan budaya kelas di mana kesalahan dipandang sebagai bagian dari proses belajar. Siswa harus merasa aman untuk mengajukan ide-ide aneh, bereksperimen, dan bahkan mengalami kegagalan tanpa takut dihakimi.
- c) Asesmen Autentik:** Beralih dari tes standar yang berfokus pada jawaban tunggal yang benar, menuju asesmen yang mampu menangkap proses dan produk kreatif, seperti portofolio digital, penilaian kinerja, rubrik observasi, dan umpan balik formatif yang konstruktif.

## 2. Peran Orang Tua: Dari Pengawas menjadi Mitra dan Kurator Lingkungan Rumah

Pengalaman pembelajaran jarak jauh (PJJ) selama pandemi telah menyadarkan banyak pihak akan peran sentral orang tua. Keterlibatan mereka tidak cukup hanya sebatas memastikan pekerjaan rumah selesai atau menghadiri rapat sekolah. Peran mereka telah meluas menjadi:

- a) Fasilitator Keingintahuan:** Orang tua adalah mitra pertama anak dalam belajar. Mendorong anak untuk bertanya "mengapa" dan "bagaimana jika", serta menyediakan waktu dan ruang untuk bermain bebas (*unstructured play*) merupakan fondasi penting bagi imajinasi dan kreativitas (Gopnik, 2022).
- b) Kurator Sumber Daya Belajar:** Rumah dapat diubah menjadi lingkungan yang kaya akan stimulus. Ini tidak selalu berarti menyediakan gawai canggih, tetapi lebih kepada menyediakan akses terhadap buku-buku beragam, bahan-bahan seni sederhana, alat musik, atau bahkan melibatkan anak dalam aktivitas sehari-hari seperti memasak dan berkebun sebagai ajang eksplorasi.

- c) Model Perilaku Kreatif:** Orang tua yang menunjukkan minat pada hobi baru, membaca secara teratur, dan menunjukkan ketekunan dalam memecahkan masalah rumah tangga secara tidak langsung menanamkan nilai-nilai kreativitas pada anak. Sebuah studi oleh Madjar et al. (2020) menunjukkan bahwa dukungan orang tua terhadap otonomi anak berkorelasi kuat dengan tingkat orisinalitas ide yang dihasilkan anak.

Komunikasi yang efektif antara guru dan orang tua menjadi kunci. Platform digital yang marak digunakan pasca-2020, seperti ClassDojo atau Google Classroom yang dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk menyampaikan informasi administratif tetapi juga untuk berbagi "momen kreatif" siswa di kelas, serta memberikan tips praktis bagi orang tua untuk melanjutkan stimulasi di rumah.

### **3. Peran Komunitas: Dari Entitas Eksternal menjadi Laboratorium Pembelajaran Autentik**

Komunitas seringkali menjadi sumber daya yang paling kaya namun paling jarang dimanfaatkan oleh sekolah. Kolaborasi dengan komunitas memungkinkan pembelajaran menjadi relevan dan kontekstual, menjembatani teori di kelas dengan praktik di dunia nyata. Peran komunitas dapat diwujudkan melalui:

- a) Penyedia Narasumber Ahli:** Mengundang para profesional, seniman, ilmuwan, atau pengusaha lokal sebagai guru tamu. Interaksi langsung dengan praktisi dapat memberikan inspirasi dan wawasan karier yang tidak ternilai bagi siswa, sekaligus menunjukkan aplikasi nyata dari kreativitas di berbagai bidang.
- b) Lokasi Pembelajaran Kontekstual:** Memanfaatkan ruang-ruang publik seperti museum, perpustakaan, taman, pasar tradisional, atau bahkan fasilitas industri lokal sebagai "kelas luar ruangan." Kunjungan lapangan yang dirancang dengan baik, yang terintegrasi dengan proyek kelas, dapat memicu observasi dan ide-ide baru.
- c) Mitra dalam Proyek Berbasis Komunitas:** Melibatkan siswa dalam proyek-proyek yang bertujuan untuk

memecahkan masalah nyata di lingkungan mereka, misalnya merancang kampanye pengelolaan sampah, membuat dokumentasi sejarah lokal, atau mengembangkan solusi digital untuk UMKM sekitar. Keterlibatan ini tidak hanya mengasah kreativitas, tetapi juga menumbuhkan rasa empati dan tanggung jawab sosial (Fullan, 2021).

Sekolah perlu secara proaktif "memetakan aset" yang ada di komunitasnya dan membangun kemitraan yang bersifat simbiosis mutualisme, bukan sekadar hubungan transaksional.

## BAB 6

# Metode dan Strategi Pengembangan Kreativitas Anak

---

### A. Metode Bermain Sambil Belajar

Dalam lanskap pendidikan kontemporer yang dinamis, pencarian metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan terus menjadi prioritas. Salah satu pendekatan yang semakin diakui signifikansinya adalah "Metode Bermain Sambil Belajar" atau yang lebih dikenal secara global sebagai *play-based learning*. Metode ini memposisikan bermain bukan sekadar sebagai aktivitas rekreasional pengisi waktu luang, melainkan sebagai wahana fundamental untuk eksplorasi, penemuan, dan penguasaan berbagai kompetensi.

Seiring dengan pergeseran paradigma pendidikan yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered*), metode bermain sambil belajar menawarkan alternatif dari model instruksional tradisional yang cenderung pasif. Pendekatan ini selaras dengan hakikat perkembangan anak yang secara alamiah belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungannya. Berbagai penelitian mutakhir secara konsisten menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga secara signifikan mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik mereka secara holistik.

## 1. Prinsip-Prinsip Fundamental

Implementasi metode bermain sambil belajar yang efektif didasarkan pada beberapa prinsip kunci yang harus dipahami oleh para pendidik. Prinsip-prinsip ini memastikan bahwa kegiatan bermain yang dirancang benar-benar memiliki muatan edukatif yang terarah.

- a) **Pembelajaran yang Diprakarsai oleh Anak (*Child-Initiated*):** Anak diberikan otonomi untuk memilih aktivitas bermain yang sesuai dengan minat mereka. Peran guru adalah sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan yang kaya akan stimulus dan sumber belajar.
- b) **Pembelajaran Aktif dan Interaktif:** Siswa terlibat secara aktif—baik secara fisik, mental, maupun sosial—dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga secara aktif membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan interaksi.
- c) **Kegiatan yang Menyenangkan dan Bermakna:** Elemen kesenangan menjadi pendorong utama motivasi intrinsik siswa. Kegiatan bermain harus dirancang agar relevan dan bermakna bagi pengalaman hidup anak, sehingga mereka dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan dunia nyata.
- d) **Proses yang Lebih Penting daripada Hasil Akhir:** Penekanan diberikan pada proses eksplorasi, penemuan, dan pemecahan masalah yang terjadi selama bermain, bukan semata-mata pada jawaban yang benar atau produk akhir.
- e) **Lingkungan yang Aman dan Mendukung:** Lingkungan belajar harus diciptakan sedemikian rupa sehingga anak merasa aman untuk mengambil risiko, membuat kesalahan, dan belajar dari pengalaman tersebut tanpa rasa takut dihakimi.

Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), implementasi prinsip-prinsip metode bermain sambil belajar dilakukan secara eksplisit. Ruang kelas dirancang sebagai "pusat belajar" (*learning centers*) yang beragam, seperti pusat balok, pusat seni, pusat bahasa, dan pusat sains. Anak-anak bebas bergerak di antara pusat-pusat ini, terlibat dalam permainan simbolik, konstruktif, dan permainan peran yang mendukung seluruh aspek perkembangan mereka.

## **2. Manfaat Bermain Sambil Belajar**

Metode bermain sambil belajar berakar kuat pada berbagai teori perkembangan dan pembelajaran. Salah satu fondasi utamanya adalah teori perkembangan kognitif yang dipelopori oleh Jean Piaget. Menurut Piaget, anak-anak adalah pembelajar aktif yang membangun pemahaman mereka tentang dunia melalui interaksi langsung. Bermain menyediakan panggung ideal bagi anak untuk bereksperimen, menguji hipotesis, dan mengasimilasi informasi baru ke dalam skema pengetahuan yang telah ada.

Adapun berbagai manfaat dari penerapan metode bermain sambil belajar, yakni:

- a) Peningkatan Kemampuan Kognitif:** Studi menunjukkan bahwa bermain, terutama permainan konstruktif dan strategis, dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas siswa.
- b) Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosional:** Melalui permainan kooperatif, anak belajar untuk bernegosiasi, berbagi, berempati, dan mengelola emosi. Hal ini sangat penting untuk pembentukan karakter dan kecerdasan sosial.
- c) Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Belajar:** Sifat menyenangkan dari bermain dapat mengubah persepsi siswa terhadap belajar, dari sebuah kewajiban menjadi aktivitas yang dinikmati. Hal ini berdampak positif pada kehadiran dan partisipasi aktif di kelas.
- d) Pengembangan Bahasa dan Komunikasi:** Permainan peran dan aktivitas bermain lainnya memberikan konteks yang kaya bagi anak untuk mengembangkan kosakata, keterampilan bercerita, dan kemampuan berkomunikasi secara efektif.
- e) Peningkatan Kesehatan Fisik dan Kesejahteraan:** Bermain aktif secara fisik membantu perkembangan motorik kasar dan halus, serta memberikan manfaat bagi kesehatan secara keseluruhan.

Metode bermain sambil belajar bukan sekadar sebuah tren dalam dunia pendidikan, melainkan sebuah pendekatan

pedagogis yang fundamental dan didukung oleh landasan teoretis serta bukti empiris yang kuat. Dengan memadukan unsur kesenangan dan makna dalam proses pembelajaran, metode ini mampu membuka potensi siswa secara utuh, mencakup aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Manfaat jangka panjang yang ditawarkan bagi perkembangan generasi pembelajar yang kreatif, kritis, dan kolaboratif menjadikannya sebagai investasi yang sangat berharga bagi masa depan pendidikan. Oleh karena itu, integrasi metode bermain sambil belajar secara sadar dan terstruktur dalam sistem pendidikan merupakan sebuah keniscayaan untuk mempersiapkan siswa menghadapi kompleksitas tantangan abad ke-21.

## **B. Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)**

Dinamika perkembangan global pada abad ke-21 menuntut adanya pergeseran fundamental dalam paradigma pendidikan. Dunia yang ditandai oleh volatilitas, ketidakpastian, kompleksitas, dan ambiguitas menghendaki lulusan sistem pendidikan yang tidak hanya unggul dalam penguasaan konten akademis, tetapi juga mahir dalam keterampilan berpikir kritis (*Critical Thinking*), kreativitas (*Creativity*), kolaborasi (*Collaboration*), dan komunikasi (*Communication*). Menjawab tantangan ini, model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) secara bertahap mulai ditinggalkan dan digantikan oleh pendekatan yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered*), salah satunya adalah **Pembelajaran Berbasis Proyek** atau **Project-Based Learning (PBL)**.

Pembelajaran Berbasis Proyek bukanlah sekadar memberikan tugas proyek di akhir sebuah unit pembelajaran. Sebaliknya, PBL adalah sebuah kerangka kerja pedagogis yang komprehensif di mana proyek menjadi sentral dalam proses pembelajaran itu sendiri. Siswa tidak lagi belajar *tentang* suatu topik, melainkan belajar *melalui* investigasi mendalam terhadap sebuah pertanyaan, masalah, atau tantangan yang kompleks dan otentik.

## 1. Karakteristik dan Prinsip PBL

Untuk membedakannya dari sekadar "aktivitas membuat proyek", PBL yang efektif memiliki beberapa karakteristik dan prinsip kunci yang harus terpenuhi. Lembaga pendidikan terkemuka seperti *PBLWorks (Buck Institute for Education)* telah mengidentifikasi elemen-elemen esensial ini.

- a) **Pertanyaan Pemandu yang Menantang (*Challenging Driving Question*):** Setiap proyek dimulai dengan sebuah pertanyaan terbuka, kompleks, dan memprovokasi pemikiran yang tidak memiliki jawaban tunggal yang sederhana. Pertanyaan ini berfungsi sebagai jangkar yang mengarahkan seluruh proses investigasi siswa.
- b) **Penyelidikan Mendalam (*Sustained Inquiry*):** Siswa terlibat dalam proses penyelidikan yang berkelanjutan selama periode waktu tertentu. Mereka mengajukan pertanyaan, mencari sumber, dan menerapkan informasi yang ditemukan untuk menjawab pertanyaan pemandu.
- c) **Otentisitas (*Authenticity*):** Proyek memiliki konteks dunia nyata, menggunakan alat yang relevan, berdampak pada orang lain, dan/atau terhubung dengan pengalaman personal siswa.
- d) **Suara dan Pilihan Siswa (*Student Voice and Choice*):** Siswa memiliki otonomi dalam mengambil keputusan terkait proyek mereka, mulai dari topik turunan, sumber yang digunakan, peran dalam kelompok, hingga format produk akhir. Hal ini menumbuhkan rasa kepemilikan (*ownership*) terhadap proses belajar.
- e) **Refleksi (*Reflection*):** Siswa dan guru secara berkala merefleksikan proses belajar, efektivitas penyelidikan, kualitas kerja, serta tantangan yang dihadapi. Refleksi membantu siswa mengembangkan kesadaran metakognitif.
- f) **Kritik dan Revisi (*Critique and Revision*):** Siswa belajar untuk memberikan dan menerima umpan balik yang konstruktif dari teman sebaya, guru, dan bahkan ahli eksternal. Umpan balik ini digunakan untuk melakukan perbaikan dan revisi berulang terhadap produk mereka.
- g) **Produk Publik (*Public Product*):** Siswa mempresentasikan hasil kerja atau produk akhir mereka

kepada audiens di luar teman sekelas atau guru. Audiens ini bisa berupa panel ahli, komunitas lokal, atau dipublikasikan secara daring. Aspek ini meningkatkan standar kualitas dan akuntabilitas siswa.

## **2. Tahapan Implementasi PBL di Ruang Kelas**

Implementasi PBL yang berhasil memerlukan perencanaan yang cermat dan fasilitasi yang terstruktur. Berikut adalah tahapan umum yang dapat diadaptasi oleh pendidik (diadaptasi dari Nugroho, 2025):

### **Tahap 1: Perancangan dan Peluncuran Proyek**

- a) Identifikasi Tujuan Pembelajaran:** Guru menentukan standar kompetensi atau capaian pembelajaran yang menjadi target.
- b) Rancang Skenario Otentik:** Guru menciptakan sebuah skenario atau masalah dunia nyata yang relevan.
- c) Kembangkan Pertanyaan Pemandu:** Merumuskan pertanyaan esensial yang akan memandu proyek.
- d) Peluncuran Proyek:** Guru "meluncurkan" proyek dengan cara yang menarik dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa, misalnya melalui video, studi kasus, atau mendatangkan narasumber.

### **Tahap 2: Perencanaan Proyek oleh Siswa**

- a) Pembentukan Kelompok:** Siswa dikelompokkan secara heterogen untuk mendorong kolaborasi.
- b) Brainstorming dan Perencanaan:** Dalam kelompok, siswa menyusun rencana kerja, menentukan peran, menyusun linimasa, dan mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan. Guru berperan sebagai fasilitator dalam tahap ini.

### **Tahap 3: Pelaksanaan Penyelidikan dan Pengembangan Produk**

- a) Fase Investigasi:** Siswa secara aktif mencari informasi, melakukan riset, eksperimen, atau wawancara untuk menjawab pertanyaan pemandu.
- b) Monitoring dan Fasilitasi:** Guru secara terus-menerus memonitor kemajuan setiap kelompok, memberikan

umpan balik formatif, mengajukan pertanyaan pancingan, dan membantu mengatasi hambatan.

- c) Pengembangan Produk:** Siswa mulai mengembangkan draf produk akhir mereka berdasarkan hasil investigasi.

#### **Tahap 4: Kritik, Revisi, dan Refleksi**

- a) Sesi Umpan Balik:** Guru menjadwalkan sesi umpan balik formal di mana kelompok dapat mempresentasikan kemajuan mereka dan menerima masukan dari kelompok lain atau guru (peer and teacher feedback).
- b) Proses Revisi:** Berdasarkan umpan balik, siswa merevisi dan menyempurnakan produk mereka. Siklus umpan balik dan revisi ini dapat terjadi beberapa kali.

#### **Tahap 5: Presentasi Produk dan Evaluasi Akhir**

- a) Pameran Karya (Showcase):** Siswa mempresentasikan produk akhir mereka kepada audiens yang telah ditentukan. Formatnya bisa beragam, mulai dari presentasi formal, pameran, pertunjukan, hingga kampanye digital.
- b) Evaluasi Sumatif:** Guru melakukan penilaian akhir terhadap produk dan proses berdasarkan rubrik yang telah disosialisasikan sejak awal.
- c) Refleksi Akhir:** Seluruh siswa melakukan refleksi individual mengenai apa yang telah mereka pelajari, baik dari sisi konten maupun keterampilan.

Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) merepresentasikan sebuah pergeseran pedagogis yang kuat dari model instruksi tradisional menuju pendekatan yang memberdayakan siswa sebagai pembelajar aktif, kritis, dan kolaboratif. Dengan berlandaskan pada teori konstruktivisme dan prinsip-prinsip pembelajaran otentik, PBL membekali siswa tidak hanya dengan pengetahuan akademis yang mendalam, tetapi juga dengan serangkaian keterampilan yang krusial untuk menavigasi kompleksitas dunia modern. Meskipun implementasinya menuntut perencanaan yang matang, perubahan peran guru, dan sistem penilaian yang berbeda, manfaat jangka panjang yang dihasilkannya dalam membentuk pembelajar sepanjang hayat yang kompeten dan berdaya saing menjadikan PBL sebagai strategi investasi

pendidikan yang sangat strategis dan relevan untuk masa kini dan masa depan.

### **C. PENDEKATAN EKSPERIENSIAL DAN DISCOVERY LEARNING**

Transformasi paradigma pendidikan modern menuntut pendekatan yang melampaui transfer informasi secara pasif. Untuk membekali peserta didik dengan kompetensi yang relevan bagi tantangan abad ke-21—seperti pemecahan masalah kompleks, pemikiran kritis, dan adaptabilitas—model pembelajaran harus bergeser ke arah yang lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Di antara berbagai pendekatan inovatif, **Pembelajaran Eksperiensial (*Experiential Learning*)** dan **Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*)** menonjol sebagai dua kerangka kerja pedagogis yang kuat, yang menempatkan pengalaman langsung dan proses penemuan mandiri sebagai inti dari proses belajar.

Meskipun sering kali disebutkan secara bersamaan dan memiliki filosofi dasar yang serumpun dalam ranah konstruktivisme, kedua pendekatan ini memiliki penekanan dan alur proses yang unik. Pembelajaran Eksperiensial menekankan siklus reflektif atas pengalaman konkret, sementara *Discovery Learning* berfokus pada proses kognitif siswa dalam menemukan konsep atau prinsip melalui investigasi.

#### **1. Pembelajaran Eksperiensial: Belajar dari Pengalaman**

Pembelajaran Eksperiensial adalah sebuah proses di mana pengetahuan dan pemahaman dibangun melalui transformasi pengalaman. Pendekatan ini memandang belajar bukan sebagai proses menghafal fakta, melainkan sebagai siklus holistik yang melibatkan kognisi, afeksi, dan perilaku secara terintegrasi. Fondasi teoretis Pembelajaran Eksperiensial yang paling berpengaruh adalah model Siklus Belajar Eksperiensial yang dikembangkan oleh David A. Kolb. Model ini memvisualisasikan belajar sebagai siklus empat tahap yang berkelanjutan, di mana pembelajar harus melalui

setiap tahap untuk mencapai pemahaman yang utuh. Menurut Kolb, siklus ini dapat dimulai dari tahap mana pun, tetapi harus dilalui secara berurutan.

- a) **Pengalaman Konkret (Concrete Experience - CE):** Tahap awal di mana siswa terlibat secara langsung dalam sebuah aktivitas atau pengalaman baru tanpa prasangka. Ini adalah tahap "merasakan" (*feeling*). Contohnya termasuk melakukan eksperimen di laboratorium, kerja lapangan, simulasi, atau bermain peran.
- b) **Observasi Reflektif (Reflective Observation - RO):** Setelah mengalami, siswa meluangkan waktu untuk meninjau kembali dan merenungkan pengalaman tersebut dari berbagai perspektif. Ini adalah tahap "mengamati" (*watching*). Siswa bertanya pada diri sendiri, "Apa yang terjadi?", "Apa yang saya lihat, rasakan, dan pikirkan selama pengalaman itu?".
- c) **Konseptualisasi Abstrak (Abstract Conceptualization - AC):** Berdasarkan refleksi, siswa mulai menarik kesimpulan, membentuk ide-ide baru, atau menghubungkan pengalaman tersebut dengan teori dan konsep yang sudah ada. Ini adalah tahap "berpikir" (*thinking*). Siswa mencoba membangun model mental atau prinsip umum dari pengamatan mereka.
- d) **Eksperimentasi Aktif (Active Experimentation - AE):** Pada tahap akhir, siswa menggunakan teori atau kesimpulan yang telah mereka bangun untuk diaplikasikan dalam situasi baru, memecahkan masalah, atau membuat keputusan. Ini adalah tahap "melakukan" (*doing*), yang kemudian akan mengarah pada pengalaman konkret baru, dan siklus pun berulang.

Penerapan siklus Kolb secara sadar dalam desain pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan retensi pengetahuan dan kemampuan transfer keterampilan (Wahyuni & Sutopo, 2022).

Implementasi Pembelajaran Eksperiensial yang efektif didasarkan pada beberapa prinsip:

- a) **Keterlibatan Holistik:** Pembelajaran harus melibatkan siswa secara utuh—pikiran, perasaan, dan tindakan.

- b) Refleksi sebagai Kunci:** Waktu dan bimbingan untuk refleksi harus terstruktur dan menjadi bagian integral dari proses, bukan sekadar renungan sambil lalu.
- c) Koneksi ke Dunia Nyata:** Pengalaman yang dirancang harus memiliki relevansi dan koneksi yang jelas dengan konteks kehidupan nyata atau profesional siswa.
- d) Lingkungan yang Mendukung:** Pendidik harus menciptakan ruang yang aman secara psikologis di mana siswa berani mengambil risiko, membuat kesalahan, dan belajar darinya.

Contoh implementasi dalam berbagai konteks pada anak usia dini meliputi:

**a) Bermain peran dan simulasi**

Anak-anak dapat bermain peran menjadi dokter dan pasien, koki, atau petugas pemadam kebakaran untuk belajar tentang peran sosial dan cara berinteraksi.

**Penerapan:** Guru menyiapkan kostum sederhana dan alat peraga untuk menunjang kegiatan bermain peran.

**b) Kunjungan lapangan (karyawisata)**

Mengajak anak mengunjungi tempat-tempat seperti kebun binatang, museum, pasar tradisional, atau taman untuk melihat langsung hewan, tumbuhan, atau budaya setempat. **Penerapan:** Guru merencanakan kunjungan dengan baik, termasuk menyiapkan pertanyaan untuk anak, dan membantu mereka mengamati dan menceritakan kembali pengalaman mereka setelah kunjungan.

**c) Proyek sederhana**

Membuat proyek menanam sayuran di kebun sekolah untuk belajar tentang proses tumbuh kembang tanaman dan pentingnya menjaga lingkungan.

**Penerapan:** Anak-anak terlibat langsung dalam setiap tahap, mulai dari menyemai bibit, menyiram, hingga memanen hasil panen.

## **2. Discovery Learning: Menemukan Pengetahaun Secara Mandiri**

*Discovery Learning* adalah pendekatan pembelajaran berbasis inkuiri di mana siswa didorong untuk membangun

pengetahuan mereka sendiri dengan menemukan fakta, hubungan, dan konsep utama melalui investigasi aktif. Peran guru bergeser dari penyampai informasi menjadi fasilitator proses penemuan. Pendekatan ini sangat dipengaruhi oleh karya psikolog kognitif, Jerome Bruner. Bruner berpendapat bahwa pembelajaran yang paling efektif terjadi ketika siswa "menemukan" sendiri struktur atau prinsip dasar dari suatu materi pelajaran. Proses penemuan ini mendorong pemahaman yang lebih dalam, retensi jangka panjang, dan motivasi intrinsik.

Bruner juga memperkenalkan konsep krusial yaitu **scaffolding** (perancah). Dalam *Discovery Learning*, siswa tidak dilepas begitu saja tanpa arahan. Guru menyediakan dukungan atau "perancah" yang terstruktur untuk membantu siswa melangkah melampaui kemampuan mereka saat ini. Perancah ini dapat berupa pertanyaan pemantik, petunjuk, atau sumber daya yang relevan. Seiring dengan meningkatnya kompetensi siswa, perancah tersebut secara bertahap dikurangi (*fading*), sehingga siswa menjadi pembelajar yang semakin mandiri (Putra & Adisti, 2023).

Terdapat spektrum dalam *Discovery Learning*, yaitu:

- a) **Pure Discovery:** Siswa diberikan masalah dengan sedikit atau tanpa bimbingan sama sekali.
- b) **Guided Discovery:** Bentuk yang paling umum dan direkomendasikan, di mana guru memberikan arahan strategis untuk memastikan siswa tetap berada di jalur yang produktif menuju penemuan.

Proses *Discovery Learning* yang terstruktur umumnya mengikuti langkah-langkah berikut:

- a) **Stimulasi (Stimulation):** Guru menyajikan masalah, fenomena, atau pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk mengeksplorasi. Ini bisa berupa demonstrasi yang kontradiktif atau teka-teki.
- b) **Identifikasi Masalah (Problem Statement):** Siswa, dengan bimbingan guru, merumuskan masalah atau pertanyaan kunci yang akan diselidiki.

- c) **Pengumpulan Data (Data Collection):** Siswa secara aktif mengumpulkan informasi yang relevan melalui eksperimen, observasi, membaca, atau wawancara.
- d) **Pengolahan Data (Data Processing):** Siswa menganalisis dan mengorganisir data yang telah dikumpulkan, mencari pola, dan membuat klasifikasi.
- e) **Verifikasi (Verification):** Siswa memeriksa kembali kesimpulan atau generalisasi yang telah mereka buat. Mereka membandingkan temuan mereka dengan data lain atau menyajikannya kepada teman sebaya untuk mendapatkan umpan balik.
- f) **Generalisasi (Generalization):** Siswa menarik kesimpulan akhir atau merumuskan prinsip umum berdasarkan hasil verifikasi mereka.

Contoh implementasi:

- a) **Eksperimen mencampur warna:**
  - 1. **Stimulasi:** Guru menunjukkan dua warna dasar dan memberikan wadah serta cat untuk dicampur.
  - 2. **Identifikasi masalah:** Anak diminta menebak warna apa yang akan dihasilkan dari pencampuran kedua warna tersebut.
  - 3. **Pengumpulan data:** Anak mencoba sendiri mencampurkan cat dengan berbagai kombinasi.
  - 4. **Pengolahan data:** Anak mengamati hasil pencampuran dan mencoba mengelompokkan warna baru yang dihasilkan (seperti biru toska, oranye).
  - 5. **Pembuktian:** Anak mempresentasikan hasil eksperimen mereka di depan kelas dan menceritakan warna-warna yang ditemukan.
  - 6. **Menarik simpulan:** Anak memahami bahwa warna-warna dasar dapat dicampur untuk menghasilkan warna baru.
- b) **Eksplorasi menara balok:**
  - 1. **Stimulasi:** Guru menumpuk beberapa balok dan menunjukkannya kepada anak.
  - 2. **Identifikasi masalah:** Guru bertanya, "Bagaimana cara kita membuat menara yang lebih tinggi dan tidak mudah roboh?".

3. **Pengumpulan data:** Anak mengambil balok dan mencoba menumpuknya dengan cara yang berbeda.
  4. **Pengolahan data:** Anak memilah balok berdasarkan ukuran atau warna, serta mencoba menumpuknya dari yang terbesar ke terkecil atau sebaliknya.
  5. **Pembuktian:** Anak menunjukkan menara yang berhasil dibuat dan menjelaskan cara menumpuk yang menurutnya paling kokoh.
  6. **Menarik simpulan:** Anak belajar tentang keseimbangan dan cara menumpuk benda agar stabil.
- c) **Mengamati pertumbuhan tanaman:**
1. **Stimulasi:** Guru menanam beberapa biji di pot dan meletakkannya di tempat yang berbeda.
  2. **Identifikasi masalah:** Guru bertanya, "Mengapa ada tanaman yang tumbuh subur dan ada yang tidak?".
  3. **Pengumpulan data:** Anak mengamati setiap hari, menyiram tanaman sesuai kebutuhan, dan mencatat perbedaan yang mereka lihat.
  4. **Pengolahan data:** Anak membandingkan gambar tanaman setiap hari dan menemukan perbedaan dalam pertumbuhannya.
  5. **Pembuktian:** Anak menjelaskan perbedaan pertumbuhan tanaman dan membuat asumsi tentang faktor yang memengaruhi pertumbuhan mereka (misalnya, sinar matahari dan air).
  6. **Menarik simpulan:** Anak memahami perlunya air dan sinar matahari untuk pertumbuhan tanaman.

Pembelajaran Eksperiensial dan *Discovery Learning* bukanlah sekadar teknik mengajar, melainkan filosofi pendidikan yang memberdayakan siswa sebagai arsitek dari pengetahuan mereka sendiri. Pembelajaran Eksperiensial memandu siswa melalui siklus transformatif dari pengalaman ke pemahaman, sementara *Discovery Learning* menyalakan percikan intelektual melalui proses investigasi dan penemuan. Dengan memahami prinsip, kekuatan, dan sinergi dari kedua pendekatan ini, para pendidik dapat merancang sebuah perjalanan belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga formatif dengan membentuk individu

yang reflektif, kritis, dan siap untuk belajar sepanjang hayat dalam menghadapi kompleksitas dunia masa depan.

#### **D. Metode Bercerita, Drama, Dan Permainan Peran**

Dalam upaya menciptakan pengalaman belajar yang holistik, pendidikan modern terus bergerak melampaui batas-batas penyampaian informasi yang bersifat logis-positivistik. Pembelajaran yang efektif tidak hanya menyentuh ranah kognitif, tetapi juga merangkul dimensi afektif, sosial, dan kinestetik peserta didik. Di sinilah peran sentral dari metode-metode yang berbasis pada narasi dan ekspresi dramatik menjadi krusial. **Metode Bercerita (Storytelling), Drama, dan Permainan Peran (Role-Playing)** merupakan tiga serangkai pendekatan pedagogis yang memanfaatkan fitrah manusia sebagai makhluk pencerita (*homo narrans*) dan makhluk sosial untuk membangun pemahaman yang mendalam dan bermakna.

Ketiga metode ini, meskipun memiliki karakteristik yang khas, berbagi landasan filosofis yang sama: keyakinan bahwa belajar adalah proses aktif, kontekstual, dan sarat dengan emosi. Mereka memindahkan fokus dari "apa yang harus diketahui siswa" menjadi "bagaimana siswa mengalami dan memaknai pengetahuan".

#### **1. Metode Bercerita (Storytelling): Membangun Jembatan Kognitif dan Afektif**

Bercerita adalah salah satu bentuk komunikasi dan transfer pengetahuan paling purba dan paling kuat dalam peradaban manusia. Dalam konteks pendidikan, bercerita bukan sekadar aktivitas rekreasional, melainkan sebuah strategi pedagogis yang canggih untuk menyajikan informasi dalam format yang ramah bagi otak.

Kekuatan metode bercerita berakar pada cara kerja otak manusia.

- a) Neuro-Pedagogi:** Riset dalam bidang neurosains menunjukkan bahwa narasi mengaktifkan berbagai area di otak secara simultan. Ketika mendengarkan cerita, otak pendengar tidak hanya memproses area bahasa, tetapi

juga area sensorik, motorik, dan emosional, seolah-olah mereka mengalami sendiri peristiwa dalam cerita tersebut. Fenomena yang dikenal sebagai "neural coupling" ini membuat informasi yang disajikan dalam format naratif lebih mudah diingat dan dipahami secara mendalam dibandingkan daftar fakta yang kering (Prabowo & Wijaya, 2023).

- b) Psikologi Kognitif:** Cerita menyediakan struktur atau "skema" kognitif yang membantu siswa mengorganisir informasi yang kompleks. Alur (plot), tokoh (karakter), latar (setting), dan konflik dalam sebuah cerita menciptakan kerangka kerja yang logis dan mudah diikuti, sehingga konsep-konsep abstrak dapat diwujudkan dalam contoh-contoh yang konkret dan relevan.

Metode bercerita dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk:

- a) Bercerita oleh Guru (Teacher-led Storytelling):** Guru menggunakan cerita (baik fiksi maupun non-fiksi) untuk memperkenalkan sebuah topik, mengilustrasikan sebuah konsep moral, atau menjelaskan peristiwa sejarah dengan cara yang menarik.



Gambar 1. Guru Bercerita di Depan Kelas  
Sumber: Dok. Pribadi

- b) **Bercerita oleh Siswa (Student-led Storytelling):** Siswa didorong untuk membuat dan menceritakan kisah mereka sendiri, baik secara lisan maupun tulisan. Ini melatih keterampilan berbahasa, kreativitas, dan struktur berpikir.
- c) **Bercerita Digital (Digital Storytelling):** Siswa memanfaatkan teknologi untuk menciptakan cerita multimodal yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video. Pendekatan ini sangat relevan untuk mengembangkan literasi digital abad ke-21.

## 2. Drama dalam Pendidikan: Pembelajaran Melalui Aksi dan Ekspresi

Jika bercerita berfokus pada kekuatan narasi lisan atau tulisan, drama membawa narasi tersebut ke dalam dimensi fisik dan spasial. Drama dalam pendidikan (*Drama in Education*) lebih menekankan pada **proses** eksplorasi daripada **produk** pertunjukan yang sempurna. Tujuannya adalah pembelajaran melalui tindakan, interaksi, dan ekspresi.

Adapun landasan teoritis pada drama dalam pendidikan, yaitu:

- a) **Pembelajaran Terwujud (*Embodied Learning*):** Teori ini menyatakan bahwa proses kognitif tidak terpisah dari tubuh. Melalui drama, siswa menggunakan tubuh mereka sebagai alat untuk berpikir dan belajar. Mereka menghayati sebuah konsep secara fisik, yang menciptakan jejak memori yang lebih kuat dan pemahaman yang lebih intuitif (Sari & Nugroho, 2024).
- b) **Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky:** Drama adalah aktivitas yang sangat sosial. Dalam sebuah sesi drama, siswa bernegosiasi makna, berkolaborasi untuk menciptakan adegan, dan belajar dari satu sama lain dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD). Interaksi ini sangat penting untuk pengembangan kognitif dan sosial.

Beberapa teknik drama yang umum digunakan dalam pendidikan antara lain:

- a) **Tableau atau Gambar Beku (*Frozen Picture*):** Kelompok siswa menciptakan sebuah "patung" diam menggunakan

tubuh mereka untuk merepresentasikan sebuah momen, ide, atau konflik penting dari sebuah teks atau topik.

- b) Improvisasi:** Siswa secara spontan menciptakan dialog dan adegan berdasarkan sebuah skenario atau stimulus yang diberikan, melatih kreativitas, responsivitas, dan pemecahan masalah.
- c) Drama Proses (*Process Drama*):**



Gambar 2. Pementasan Drama Anak “ Menjaga Kebersihan Taman”

Sumber:<https://youtube.com/@novitasari6675>

Guru dan siswa bersama-sama mengeksplorasi sebuah tema atau masalah melalui serangkaian kegiatan drama terstruktur, di mana guru sering kali mengambil peran (*teacher-in-role*) untuk memandu narasi dari dalam.

### **3. Permainan Peran (*Role-Playing*): Menghayati Perspektif dan Konteks**

Permainan peran adalah bentuk spesifik dari drama di mana peserta didik mengambil dan memerankan peran individu atau karakter tertentu dalam sebuah skenario yang telah ditentukan. Fokus utamanya adalah pada pengembangan empati, pemahaman perspektif, dan praktik keterampilan dalam konteks yang aman dan tersimulasi.

Adapun landasan teori pada permainan peran, yaitu:

- a) Teori Pikiran (*Theory of Mind*):** Permainan peran secara langsung melatih kemampuan untuk memahami bahwa orang lain memiliki keyakinan, keinginan, dan niat yang berbeda dari diri sendiri. Dengan "menjadi" orang lain

untuk sementara waktu, siswa mengembangkan kapasitas untuk berempati dan melihat sebuah isu dari berbagai sudut pandang (Hapsari, 2025).

- b) Pembelajaran Kontekstual (*Situated Learning*):** Teori ini berpendapat bahwa pembelajaran paling efektif ketika terjadi dalam konteks yang otentik. Permainan peran menciptakan simulasi konteks dunia nyata, memungkinkan siswa untuk berlatih keterampilan (misalnya, negosiasi, wawancara, resolusi konflik) dalam situasi yang mendekati kenyataan tanpa menanggung risiko yang sesungguhnya.

Implementasi permainan peran yang berhasil memerlukan struktur yang jelas:

- a) Pemanasan dan Pengenalan Konteks:** Menciptakan suasana yang nyaman dan menjelaskan skenario serta tujuan pembelajaran.
- b) Pembagian dan Pendalaman Peran:** Menjelaskan setiap peran, termasuk latar belakang, tujuan, dan sudut pandang karakter.
- c) Pelaksanaan Permainan Peran:** Siswa memerankan skenario yang diberikan, sementara guru bertindak sebagai fasilitator, bukan sutradara.



Gambar 3. Siswa Bermain Peran Pedagang (Tema Profesi)

Sumber: <https://youtube.com/@kbalbaiturridho651>

- d) Debriefing dan Refleksi:** Ini adalah tahap paling krusial. Setelah permainan peran selesai, guru memandu diskusi reflektif dengan pertanyaan seperti: "Apa yang Anda

rasakan saat memainkan peran tersebut?", "Keputusan apa yang paling sulit dibuat dan mengapa?", "Apa yang Anda pelajari tentang perspektif orang lain?".

Metode Bercerita, Drama, dan Permainan Peran adalah lebih dari sekadar "kegiatan yang menyenangkan". Ketiga metode ini adalah perangkat pedagogis yang berlandaskan pada pemahaman mendalam tentang bagaimana manusia belajar secara alami. Dengan melibatkan siswa secara kognitif, afektif, sosial, dan fisik, pendekatan naratif dan dramatik ini mampu mentransformasi ruang kelas menjadi arena eksplorasi makna yang dinamis.

## **BAB 7**

# **KREATIVITAS DALAM KEGIATAN BERMAIN ANAK**

---

Bermain merupakan aktivitas alamiah yang melekat dalam kehidupan anak-anak sejak masa bayi hingga menginjak usia sekolah. Aktivitas ini bukan sekadar hiburan semata, melainkan fondasi utama bagi pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan kreatif yang sangat esensial untuk masa depan mereka. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bermain telah diakui sebagai pendekatan pembelajaran yang paling efektif karena selaras dengan karakteristik alamiah anak yang cenderung aktif, eksploratif, dan imajinatif (Kurniawan, dkk., 2023).

Kegiatan bermain memberikan ruang kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan ide-ide orisinal, mengembangkan solusi kreatif terhadap berbagai tantangan, serta membangun kemampuan berpikir divergen yang menjadi inti dari kreativitas. Melalui bermain, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga mengasah kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan motorik secara terintegrasi. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa bermain merupakan "kerja" utama anak yang memberikan kontribusi signifikan terhadap pembentukan kepribadian dan kemampuan adaptif di masa mendatang.

Pentingnya memahami hubungan antara bermain dan kreativitas menjadi semakin relevan dalam era modern yang menuntut individu untuk memiliki kemampuan inovasi dan adaptabilitas tinggi. Pendidik

dan orangtua perlu memahami bahwa setiap aktivitas bermain yang dirancang dengan baik dapat menjadi katalis bagi munculnya ide-ide kreatif dan solusi inovatif dari anak-anak. Dengan demikian, bab ini akan menguraikan secara komprehensif bagaimana bermain dapat dioptimalkan sebagai media pengembangan kreativitas anak usia dini melalui berbagai pendekatan dan strategi yang telah terbukti efektif.

### **A. Bermain sebagai Media Utama Perkembangan Kreativitas**

Bermain memiliki kedudukan fundamental dalam proses pengembangan kreativitas anak karena menyediakan lingkungan yang bebas dari tekanan dan penilaian eksternal. Dalam kondisi ini, anak dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan tanpa takut membuat kesalahan atau mendapat kritik negatif. Kebebasan berekspresi inilah yang menjadi prasyarat utama bagi munculnya kreativitas, sebagaimana dijelaskan oleh para ahli perkembangan anak bahwa kreativitas berkembang optimal dalam suasana yang mendukung eksperimentasi dan pengambilan risiko (Artawan, dkk., 2023).

Karakteristik unik dari aktivitas bermain yang bersifat motivasi intrinsik memberikan energi internal yang kuat bagi anak untuk terus mengeksplorasi dan menciptakan sesuatu yang baru. Berbeda dengan aktivitas yang bersifat eksternal motivated, bermain tidak memerlukan reward atau punishment untuk memotivasi anak. Motivasi intrinsik ini menciptakan kondisi psikologis yang optimal bagi pengembangan kreativitas karena anak dapat fokus sepenuhnya pada proses eksplorasi dan penemuan tanpa terbebani oleh ekspektasi hasil tertentu.

Proses bermain juga memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan *divergent thinking* yang merupakan komponen esensial kreativitas. Ketika

bermain, anak seringkali dihadapkan pada situasi yang memerlukan solusi alternatif atau pendekatan yang tidak konvensional. Misalnya, ketika bermain balok konstruksi dan menemukan bahwa balok yang dibutuhkan tidak tersedia, anak akan mencari alternatif lain atau menggunakan benda-benda di sekitarnya untuk menyelesaikan konstruksi yang sedang dibangun. Proses pencarian solusi alternatif inilah yang melatih kemampuan berpikir divergen anak.

Aspek simbolik dalam bermain memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan kreativitas anak. Melalui permainan simbolik atau *pretend play*, anak belajar menggunakan objek-objek konkret untuk merepresentasikan hal-hal yang abstrak atau tidak hadir secara fisik. Kemampuan transformasi simbolik ini merupakan dasar dari kemampuan kreatif karena melibatkan proses mental yang kompleks dalam menghubungkan realitas dengan imajinasi (Saptadi, dkk., 2024).

Bermain juga menyediakan kesempatan bagi anak untuk mengalami *flow state*, yaitu kondisi psikologis optimal yang ditandai dengan keterlibatan total, konsentrasi penuh, dan hilangnya kesadaran akan waktu. Dalam kondisi *flow*, kemampuan kreatif anak dapat muncul secara spontan dan optimal karena semua sumber daya kognitif difokuskan pada aktivitas yang sedang dilakukan. Pengalaman *flow* dalam bermain dapat menjadi fondasi bagi anak untuk mengalami kondisi serupa dalam aktivitas kreatif lainnya di masa depan.

Dimensi sosial dalam bermain kelompok memberikan stimulasi tambahan bagi pengembangan kreativitas melalui proses *collaborative creativity*. Ketika anak bermain bersama teman sebayanya, mereka saling bertukar ide, mengkombinasikan perspektif yang berbeda, dan menciptakan solusi kreatif yang mungkin tidak akan muncul jika mereka bermain sendiri.

Interaksi sosial dalam bermain mengajarkan anak untuk menghargai perspektif orang lain, mengkomunikasikan ide-ide kreatif, dan berkolaborasi dalam mewujudkan visi bersama.

Kebebasan untuk membuat aturan sendiri dalam bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan *creative rule-making*. Anak-anak seringkali memodifikasi aturan permainan yang sudah ada atau menciptakan aturan baru yang sesuai dengan situasi dan preferensi mereka. Kemampuan menciptakan dan memodifikasi aturan ini melatih fleksibilitas berpikir dan kemampuan adaptasi yang merupakan karakteristik penting dari individu kreatif (Rifky, dkk., 2024).

Bermain sebagai media utama perkembangan kreativitas telah terbukti memberikan fondasi yang kuat bagi anak untuk mengembangkan kemampuan inovatif dan adaptif. Melalui berbagai karakteristik unik yang dimilikinya, bermain menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal bagi munculnya ide-ide orisinal dan solusi kreatif. Pemahaman mendalam tentang peran bermain dalam pengembangan kreativitas ini menjadi dasar bagi pendidik dan orangtua untuk merancang aktivitas bermain yang dapat memaksimalkan potensi kreatif anak.

## **B. Jenis-jenis Permainan yang Menstimulasi Kreativitas**

Permainan konstruktif merupakan salah satu jenis permainan yang paling efektif dalam menstimulasi kreativitas anak karena memberikan kesempatan untuk menciptakan sesuatu yang baru dari bahan-bahan yang tersedia. Dalam permainan konstruktif, anak dapat menggunakan berbagai media seperti balok kayu, *lego*, plastisin, atau bahan daur ulang untuk membangun struktur tiga dimensi sesuai dengan imajinasi mereka. Proses perencanaan, eksekusi, dan evaluasi dalam

permainan konstruktif melibatkan berbagai kemampuan kognitif tingkat tinggi yang berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas (Herman, dkk., 2023).

Permainan dramatis atau *role play* memberikan platform yang sangat kaya bagi pengembangan kreativitas melalui eksplorasi berbagai peran dan situasi imajinatif. Ketika anak berperan sebagai dokter, guru, atau karakter fantasi, mereka tidak hanya meniru perilaku yang diamati tetapi juga menciptakan dialog, situasi, dan solusi yang orisinal sesuai dengan pemahaman dan imajinasi mereka. Permainan dramatis mengembangkan kemampuan *creative storytelling* dan *character development* yang merupakan aspek penting dari kreativitas naratif.

Permainan seni dan kerajinan menyediakan medium langsung untuk ekspresi kreatif melalui berbagai teknik dan media artistik. Aktivitas melukis, menggambar, membuat kolase, atau memahat memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan pengalaman mereka dalam bentuk visual yang unik. Kebebasan untuk memilih warna, bentuk, dan komposisi dalam permainan seni mengembangkan kemampuan *aesthetic creativity* dan *visual problem-solving*.

Permainan musik dan gerak mengintegrasikan kreativitas auditori dan kinestetik dalam satu aktivitas yang menyenangkan. Anak dapat menciptakan lagu sederhana, mengeksplorasi berbagai ritme, atau mengembangkan gerakan tari yang orisinal. Improvisasi dalam musik dan gerak melatih kemampuan *spontaneous creativity* dan *temporal creativity* yang melibatkan penciptaan karya dalam dimensi waktu (Saleh, dkk., 2024).



Gambar 7.1: Jenis-jenis Permainan yang Menstimulasi Kreativitas

Permainan eksplorasi alam memberikan stimulasi kreativitas melalui interaksi langsung dengan lingkungan natural yang kaya akan variasi dan kompleksitas. Ketika bermain di alam, anak dapat menggunakan benda-benda natural seperti daun, batu, ranting, atau air untuk menciptakan permainan baru, membangun struktur, atau melakukan eksperimen sederhana. Variabilitas dan ketidakprediktabilitasan alam memberikan tantangan kreatif yang tidak dapat ditemukan dalam lingkungan buatan.

Permainan *loose parts* menggunakan bahan-bahan tidak terstruktur yang dapat dikombinasikan dan digunakan dengan berbagai cara sesuai imajinasi anak. Bahan seperti kain, kardus, botol plastik, atau benda-benda daur ulang tidak memiliki fungsi yang telah ditentukan sehingga memberikan kebebasan maksimal bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan penggunaan. Permainan *loose parts* mengembangkan *material creativity* dan kemampuan melihat potensi kreatif dalam objek-objek sederhana.

Permainan teknologi kreatif memanfaatkan perangkat digital untuk memberikan platform baru bagi ekspresi kreativitas anak. Aplikasi menggambar digital, program sederhana untuk membuat musik, atau *software* konstruksi virtual memberikan tools yang

dapat memperluas kemungkinan kreatif anak. Namun, penggunaan teknologi dalam permainan kreatif perlu dikelola dengan bijak agar tetap memberikan ruang bagi kreativitas aktif daripada konsumsi pasif.

Permainan *storytelling* interaktif mengembangkan kreativitas naratif melalui penciptaan dan pengembangan cerita secara kolaboratif atau individual. Anak dapat menggunakan *story cubes*, kartu gambar, atau *props* sederhana untuk menciptakan cerita yang orisinal dengan plot, karakter, dan setting yang unik. Permainan *storytelling* mengintegrasikan kemampuan verbal, visual, dan naratif dalam satu aktivitas yang kompleks.

Beragamnya jenis permainan yang dapat menstimulasi kreativitas memberikan pilihan yang kaya bagi pendidik dan orangtua untuk menyediakan pengalaman bermain yang variatif dan menarik. Setiap jenis permainan memiliki kelebihan khusus dalam mengembangkan aspek tertentu dari kreativitas, sehingga kombinasi dari berbagai jenis permainan akan memberikan stimulasi yang komprehensif bagi perkembangan kreativitas anak.

### **C. Permainan Individual dan Kelompok**

Permainan individual memberikan kesempatan unik bagi anak untuk mengeksplorasi kreativitas tanpa pengaruh atau tekanan sosial dari orang lain. Dalam konteks bermain sendiri, anak memiliki kebebasan penuh untuk mengikuti minat dan curiosity internal mereka, mengembangkan ide-ide yang mungkin dianggap tidak konvensional oleh orang lain, dan mengeksplorasi kemampuan kreatif pada kecepatan mereka sendiri. Kemandirian dalam bermain mengembangkan *intrinsic motivation* yang merupakan kunci utama kreativitas jangka panjang.

Salah satu keunggulan permainan individual adalah kemampuannya untuk memfasilitasi *deep focus*

dan konsentrasi yang diperlukan untuk proses kreatif yang kompleks. Tanpa distraksi sosial, anak dapat memasuki *flow state* dengan lebih mudah dan mempertahankan fokus pada aktivitas kreatif untuk periode yang lebih lama. Kondisi ini sangat penting untuk pengembangan kemampuan *sustained creativity* yang memungkinkan anak menyelesaikan proyek kreatif yang memerlukan waktu dan usaha yang signifikan.

Permainan individual juga memberikan ruang aman bagi anak untuk bereksperimen dengan ide-ide yang mungkin mereka anggap belum matang atau tidak layak untuk dibagikan kepada orang lain. *Private experimentation* ini penting untuk pengembangan kepercayaan diri kreatif karena anak dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan tanpa takut dinilai atau dikritik. Pengalaman berhasil dalam eksperimen pribadi akan membangun fondasi kepercayaan diri yang diperlukan untuk berbagi karya kreatif dengan orang lain di masa depan.

Dalam permainan individual, anak juga dapat mengembangkan *personal creative style* yang unik dan otentik. Tanpa pengaruh langsung dari teman sebaya, anak memiliki kesempatan untuk menemukan preferensi estetik, gaya berkarya, dan pendekatan kreatif yang sesuai dengan kepribadian mereka. Pengembangan gaya pribadi ini penting untuk membentuk identitas kreatif yang akan menjadi ciri khas anak di masa depan.

Sebaliknya, permainan kelompok menawarkan dimensi kreativitas yang berbeda melalui proses *collaborative creativity* dan *social innovation*. Ketika anak bermain bersama dalam kelompok, mereka belajar untuk mengkombinasikan ide-ide yang berbeda, bernegosiasi tentang solusi kreatif, dan menciptakan hasil akhir yang merupakan sintesis dari berbagai perspektif. Proses kolaborasi ini mengajarkan anak bahwa kreativitas tidak selalu merupakan aktivitas

soliter tetapi dapat diperkaya melalui interaksi dengan orang lain.

Permainan kelompok mengembangkan kemampuan *communicative creativity*, yaitu kemampuan untuk mengkomunikasikan ide-ide kreatif kepada orang lain dan meyakinkan mereka tentang nilai dari ide tersebut. Anak belajar untuk menjelaskan konsep abstrak, menggunakan analogi yang tepat, dan mempresentasikan ide kreatif dengan cara yang dapat dipahami dan diterima oleh anggota kelompok lainnya. Kemampuan komunikasi kreatif ini sangat penting untuk kesuksesan dalam konteks profesional di masa depan.

Dinamika kelompok dalam bermain juga memfasilitasi proses *creative conflict* yang konstruktif, yaitu situasi ketika perspektif yang berbeda tentang solusi kreatif perlu direkonsiliasi. Anak belajar untuk mempertahankan ide mereka sambil tetap terbuka terhadap masukan dari orang lain, mencari titik temu antara pendapat yang berbeda, dan mengintegrasikan elemen-elemen terbaik dari berbagai proposal kreatif. Kemampuan mengelola *creative tension* ini merupakan keterampilan penting untuk inovasi kolaboratif.

Aspek *peer modeling* dalam permainan kelompok memberikan inspirasi dan motivasi tambahan untuk eksplorasi kreatif. Ketika anak melihat teman sebayanya menciptakan sesuatu yang menarik atau menggunakan pendekatan yang tidak terpikir sebelumnya, mereka termotivasi untuk mencoba hal serupa atau bahkan mengembangkan variasi yang lebih kreatif. *Social learning* dalam konteks kreatif ini memperkaya repertoar teknik dan strategi kreatif yang dikuasai anak.

Permainan kelompok juga mengajarkan anak tentang *collective ownership* terhadap hasil kreatif, yaitu pemahaman bahwa karya yang dihasilkan secara kolaboratif adalah milik bersama dan memerlukan kontribusi dari semua anggota kelompok. Pengalaman

ini penting untuk mengembangkan kemampuan bekerja dalam tim kreatif dan menghargai kontribusi orang lain dalam proses kreatif.

Idealnya, anak perlu mendapatkan kesempatan untuk mengalami kedua jenis permainan ini secara seimbang. Permainan individual memberikan fondasi *personal creativity* yang kuat, sementara permainan kelompok mengembangkan *social creativity* yang diperlukan untuk kolaborasi. Kombinasi dari kedua pengalaman ini akan menghasilkan individu yang kreatif secara mandiri sekaligus mampu berkolaborasi secara efektif dalam tim kreatif.

#### **D. Integrasi Bermain dalam Pembelajaran Formal dan Non-formal**

Integrasi bermain dalam pembelajaran formal memerlukan pendekatan yang sistematis dan terencana untuk memastikan bahwa aktivitas bermain dapat mendukung pencapaian tujuan kurikulum tanpa mengurangi keseruan dan spontanitas yang menjadi karakteristik utama bermain. Pendekatan *play-based learning* mengakui bahwa anak belajar paling efektif ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan bermakna bagi mereka. Konsep ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan peran aktif anak dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.

Dalam konteks pembelajaran formal, guru perlu mengembangkan kemampuan untuk merancang aktivitas bermain yang secara eksplisit terhubung dengan kompetensi yang ingin dicapai sambil tetap mempertahankan elemen kesenangan dan eksplorasi bebas. Hal ini memerlukan pemahaman mendalam tentang karakteristik perkembangan anak, prinsip-prinsip bermain yang efektif, serta kemampuan untuk mengidentifikasi peluang pembelajaran dalam setiap aktivitas bermain yang dilakukan anak.

Strategi *learning through play* dapat diimplementasikan melalui berbagai pendekatan seperti *thematic play*, *project-based play*, dan *inquiry-based play*. Dalam *thematic play*, aktivitas bermain dirancang berdasarkan tema tertentu yang memungkinkan integrasi berbagai bidang pembelajaran seperti sains, matematika, bahasa, dan seni dalam satu konteks bermain yang koheren. Pendekatan ini membantu anak melihat keterkaitan antar bidang ilmu dan mengembangkan pemahaman yang holistik tentang dunia sekitar mereka.

Penggunaan *learning centers* atau area bermain yang terstruktur memberikan kesempatan bagi anak untuk memilih aktivitas sesuai minat mereka sambil tetap terpandu oleh tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Setiap pusat pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang kaya akan peluang eksplorasi kreatif sambil mengembangkan keterampilan spesifik. Misalnya, pusat sains dapat menyediakan berbagai material untuk eksperimen sederhana yang mengembangkan kemampuan observasi, hipotesis, dan pemecahan masalah kreatif.

Implementasi *authentic assessment* dalam pembelajaran berbasis bermain memerlukan pendekatan evaluasi yang dapat menangkap proses pembelajaran dan perkembangan kreativitas anak selama bermain. Teknik observasi, dokumentasi karya, portofolio, dan asesmen naratif lebih sesuai daripada tes terstandar untuk mengevaluasi pembelajaran yang terjadi melalui bermain. Asesmen autentik juga memberikan informasi yang lebih kaya tentang perkembangan kreativitas anak dibandingkan dengan pengukuran yang bersifat kuantitatif.

Pelatihan guru untuk mengintegrasikan bermain dalam pembelajaran formal merupakan aspek krusial yang seringkali terabaikan. Guru perlu mengembangkan kemampuan untuk menjadi *play facilitator* yang dapat

membimbing tanpa mengendalikan, memberikan tantangan tanpa membebani, dan menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi kreatif tanpa chaos. Kemampuan ini memerlukan keseimbangan yang halus antara struktur dan fleksibilitas dalam pengelolaan kelas.

Dalam konteks pembelajaran non-formal, integrasi bermain memiliki fleksibilitas yang lebih besar karena tidak terikat oleh kurikulum formal yang ketat. Program-program seperti *after-school activities*, *summer camps*, atau klub kreativitas dapat merancang aktivitas bermain yang sepenuhnya fokus pada pengembangan kreativitas tanpa harus mempertimbangkan standar akademik formal. Kebebasan ini memungkinkan eksplorasi yang lebih mendalam dan eksperimen yang lebih berisiko dalam pengembangan kreativitas.

Program pembelajaran non-formal dapat memanfaatkan *community resources* dan *real-world contexts* untuk memberikan pengalaman bermain yang autentik dan bermakna. Kerjasama dengan seniman lokal, pengrajin, atau profesional kreatif dapat memberikan inspirasi dan mentorship langsung bagi anak-anak dalam mengembangkan kemampuan kreatif mereka. Eksposur terhadap praktisi kreatif ini memberikan model peran yang konkret tentang bagaimana kreativitas dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Penggunaan teknologi dalam integrasi bermain untuk pembelajaran dapat memperkaya pengalaman kreatif anak jika digunakan dengan bijak. *Digital storytelling tools*, aplikasi kreativitas, atau platform kolaborasi online dapat memberikan medium baru untuk eksplorasi kreatif sambil mengembangkan literasi digital yang diperlukan di era modern. Namun, teknologi harus dilihat sebagai alat untuk memperkaya, bukan menggantikan, pengalaman bermain yang melibatkan interaksi fisik dan sosial langsung.

Evaluasi efektivitas integrasi bermain dalam pembelajaran memerlukan pengembangan indikator yang dapat mengukur tidak hanya pencapaian akademik tetapi juga perkembangan kreativitas, motivasi belajar, dan kemampuan sosial-emosional anak. *Mixed-method evaluation* yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak pembelajaran berbasis bermain terhadap perkembangan holistik anak.

Integrasi bermain dalam pembelajaran formal dan non-formal yang sukses memerlukan komitmen jangka panjang dari semua stakeholder pendidikan untuk mengubah paradigma pembelajaran dari yang berfokus pada hasil menjadi yang menghargai proses. Perubahan ini tidak hanya memerlukan modifikasi praktik pembelajaran tetapi juga transformasi budaya sekolah dan ekspektasi masyarakat tentang bagaimana anak seharusnya belajar dan berkembang.

Kreativitas dalam kegiatan bermain anak merupakan fenomena kompleks yang melibatkan interaksi dinamis antara karakteristik individual anak, kualitas lingkungan bermain, dan dukungan dari orang dewasa di sekitar mereka. Pembahasan dalam bab ini telah menunjukkan bahwa bermain bukan sekadar aktivitas rekreatif tetapi merupakan medium fundamental bagi pengembangan kemampuan kreatif yang akan menentukan kualitas hidup anak di masa depan.

Pentingnya mengoptimalkan potensi bermain sebagai wahana pengembangan kreativitas menuntut pemahaman yang mendalam dari para pendidik, orangtua, dan pembuat kebijakan tentang karakteristik bermain yang efektif, jenis-jenis permainan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, serta strategi integrasi yang dapat memaksimalkan manfaat bermain dalam konteks pembelajaran formal dan non-formal.

Perkembangan kreativitas melalui bermain bukanlah proses yang terjadi secara otomatis tetapi memerlukan fasilitasi yang bijaksana dan lingkungan yang mendukung. Setiap anak memiliki potensi kreatif yang unik dan pendekatan pengembangan kreativitas melalui bermain harus dapat mengakomodasi keberagaman ini sambil tetap memberikan stimulasi yang memadai untuk pertumbuhan optimal.

Masa depan pendidikan anak usia dini semakin mengarah pada pengakuan terhadap pentingnya bermain sebagai konteks pembelajaran yang natural dan efektif. Implementasi pembelajaran berbasis bermain yang berkualitas akan memberikan kontribusi signifikan terhadap pembentukan generasi yang kreatif, adaptif, dan mampu menghadapi tantangan masa depan dengan solusi inovatif. Investasi dalam pengembangan kreativitas anak melalui bermain merupakan investasi jangka panjang untuk kemajuan masyarakat dan peradaban manusia.

## **BAB 8**

# **KREATIVITAS MELALUI SENI DAN EKSPRESI**

---

Seni merupakan media ekspresi alamiah bagi anak usia dini yang memungkinkan mereka mengekspresikan perasaan, pikiran, dan imajinasi secara bebas tanpa terikat aturan formal. Melalui berbagai bentuk seni, anak dapat mengembangkan kreativitas dengan cara menyenangkan sambil membangun fondasi keterampilan kognitif, motorik, sosial, dan emosional. Pengalaman berkesenian pada masa usia dini tidak hanya memberikan kegembiraan, tetapi juga menjadi jembatan penting dalam proses pembelajaran holistik yang mendukung perkembangan optimal potensi anak.

Kegiatan seni memberikan ruang eksplorasi tanpa batas bagi anak untuk bereksperimen dengan berbagai material, suara, gerakan, dan teknologi sederhana. Proses kreatif ini memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir divergen, pemecahan masalah, serta kepercayaan diri dalam mengekspresikan ide-ide unik mereka. Gardner (2011) menegaskan bahwa kecerdasan artistik merupakan salah satu dimensi penting dalam teori *multiple intelligences* yang perlu distimulasi sejak dini untuk mengoptimalkan potensi individual setiap anak.

### **A. Seni Rupa**

Seni rupa menjadi pintu gerbang utama bagi anak usia dini dalam mengekspresikan dunia internal mereka melalui visualisasi konkret. Aktivitas

menggambar, melukis, dan membuat kerajinan tangan memberikan kesempatan bagi anak untuk mentransformasikan imajinasi abstrak menjadi karya nyata yang dapat dilihat dan disentuh. Proses penciptaan karya seni rupa melibatkan koordinasi mata-tangan, perencanaan, dan pengambilan keputusan estetis yang berkontribusi signifikan terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas anak.

### **1. Menggambar**

Menggambar merupakan bentuk komunikasi visual paling fundamental bagi anak usia dini. Melalui goresan-goresan sederhana, anak dapat menceritakan pengalaman, mengekspresikan emosi, dan menggambarkan pemahaman mereka tentang dunia sekitar. Lowenfeld & Brittain (2011) menjelaskan bahwa menggambar bagi anak bukan sekadar aktivitas artistik, melainkan cara berpikir dan berkomunikasi yang unik. Aktivitas ini memungkinkan anak untuk mentransfer ide-ide abstrak ke dalam bentuk visual yang dapat dipahami dan dibagi dengan orang lain.

Tahapan perkembangan menggambar anak dimulai dari fase *scribbling* atau mencoret-coret pada usia 2-4 tahun, kemudian berkembang ke fase pra-skematis pada usia 4-7 tahun dengan mulai munculnya bentuk-bentuk simbolis. Setiap goresan yang dibuat anak memiliki makna dan cerita tersendiri, meskipun mungkin tidak terlihat jelas bagi orang dewasa. Mendukung fase ini dengan menyediakan beragam alat gambar seperti krayon, pensil warna, spidol, dan kertas berbagai ukuran akan merangsang eksplorasi visual anak. Menurut Kellogg (1969), fase coretan awal ini merupakan fondasi penting untuk perkembangan kemampuan menulis dan representasi visual yang lebih kompleks di kemudian hari.

Aspek kognitif dalam menggambar sangat signifikan bagi perkembangan anak usia dini. Saat anak menggambar, mereka secara aktif memproses informasi

visual, mengorganisir pemikiran, dan membuat keputusan tentang apa yang akan digambar dan bagaimana menggambarannya. Golomb (2004) menekankan bahwa proses menggambar melibatkan kemampuan representasi simbolik yang merupakan dasar dari perkembangan bahasa dan literasi. Anak belajar bahwa garis dan bentuk dapat mewakili objek dan konsep yang ada di dunia nyata, sebuah pemahaman yang fundamental untuk pembelajaran akademis selanjutnya.

Dari perspektif sosial-emosional, menggambar memberikan outlet yang aman bagi anak untuk mengekspresikan perasaan dan pengalaman yang mungkin sulit diungkapkan dengan kata-kata. Anak dapat menggambarkan ketakutan, kegembiraan, konflik, atau harapan mereka melalui pilihan warna, bentuk, dan komposisi. Wright (2010) menjelaskan bahwa melalui gambar, anak dapat mengeksplorasi identitas diri, hubungan dengan orang lain, dan tempat mereka dalam dunia. Proses ini membantu membangun kepercayaan diri dan kemampuan regulasi emosi yang penting untuk kesehatan mental jangka panjang.

Implikasi pedagogis dari pemahaman tentang menggambar anak menunjukkan pentingnya pendekatan yang responsif dan tidak direktif. Pendidik dan orang tua perlu memahami bahwa setiap gambar anak memiliki nilai intrinsik, terlepas dari tingkat kemiripannya dengan objek nyata. Memberikan apresiasi terhadap proses dan upaya anak, bukan hanya hasil akhir, akan mendorong kontinuitas eksplorasi kreatif. Thompson (2015) menyarankan agar orang dewasa menghindari koreksi atau kritik terhadap gambar anak, melainkan mengajukan pertanyaan terbuka yang mendorong anak untuk bercerita tentang karyanya.

Menggambar sebagai aktivitas kreatif fundamental bagi anak usia dini berfungsi sebagai jembatan antara dunia internal dan eksternal anak.

Melalui dukungan yang tepat dan pemahaman terhadap tahapan perkembangan, aktivitas menggambar dapat menjadi medium yang kuat untuk pengembangan kognitif, emosional, dan sosial anak, sekaligus membangun fondasi untuk pembelajaran dan ekspresi kreatif di masa depan.

## **2. Melukis**

Kegiatan melukis membuka dimensi baru dalam pengalaman seni rupa anak melalui eksplorasi warna, tekstur, dan teknik aplikasi cat. Berbeda dengan menggambar yang cenderung linier, melukis memungkinkan anak bereksperimen dengan campuran warna, intensitas, dan efek visual yang dihasilkan dari interaksi berbagai medium. Eisner (2012) menekankan bahwa pengalaman melukis mengembangkan sensitivitas estetis dan kemampuan observasi visual anak secara mendalam. Melalui melukis, anak dapat mengeksplorasi konsep warna primer dan sekunder, menciptakan gradasi, dan memahami bagaimana warna dapat mempengaruhi mood dan perasaan dalam karya seni.

Cat air, cat akrilik, dan cat jari memberikan pengalaman taktil berbeda yang menstimulasi perkembangan sensorik anak. Proses mencampur warna primer untuk menghasilkan warna sekunder mengajarkan konsep sebab-akibat sekaligus melatih kemampuan eksperimen ilmiah sederhana. Teknik melukis dengan berbagai alat seperti kuas, spons, atau jari mengembangkan kontrol motorik halus dan koordinasi bilateral anak. Schirrmacher & Fox (2019) menjelaskan bahwa variasi teknik aplikasi cat membantu anak memahami konsep causa-effect relationship dan mengembangkan kemampuan prediksi hasil dari tindakan mereka.

Aspek eksperimentasi dalam melukis memberikan kesempatan belajar yang unik bagi anak usia dini. Ketika anak mencampur dua warna dan

melihat hasil warna baru, mereka mengalami proses *discovery learning* yang autentik. Proses ini tidak hanya mengembangkan pemahaman konseptual tentang warna, tetapi juga membangun kepercayaan diri dalam mengambil risiko kreatif. Davis (2008) menekankan bahwa kemampuan bereksperimen yang dikembangkan melalui melukis akan transfer ke area pembelajaran lain, termasuk sains dan matematika, di mana anak perlu mengembangkan hipotesis dan menguji ide-ide mereka.

Dimensi ekspresi emosional dalam melukis memberikan outlet yang kuat bagi anak untuk mengomunikasikan perasaan dan pengalaman internal. Pemilihan warna, intensitas sapuan kuas, dan komposisi visual mencerminkan keadaan emosional dan psikologis anak pada saat berkarya. Malchiodi (2013) menjelaskan bahwa melukis dapat berfungsi sebagai bentuk terapi ekspresif yang membantu anak memproses trauma, kecemasan, atau konflik internal. Warna-warna cerah mungkin mengindikasikan kegembiraan dan optimisme, sementara warna-warna gelap dapat mencerminkan kesedihan atau kebingungan.

Pengembangan keterampilan teknis melalui melukis juga berkontribusi pada perkembangan kognitif yang lebih luas. Anak belajar merencanakan komposisi, mengatur ruang kerja, dan mengelola material dengan efisien. Kemampuan ini melibatkan *executive function skills* seperti perencanaan, organisasi, dan *self-regulation*. Vygotsky (1978) menekankan bahwa aktivitas artistik seperti melukis membantu anak mengembangkan *higher-order thinking skills* melalui *scaffolding* yang diberikan oleh medium artistik itu sendiri.

Melukis sebagai medium ekspresi kreatif memberikan pengalaman multisensori yang kaya bagi anak usia dini. Melalui eksplorasi warna, tekstur, dan teknik, anak mengembangkan tidak hanya kemampuan

artistik tetapi juga keterampilan kognitif, emosional, dan sosial yang fundamental. Dukungan lingkungan yang memfasilitasi eksperimentasi bebas dan eksplorasi kreatif akan memaksimalkan manfaat melukis bagi perkembangan holistik anak.

### **3. Kerajinan Tangan**

Kerajinan tangan menghadirkan pengalaman berkarya tiga dimensi yang melengkapi eksplorasi dua dimensi dari menggambar dan melukis. Aktivitas seperti membuat kolase, origami sederhana, atau merangkai manik-manik mengembangkan kemampuan spasial dan pemahaman tentang volume, bentuk, dan proporsi. Muhammadiyah, dkk. (2024) menjelaskan bahwa kegiatan kerajinan tangan melatih ketekunan, perencanaan, dan kemampuan mengikuti urutan langkah kerja yang sistematis. Pemahaman spatial intelligence yang dikembangkan melalui kerajinan tangan ini menjadi fondasi penting untuk pembelajaran matematika dan sains di jenjang pendidikan selanjutnya.

Material kerajinan yang beragam seperti kertas, kain, bahan alam, dan bahan daur ulang memberikan pengalaman tekstural yang kaya. Proses memotong, menempel, merangkai, dan menyusun mengasah kemampuan motorik halus sekaligus mengembangkan konsep matematika dasar seperti pola, simetri, dan pengukuran. Kerajinan tangan juga mengajarkan nilai keberlanjutan dan kreativitas dalam memanfaatkan bahan-bahan sekitar. Gardner (2011) menekankan bahwa manipulasi material tiga dimensi dalam kerajinan tangan mengaktivasi multiple intelligences, termasuk kinesthetic, visual-spatial, dan logical-mathematical intelligence secara simultan.

Aspek perencanaan dan problem-solving dalam kerajinan tangan memberikan latihan kognitif yang berharga bagi anak usia dini. Ketika anak merencanakan proyek kerajinan, mereka harus

memvisualisasikan hasil akhir, mengidentifikasi material yang dibutuhkan, dan menentukan urutan langkah kerja. Proses ini melibatkan executive function skills yang kompleks. Crafton Helm & Beneke (2003) menjelaskan bahwa project-based learning melalui kerajinan tangan membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir sistematis dan strategis yang akan berguna dalam berbagai konteks pembelajaran.

Dimensi sosial dalam kegiatan kerajinan tangan sering terabaikan namun sangat signifikan. Ketika anak bekerja dalam proyek kerajinan berkelompok, mereka belajar berbagi material, bernegosiasi tentang desain, dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Anak mengembangkan kemampuan komunikasi, empati, dan resolusi konflik melalui interaksi dalam konteks kreatif. Pelo (2017) menekankan bahwa kerajinan tangan dapat menjadi medium untuk membangun community of learners di mana anak-anak saling belajar dan mendukung dalam proses kreatif.

Nilai terapeutik dari kerajinan tangan juga perlu diakui dalam konteks perkembangan anak usia dini. Aktivitas repetitif seperti menganyam, merangkai, atau menempel dapat memiliki efek menenangkan dan membantu anak mengatur emosi. Bagi anak dengan kebutuhan khusus atau yang mengalami trauma, kerajinan tangan dapat memberikan sense of control dan accomplishment yang penting untuk healing dan recovery. Malchiodi (2007) menjelaskan bahwa tactile experience dalam kerajinan tangan dapat membantu anak ground themselves dan mengembangkan body awareness yang positif.

Kerajinan tangan sebagai aktivitas kreatif tiga dimensi memberikan pengalaman pembelajaran yang holistik bagi anak usia dini. Melalui manipulasi material dan proses konstruktif, anak mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, sosial, dan emosional secara terintegrasi. Pendekatan yang memberikan

kebebasan eksplorasi sambil menyediakan guidance yang tepat akan memaksimalkan potensi kerajinan tangan sebagai medium pembelajaran dan pengembangan kreativitas.

Integrasi ketiga aspek seni rupa ini dalam pembelajaran anak usia dini menciptakan pengalaman holistik yang mendukung perkembangan kreativitas. Pendekatan *open-ended* dalam kegiatan seni rupa memungkinkan anak mengeksplorasi tanpa tekanan hasil akhir yang sempurna, sehingga proses kreatif menjadi lebih bermakna daripada produk akhir. Lingkungan yang mendukung dengan menyediakan ruang, waktu, dan material yang memadai akan mengoptimalkan potensi kreativitas anak melalui seni rupa. Kombinasi menggambar, melukis, dan kerajinan tangan memberikan spektrum pengalaman kreatif yang komprehensif, memfasilitasi perkembangan multiple intelligences dan mendukung pembelajaran yang meaningful dan sustainable bagi anak usia dini.

## **B. Seni Musik**

Musik merupakan bahasa universal yang dapat diakses oleh semua anak sejak usia dini, bahkan sebelum mereka mampu berbicara dengan lancar. Pengalaman musikal tidak hanya memberikan kegembiraan, tetapi juga mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara simultan. Melalui bernyanyi, memainkan alat musik, dan aktivitas ritmis, anak membangun fondasi kreativitas sambil mengasah kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan motorik mereka.

### **1. Bernyanyi**

Bernyanyi merupakan salah satu bentuk ekspresi seni yang paling universal dan dapat diakses oleh setiap orang tanpa memandang latar belakang atau kemampuan musikal. Aktivitas ini melibatkan penggunaan suara sebagai instrumen untuk

menghasilkan melodi, ritme, dan harmoni yang dapat menyampaikan berbagai emosi dan pesan. Secara fisiologis, bernyanyi melibatkan koordinasi kompleks antara sistem pernapasan, laring, dan rongga mulut, sementara secara psikologis memberikan manfaat berupa pelepasan endorfin yang dapat meningkatkan *mood* dan mengurangi stres. Bernyanyi juga memiliki fungsi sosial yang kuat, baik sebagai sarana komunikasi dalam tradisi lisan, ritual keagamaan, maupun sebagai media hiburan yang dapat mempersatukan orang-orang dari berbagai kalangan. Dalam perkembangannya, seni bernyanyi terus berevolusi mengikuti zaman, dari musik tradisional hingga genre kontemporer, namun tetap mempertahankan esensi dasarnya sebagai medium ekspresi emosi dan kreativitas manusia yang paling alami.

a. Hakikat Bernyanyi sebagai Aktivitas Musikal Alamiah

Bernyanyi merupakan aktivitas musikal paling alamiah bagi anak usia dini yang telah mengakar dalam perkembangan manusia sejak peradaban awal. Kemampuan bernyanyi berkembang secara spontan melalui imitasi dan eksplorasi vokal yang dimulai sejak masa bayi. Tarnowski (2013) menjelaskan bahwa bernyanyi mengintegrasikan kemampuan linguistik, musik, dan emosional anak dalam satu aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Proses ini menunjukkan bagaimana musik telah menjadi bagian integral dari perkembangan kognitif dan sosial anak.

Secara neurologis, aktivitas bernyanyi melibatkan berbagai area otak yang berkaitan dengan pemrosesan bahasa, memori, dan emosi. Menurut Anvari, Trainor, Woodside, dan Levy (2002), anak-anak yang terlibat dalam aktivitas bernyanyi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan fonologis dan pemahaman ritme bahasa. Hal ini mengindikasikan bahwa bernyanyi tidak hanya sebagai kegiatan rekreatif,

tetapi juga sebagai stimulasi yang kuat untuk perkembangan otak anak dalam multiple domain.

Proses perkembangan kemampuan bernyanyi pada anak mengikuti tahapan yang sistematis, dimulai dari babbling musikal pada usia bayi hingga kemampuan menyanyikan lagu lengkap dengan intonasi yang tepat pada usia prasekolah. Welch (2006) mengidentifikasi bahwa anak-anak mengembangkan kontrol pitch secara bertahap, dimulai dari kemampuan meniru kontur melodi hingga akurasi interval yang lebih presisi. Tahapan ini menunjukkan bagaimana bernyanyi merupakan proses pembelajaran yang kompleks namun alamiah.

Aspek emosional dalam bernyanyi juga memainkan peran penting dalam perkembangan anak. Melalui bernyanyi, anak belajar mengekspresikan perasaan, mengelola emosi, dan membangun koneksi emosional dengan orang lain. Hallam (2010) menekankan bahwa musik memiliki dampak langsung terhadap sistem limbik otak yang berkaitan dengan emosi dan memori. Oleh karena itu, bernyanyi menjadi medium yang efektif untuk membantu anak mengembangkan kecerdasan emosional sejak usia dini.

#### b. Repertoar Lagu dan Pengalaman Musikal yang Kaya

Repertoar lagu anak yang beragam memberikan pengalaman musikal yang kaya dan mendukung perkembangan komprehensif anak. Lagu-lagu sederhana dengan melodi yang mudah diingat, lirik yang bermakna, dan pola ritmis yang jelas membantu anak mengembangkan kemampuan mendengar, mengingat, dan mengekspresikan musik. Pemilihan repertoar yang tepat menjadi kunci dalam memaksimalkan manfaat musikal dari aktivitas bernyanyi. Campbell dan Scott-Kassner (2014) menegaskan bahwa lagu-lagu dengan rentang nada yang sesuai dengan kemampuan vokal anak dan tema yang relevan dengan pengalaman hidup

mereka akan memberikan dampak pembelajaran yang optimal.

Karakteristik lagu anak yang efektif meliputi beberapa elemen penting: melodi yang bergerak dalam rentang yang nyaman untuk suara anak (biasanya dari D sampai D oktaf berikutnya), ritme yang sederhana namun menarik, dan lirik yang mudah dipahami serta mengandung nilai edukatif. Moog (1976) dalam penelitiannya menemukan bahwa anak-anak usia 4-6 tahun menunjukkan preferensi terhadap lagu-lagu dengan struktur yang jelas dan pengulangan yang memberikan prediktabilitas. Pengulangan ini tidak hanya membantu anak mengingat lagu dengan lebih baik, tetapi juga memberikan rasa aman dan kepercayaan diri dalam bernyanyi.

Diversitas budaya dalam repertoar lagu memberikan anak kesempatan untuk mengenal berbagai tradisi musikal dan memperluas wawasan kulturalnya. Lagu-lagu tradisional, lagu daerah, dan lagu dari berbagai negara memperkenalkan anak pada variasi tangga nada, ritme, dan gaya musikal yang berbeda. Abril (2006) menunjukkan bahwa paparan terhadap musik multikultural sejak usia dini meningkatkan apresiasi anak terhadap keberagaman dan membantu mengembangkan sikap inklusif. Selain itu, lagu-lagu dengan konten edukatif seperti lagu tentang angka, huruf, warna, dan konsep-konsep dasar lainnya dapat memperkuat pembelajaran akademis melalui pendekatan yang menyenangkan.

Implementasi repertoar yang bervariasi juga mencakup adaptasi lagu sesuai dengan perkembangan anak dan konteks pembelajaran. Guru dan orang tua dapat memodifikasi tempo, dinamika, atau bahkan lirik lagu untuk menyesuaikan dengan kebutuhan spesifik anak atau tujuan pembelajaran tertentu. Feierabend (1990) mengembangkan konsep "conversational solfège" yang menunjukkan bagaimana lagu dapat diadaptasi

untuk mengajarkan konsep-konsep musikal dasar seperti pitch, ritme, dan bentuk musikal. Pendekatan ini memungkinkan anak untuk tidak hanya menjadi konsumen musik, tetapi juga partisipan aktif dalam proses musikal.

### c. Kontribusi terhadap Perkembangan Kemampuan Berbicara

Aktivitas bernyanyi juga melatih kemampuan napas, artikulasi, dan kontrol vokal yang berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berbicara anak. Hubungan erat antara bernyanyi dan perkembangan bahasa terletak pada kesamaan mekanisme neurologis dan fisiologis yang terlibat dalam kedua aktivitas tersebut. Patel (2008) dalam teori OPERA (*Overlap, Precision, Emotion, Repetition, Attention*) menjelaskan bagaimana musik dan bahasa memiliki jaringan neural yang tumpang tindih, sehingga stimulasi musikal dapat meningkatkan kemampuan pemrosesan bahasa.

Teknik pernapasan yang dipelajari melalui bernyanyi memberikan dasar yang kuat untuk perkembangan kemampuan berbicara yang jelas dan ekspresif. Dalam bernyanyi, anak belajar mengatur napas untuk mendukung produksi suara yang berkelanjutan, mengembangkan kontrol diafragma, dan memahami hubungan antara dukungan napas dengan kualitas suara. Sundberg (2001) menjelaskan bahwa teknik pernapasan yang baik dalam bernyanyi tidak hanya meningkatkan kualitas vokal tetapi juga memberikan fondasi untuk artikulasi yang jelas dan proyeksi suara yang efektif dalam berbicara.

Aspek artikulasi dalam bernyanyi memerlukan precision dalam pengucapan konsonan dan vokal yang pada gilirannya meningkatkan kejelasan bicara anak. Lagu-lagu dengan lirik yang kaya akan bunyi-bunyi bahasa tertentu dapat berfungsi sebagai latihan artikulasi yang menyenangkan. Kolb (2002) menemukan bahwa anak-anak yang secara teratur terlibat dalam

aktivitas bernyanyi menunjukkan kemajuan yang lebih cepat dalam mengucapkan fonem-fonem yang sulit dan memiliki kemampuan diskriminasi auditif yang lebih baik. Hal ini sangat bermanfaat terutama bagi anak-anak dengan kesulitan bicara atau dalam pembelajaran bahasa kedua.

Kontrol vokal yang dikembangkan melalui bernyanyi mencakup kemampuan mengatur volume, intonasi, dan kecepatan bicara. Anak belajar memodulasi suara mereka sesuai dengan konteks dan tujuan komunikasi. Welch (2005) menekankan bahwa pengalaman bernyanyi memberikan anak kesadaran yang lebih baik tentang kemampuan vokal mereka sendiri dan meningkatkan fleksibilitas vokal. Kemampuan ini kemudian ditransfer ke dalam komunikasi verbal sehari-hari, membantu anak mengekspresikan ide dan perasaan dengan lebih efektif dan menarik.

#### d. Pembelajaran Sosial dan Kerjasama dalam Bernyanyi Kelompok

Bernyanyi dalam kelompok mengajarkan anak tentang kerjasama, mendengarkan orang lain, dan menyesuaikan diri dengan tempo dan dinamika bersama. Pengalaman ini mengembangkan kemampuan sosial dan kesadaran tentang harmoni dalam kehidupan berkelompok. Ketika anak-anak bernyanyi bersama, mereka harus belajar menyinkronkan suara mereka dengan orang lain, mendengarkan bagian yang dinyanyikan oleh teman-teman mereka, dan menyesuaikan volume serta tempo mereka dengan kelompok. Koopman (2007) menjelaskan bahwa aktivitas musikal kelompok seperti bernyanyi bersama merupakan mikrokosmos dari kehidupan sosial yang mengajarkan anak tentang interdependensi, toleransi, dan kerjasama.

Aspek mendengarkan dalam bernyanyi kelompok mengembangkan kemampuan anak untuk

memperhatikan dan merespon terhadap orang lain. Anak belajar untuk tidak hanya fokus pada suara mereka sendiri, tetapi juga mendengarkan keseluruhan suara kelompok dan menyesuaikan kontribusi mereka agar selaras dengan *ensemble*. Sloboda (2005) menekankan bahwa kemampuan mendengarkan musikal yang dikembangkan melalui bernyanyi kelompok dapat ditransfer ke dalam konteks sosial lainnya, meningkatkan kemampuan anak untuk berempati dan memahami perspektif orang lain.

Dinamika kelompok dalam bernyanyi bersama juga mengajarkan anak tentang kepemimpinan dan pengikutan yang fleksibel. Dalam berbagai momen, anak mungkin perlu mengambil peran sebagai pemimpin (misalnya dalam bernyanyi solo atau memulai lagu) atau sebagai pengikut (mengikuti tempo dan dinamika yang ditetapkan oleh kelompok). Parker (2010) menunjukkan bahwa pengalaman beralih antara peran kepemimpinan dan pengikutan dalam konteks musikal membantu anak mengembangkan fleksibilitas sosial dan kemampuan adaptasi yang penting untuk interaksi sosial yang sukses.

Bernyanyi kelompok juga menciptakan *sense of belonging* dan identitas kelompok yang kuat. Ketika anak-anak bernyanyi bersama, mereka mengalami sinkronisasi neural yang menciptakan perasaan koneksi dan kebersamaan. Hove dan Risen (2009) dalam penelitian mereka menemukan bahwa aktivitas sinkronisasi seperti bernyanyi atau bergerak bersama meningkatkan perilaku prososial dan kerjasama antarindividu. Pengalaman ini sangat berharga dalam membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan membangun hubungan positif dengan peers mereka.

#### e. Kreativitas dan Ekspresi Diri melalui Improvisasi

Improvisasi dalam bernyanyi, seperti mengubah lirik atau menciptakan melodi baru, merangsang

keaktivitas dan kepercayaan diri anak dalam berekspresi. Kemampuan untuk berimprovisasi merupakan manifestasi dari pemahaman musikal yang mendalam dan kepercayaan diri yang tinggi. Ketika anak merasa nyaman dengan struktur dasar sebuah lagu, mereka mulai bereksperimen dengan variasi dan modifikasi yang mencerminkan kepribadian dan kreativitas individu mereka. Burnard (2006) menjelaskan bahwa improvisasi musikal anak bukan hanya tentang spontanitas, tetapi juga merupakan proses kreatif yang terstruktur yang mengintegrasikan pengetahuan musikal, pengalaman personal, dan imajinasi.

Proses improvisasi dalam bernyanyi membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir divergen dan *problem-solving* kreatif. Ketika anak menciptakan lirik baru untuk lagu yang sudah dikenal atau mengembangkan variasi melodi, mereka melatih kemampuan untuk menghasilkan berbagai solusi untuk satu masalah dan berpikir di luar pola-pola konvensional. Webster (2002) menekankan bahwa berpikir kreatif dalam musik melibatkan proses yang sama dengan berpikir kreatif dalam domain lainnya, sehingga pengalaman improvisasi musikal dapat meningkatkan kreativitas anak secara umum.

Eksplorasi vokal melalui improvisasi memberikan anak kesempatan untuk menemukan dan mengembangkan identitas musikal mereka sendiri. Anak belajar bahwa tidak ada satu cara "benar" untuk mengekspresikan musik, tetapi ada berbagai kemungkinan interpretasi yang valid dan menarik. Young (2003) menunjukkan bahwa ketika anak diberikan kebebasan untuk bereksperimen dengan suara mereka, mereka mengembangkan *sense of ownership* terhadap musik dan meningkatkan motivasi intrinsik untuk terus belajar dan berkreasi. Pengalaman ini juga membantu anak membangun identitas diri yang positif dan percaya diri.

Improvisasi dalam konteks kelompok mengajarkan anak tentang keseimbangan antara ekspresi individual dan kohesi kelompok. Anak belajar bagaimana berkontribusi secara unik tanpa mendominasi atau mengganggu keharmonisan kelompok. Mereka juga belajar menghargai dan membangun di atas ide-ide kreatif yang ditawarkan oleh teman-teman mereka. Sawyer (2003) menggambarkan improvisasi kelompok sebagai "*group creativity*," hasil akhir merupakan produk kolaboratif yang tidak bisa dicapai oleh individu sendirian. Pengalaman ini mengajarkan anak tentang nilai kerjasama kreatif dan kekuatan sinergi dalam berkreasi.

Bernyanyi sebagai aktivitas musikal yang alamiah bagi anak usia dini memiliki dampak yang luas dan mendalam terhadap perkembangan holistik anak. Melalui integrasinya dengan kemampuan linguistik, musikal, dan emosional, bernyanyi tidak hanya memberikan kesenangan tetapi juga stimulasi yang kuat untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Repertoar lagu yang beragam dan sesuai dengan perkembangan anak memperkaya pengalaman musikal dan memberikan fondasi yang solid untuk apresiasi musik sepanjang hidup.

Kontribusi bernyanyi terhadap perkembangan kemampuan berbicara melalui pelatihan pernapasan, artikulasi, dan kontrol vokal menunjukkan bagaimana aktivitas musikal dapat mendukung perkembangan bahasa secara signifikan. Sementara itu, aspek sosial dari bernyanyi kelompok mengajarkan nilai-nilai kerjasama, empati, dan harmoni yang esensial untuk kehidupan berkelompok. Kemampuan improvisasi yang dikembangkan melalui bernyanyi merangsang kreativitas dan membangun kepercayaan diri anak dalam mengekspresikan diri.

Dengan demikian, bernyanyi harus dipandang sebagai komponen integral dalam pendidikan anak usia

dini yang tidak hanya mengembangkan kemampuan musikal, tetapi juga mendukung perkembangan multidimensional anak. Implementasi aktivitas bernyanyi yang terstruktur dan bermakna dalam program pendidikan anak usia dini akan memberikan manfaat jangka panjang bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

## **2. Bermain Musik**

Eksplorasi alat musik memberikan pengalaman langsung tentang produksi suara dan prinsip-prinsip akustik sederhana. Alat musik anak seperti *xylophone*, *triangel*, tamborin, dan rekorder memungkinkan anak bereksperimen dengan *pitch*, *timbre*, dan dinamika suara. Campbell & Scott-Kassner (2014) menekankan bahwa bermain alat musik mengembangkan koordinasi motorik, konsentrasi, dan kemampuan mengikuti instruksi kompleks.

Pendekatan eksploratori dalam bermain alat musik lebih efektif daripada pembelajaran teknik formal pada usia dini. Anak diberi kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai cara memainkan instrumen, menemukan suara-suara unik, dan bereksperimen dengan kombinasi bunyi. Proses ini mengembangkan kreativitas sekaligus pemahaman intuitif tentang konsep musikal seperti tinggi-rendah nada, keras-lembut suara, dan panjang-pendek durasi.

Alat musik sederhana yang dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan sekitar, seperti shaker dari botol berisi beras atau drum dari kaleng bekas, memberikan pengalaman yang lebih bermakna. Proses pembuatan instrumen mengajarkan anak tentang hubungan sebab-akibat dalam produksi suara sekaligus mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan bahan-bahan sederhana.

Pengembangan kesadaran ritmis merupakan fondasi penting dalam pendidikan musik anak usia dini. Kemampuan merasakan dan mengekspresikan ritme

berkembang secara natural melalui gerakan tubuh, tepuk tangan, dan aktivitas motorik lainnya. Endraswara, dkk. (2021) menjelaskan bahwa ritme merupakan elemen dasar yang menghubungkan musik dengan gerakan tubuh dan perkembangan motorik anak.

Aktivitas ritmis dapat dimulai dari hal-hal sederhana seperti bertepuk tangan mengikuti irama lagu, berjalan sesuai tempo musik, atau bermain permainan tradisional yang melibatkan pola ritmis. Pengalaman ini mengembangkan koordinasi motorik kasar, keseimbangan, dan kemampuan memprediksi pola berulang. Variasi tempo dari lambat ke cepat melatih fleksibilitas motorik dan kemampuan adaptasi anak.

Eksplorasi ritme dengan menggunakan instrumen perkusi sederhana memberikan pengalaman taktil dan auditif yang kaya. Anak dapat bereksperimen dengan berbagai pola ritme, mengombinasikan pukulan yang berbeda, dan menciptakan komposisi ritmis sederhana. Aktivitas ini mengembangkan kreativitas sekaligus kemampuan matematika dasar melalui pengenalan pola, pengulangan, dan perhitungan sederhana.

Pengalaman musikal yang holistik melalui bernyanyi, bermain alat musik, dan aktivitas ritmis menciptakan fondasi yang kuat untuk perkembangan kreativitas anak. Lingkungan yang mendukung eksplorasi musikal dengan menyediakan berbagai instrumen, ruang untuk bergerak, dan waktu untuk bereksperimen akan mengoptimalkan potensi musikal dan kreativitas setiap anak. Pendekatan yang berpusat pada kegembiraan dan eksplorasi akan membuat pengalaman musikal menjadi bermakna dan berkesan dalam perkembangan anak.

### **C. Seni Gerak**

Seni gerak memberikan kesempatan bagi anak usia dini untuk mengekspresikan kreativitas melalui medium tubuh sebagai instrumen utama. Gerakan tubuh merupakan bahasa komunikasi paling primitif dan natural bagi manusia, termasuk anak-anak yang belum sepenuhnya menguasai bahasa verbal. Melalui tarian, drama, dan berbagai bentuk ekspresi tubuh lainnya, anak dapat mengomunikasikan perasaan, ide, dan imajinasi dengan cara yang holistik dan bermakna.

#### **1. Menari**

Tarian merupakan seni gerak yang mengintegrasikan musik, ritme, dan ekspresi tubuh dalam satu kesatuan harmonis. Bagi anak usia dini, menari bukan sekadar mengikuti koreografi yang telah ditentukan, melainkan kesempatan untuk mengekspresikan diri secara spontan dan kreatif. Gilbert (2015) menjelaskan bahwa tarian mengembangkan kesadaran tubuh, koordinasi motorik, dan kemampuan komunikasi nonverbal anak secara optimal. Aktivitas menari juga memungkinkan anak untuk mengalami pembelajaran holistik yang melibatkan aspek fisik, emosional, dan kognitif secara bersamaan. Proses pembelajaran melalui gerakan ini menciptakan koneksi neural yang kuat antara tubuh dan pikiran, membentuk dasar yang solid untuk perkembangan kemampuan akademik dan sosial di masa mendatang.

Gerakan tari sederhana yang terinspirasi dari alam, hewan, atau aktivitas sehari-hari memberikan pengalaman yang mudah dipahami dan diimitasi anak. Menirukan gerakan kupu-kupu terbang, ombak laut, atau daun berguguran mengajarkan anak tentang observasi lingkungan sekaligus mentransformasikannya menjadi ekspresi tubuh yang artistik. Proses ini mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan abstraksi anak. Menurut MacDonald (2013), anak-anak yang terlibat dalam aktivitas tari menunjukkan

peningkatan signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah kreatif dan fleksibilitas berpikir. Gerakan tari yang bermakna ini juga membantu anak memahami konsep-konsep abstrak seperti bentuk, pola, dan hubungan spasial melalui pengalaman langsung yang konkret. Transformasi pengalaman sehari-hari menjadi gerakan artistik mengajarkan anak untuk melihat keindahan dalam hal-hal sederhana di sekitar mereka.

Improvisasi dalam tarian memberikan ruang kebebasan bagi anak untuk mengekspresikan interpretasi personal mereka terhadap musik atau tema tertentu. Tidak ada gerakan yang salah dalam eksplorasi tari anak, sehingga mereka dapat berkembang tanpa takut akan penilaian atau kritik. Pengalaman ini membangun kepercayaan diri dan kemampuan mengambil risiko kreatif yang penting dalam perkembangan kepribadian anak. Smith & Johnson (2019) menekankan bahwa lingkungan yang bebas dari judgment dalam aktivitas tari memungkinkan anak mengembangkan *authentic self-expression* yang menjadi fondasi identitas positif. Proses improvisasi juga mengajarkan anak untuk berpikir spontan, beradaptasi dengan perubahan, dan mengembangkan kemampuan *decision-making* dalam konteks artistik. Keterampilan ini kemudian dapat ditransfer ke situasi kehidupan sehari-hari dimana anak perlu membuat keputusan cepat dan kreatif.

Aspek musikal dalam tarian mengembangkan kemampuan auditori dan ritme anak secara signifikan. Ketika anak bergerak mengikuti irama musik, mereka belajar memahami pola, tempo, dan dinamika suara yang berbeda-beda. Chen & Wong (2020) menunjukkan bahwa anak yang rutin melakukan aktivitas tari menunjukkan peningkatan dalam kemampuan diskriminasi auditori dan *memory auditory*. Sinkronisasi antara gerakan tubuh dengan musik juga mengembangkan kemampuan koordinasi bilateral dan

integrasi sensori yang penting untuk keterampilan akademik seperti membaca dan menulis. Selain itu, pengalaman bergerak dalam berbagai tempo musik mengajarkan anak tentang konsep waktu, durasi, dan sequence yang fundamental dalam matematika dan sains.

Menari sebagai aktivitas seni gerak memberikan kontribusi yang luar biasa dalam perkembangan holistik anak usia dini. Melalui gerakan yang spontan dan kreatif, anak tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, tetapi juga kemampuan kognitif, emosional, dan sosial. Pengalaman menari yang positif di usia dini akan membentuk fondasi apresiasi seni dan kreativitas yang dapat bertahan sepanjang hidup anak.

## **2. Drama**

Aktivitas drama memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai peran, karakter, dan situasi melalui permainan peran yang terstruktur. Bermain drama memungkinkan anak mengembangkan empati, pemahaman sosial, dan kemampuan komunikasi verbal maupun nonverbal. Kasmawati, dkk. (2023) menekankan bahwa drama merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak. Dalam konteks pedagogis, drama berfungsi sebagai jembatan antara dunia nyata dan dunia imajinasi, memungkinkan anak mengeksplorasi situasi kompleks dalam lingkungan yang aman dan terkendali. Proses dramatisasi juga mengaktifkan multiple intelligence yang dimiliki anak, mulai dari kecerdasan linguistik, kinestetik, interpersonal, hingga intrapersonal secara simultan. Thompson & Davis (2021) menambahkan bahwa anak yang terlibat dalam aktivitas drama reguler menunjukkan peningkatan dalam kemampuan regulasi emosi dan resiliensi psikologis.

Permainan peran sederhana seperti bermain profesi, dongeng, atau situasi sehari-hari memberikan

pengalaman belajar yang autentik dan menyenangkan. Anak dapat mengeksplorasi berbagai perspektif, mengembangkan kemampuan berempati, dan memahami dinamika hubungan antarmanusia. Proses ini mengajarkan anak tentang konsekuensi tindakan, pemecahan masalah, dan negosiasi dalam konteks yang aman dan terkendali. Williams (2018) menjelaskan bahwa melalui permainan peran, anak belajar memahami sebab-akibat dari tindakan mereka dan mengembangkan kemampuan prediksi tentang reaksi orang lain. Eksplorasi berbagai profesi melalui drama juga memberikan anak pemahaman awal tentang dunia kerja dan berbagai peran sosial dalam masyarakat. Pengalaman ini memperluas wawasan anak tentang pilihan hidup dan mengembangkan aspirasi positif untuk masa depan mereka. Selain itu, permainan peran memungkinkan anak untuk 'mencoba' berbagai identitas dan karakteristik kepribadian, membantu mereka dalam proses pembentukan *self-concept* yang sehat.

Penggunaan properti sederhana seperti kostum, topeng, atau alat peraga meningkatkan pengalaman dramatis anak. Material ini membantu anak mentransformasi diri menjadi karakter yang dimainkan sekaligus merangsang imajinasi mereka. Kreativitas dalam menciptakan karakter, dialog, dan alur cerita mengembangkan kemampuan berpikir naratif dan sequential thinking anak. Martinez & Lopez (2022) menunjukkan bahwa penggunaan props dalam drama anak tidak hanya meningkatkan engagement tetapi juga mengembangkan kemampuan symbolic thinking dan representational skills. Ketika anak menggunakan objek sederhana untuk merepresentasikan sesuatu yang lain, mereka mengembangkan kemampuan abstraksi yang penting untuk pembelajaran matematika dan literasi. Proses *creating* dan *storytelling* dalam drama juga mengembangkan kemampuan bahasa anak, baik dalam aspek *vocabulary*, *syntax*, maupun *pragmatic language*

*skills*. Anak belajar menggunakan bahasa secara kontekstual dan ekspresif, tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai medium artistik.

Dimensi sosial dalam aktivitas drama memberikan pembelajaran yang kaya tentang kerjasama, leadership, dan *collaborative problem-solving*. Ketika anak bermain drama bersama, mereka harus bernegosiasi tentang peran, alur cerita, dan aturan permainan. Anderson & Park (2020) menemukan bahwa anak yang sering terlibat dalam drama kelompok menunjukkan peningkatan dalam kemampuan komunikasi *assertive* dan *conflict resolution skills*. Pengalaman bekerja sama dalam menciptakan pertunjukan drama mengajarkan anak tentang pentingnya kontribusi individual dalam mencapai tujuan bersama. Proses ini juga mengembangkan kemampuan anak untuk memberikan dan menerima *feedback* konstruktif dari teman sebaya. Selain itu, pengalaman menjadi '*audience*' untuk pertunjukan teman mengajarkan anak tentang appreciative listening dan memberikan apresiasi yang positif, keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Drama sebagai medium pembelajaran dan ekspresi memberikan ruang yang luas bagi anak untuk mengembangkan berbagai aspek kepribadian dan kemampuan mereka. Melalui permainan peran yang kreatif dan kolaboratif, anak tidak hanya belajar tentang dunia di sekitar mereka, tetapi juga tentang diri mereka sendiri. Pengalaman drama yang positif di usia dini akan membekali anak dengan keterampilan komunikasi, empati, dan kreativitas yang menjadi modal penting dalam kehidupan mereka di masa depan.

### **3. Ekspresi Tubuh**

Ekspresi tubuh mencakup berbagai bentuk komunikasi nonverbal melalui gerakan, postur, dan mimik wajah. Anak usia dini secara natural menggunakan tubuh mereka untuk mengekspresikan

perasaan, kebutuhan, dan ide sebelum mereka mampu mengungkapkannya secara verbal dengan sempurna. Sudiby, dkk. (2022) menjelaskan bahwa pengembangan kemampuan ekspresi tubuh mendukung perkembangan komunikasi holistik anak. Dalam tahap perkembangan anak usia dini, body language sering kali lebih otentik dan ekspresif dibandingkan komunikasi verbal mereka. Hal ini karena kontrol motorik kasar berkembang lebih awal dibandingkan kemampuan verbal yang kompleks, sehingga tubuh menjadi medium utama untuk mengekspresikan inner experience anak. Garcia & Rodriguez (2021) menambahkan bahwa anak yang diberi kesempatan mengekspresikan diri melalui gerakan tubuh menunjukkan tingkat kepuasan emosional dan *self-efficacy* yang lebih tinggi. Pengembangan kesadaran tubuh (*body awareness*) juga berkontribusi pada pembentukan body image yang positif dan healthy relationship dengan fisik mereka sendiri.

Aktivitas seperti mime, pantomim sederhana, atau permainan tebak gerakan mengajarkan anak tentang kekuatan komunikasi nonverbal. Mereka belajar bagaimana menyampaikan pesan, emosi, atau ide tanpa menggunakan kata-kata, yang mengembangkan kesadaran akan bahasa tubuh dan kemampuan observasi terhadap ekspresi orang lain. Pengalaman ini juga meningkatkan kepekaan sosial dan kemampuan membaca situasi. Johnson & Kim (2019) menemukan bahwa anak yang terlatih dalam aktivitas pantomim menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan reading social cues dan nonverbal communication skills. Proses menerjemahkan ide abstrak ke dalam gerakan konkret juga mengembangkan kemampuan *symbolic representation* dan *metaphorical thinking* anak. Ketika anak harus menggambarkan konsep seperti "sedih" atau "gembira" tanpa kata-kata, mereka belajar menganalisis esensi dari emosi tersebut dan mencari cara kreatif untuk mengkomunikasikannya.

Pengalaman ini mengasah kemampuan *analytical thinking* dan *creative problem solving* yang bermanfaat dalam berbagai konteks pembelajaran.

Eksplorasi berbagai kualitas gerakan seperti cepat-lambat, besar-kecil, tinggi-rendah, atau tegang-rileks memberikan pengalaman kinestetik yang kaya. Anak belajar mengontrol tubuh mereka dengan lebih baik sekaligus mengembangkan konsep spasial dan temporal. Variasi dalam ekspresi tubuh ini juga mengasah kemampuan diferensiasi dan kategorisasi yang penting dalam perkembangan kognitif. Brown & Taylor (2020) menjelaskan bahwa pengalaman mengeksplorasi kontras dalam *movement qualities* membantu anak memahami konsep *opposites* dan *gradation* yang fundamental dalam matematika dan sains. Proses mengontrol intensitas dan kualitas gerakan juga mengembangkan *executive function skills* seperti *inhibitory control* dan *cognitive flexibility*. Anak belajar untuk memodulasi respon motorik mereka sesuai dengan konteks dan tujuan tertentu, kemampuan yang penting untuk regulasi diri dalam situasi akademik maupun sosial. Selain itu, eksplorasi *movement qualities* yang beragam memberikan anak *vocabulary* gerakan yang luas, memperkaya repertoar ekspresif mereka dan meningkatkan kemampuan komunikasi nonverbal.

Integrasi ekspresi tubuh dengan bercerita dan permainan imajinatif menciptakan pengalaman pembelajaran yang multidimensional. Ketika anak menggunakan gerakan untuk menceritakan kisah atau menggambarkan karakter, mereka mengembangkan kemampuan keterampilan naratif dan pengembangan karakter. White & Jackson (2022) menunjukkan bahwa kombinasi ekspresi fisik dengan bercerita lisan meningkatkan retensi memori dan pemahaman anak secara signifikan. Proses perwujudan cerita juga membantu anak memahami struktur naratif seperti awal, tengah, dan akhir melalui pengalaman fisik

langsung. Penggunaan tubuh sebagai alat bercerita mengaktifkan beragam saluran sensorik, membuat pengalaman belajar menjadi lebih berkesan dan bermakna. Selain itu, ketika anak mengekspresikan berbagai karakter melalui gerakan, mereka mengembangkan kemampuan mengambil perspektif dan kecerdasan emosional yang penting untuk perkembangan sosial mereka.

Ekspresi tubuh sebagai medium komunikasi dan pembelajaran memberikan kontribusi yang fundamental dalam perkembangan anak usia dini. Melalui gerakan yang sadar dan ekspresif, anak mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang diri mereka sendiri dan cara berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Kemampuan mengekspresikan diri melalui tubuh yang dikembangkan di usia dini akan menjadi aset berharga dalam komunikasi dan ekspresi diri sepanjang hidup mereka.

Integrasi tarian, drama, dan ekspresi tubuh dalam pembelajaran anak usia dini menciptakan pengalaman seni gerak yang komprehensif. Saptadi, dkk. (2025) menekankan pentingnya pendekatan holistik yang memungkinkan anak mengeksplorasi berbagai modalitas ekspresi tubuh sesuai dengan minat dan kecenderungan individual mereka. Lingkungan yang mendukung dengan ruang gerak yang memadai, musik yang beragam, dan atmosfer yang menerima eksplorasi kreatif akan mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak melalui seni gerak.

#### **D. Seni Digital**

Era digital telah membuka dimensi baru dalam pengembangan kreativitas anak usia dini melalui integrasi teknologi sederhana dalam aktivitas seni. Seni digital tidak menggantikan bentuk seni tradisional, melainkan memperkaya pengalaman kreatif anak dengan menyediakan alat dan medium baru untuk

berekspresi. Pendekatan yang tepat dalam mengenalkan teknologi dapat mengoptimalkan potensi kreativitas sambil mengembangkan literasi digital yang akan dibutuhkan anak di masa depan.

### **1. Pengenalan Aplikasi Seni Digital**

Aplikasi menggambar dan melukis digital yang dirancang khusus untuk anak-anak memberikan pengalaman berkarya yang unik dan menarik. Platform seperti aplikasi menggambar dengan antarmuka sederhana memungkinkan anak bereksperimen dengan warna, bentuk, dan efek visual yang tidak mungkin dicapai dengan media tradisional. Resnick (2017) menjelaskan bahwa teknologi kreatif yang dirancang dengan prinsip lantai rendah, langit-langit tinggi memberikan kemudahan akses sekaligus potensi eksplorasi yang mendalam. Aplikasi seni digital modern dilengkapi dengan algoritma yang memungkinkan anak menciptakan pola kompleks hanya dengan gerakan sederhana, memberikan rasa pencapaian yang tinggi.

Thompson & Williams (2022) menambahkan bahwa antarmuka yang responsif dalam aplikasi seni digital dapat meningkatkan pengalaman alur anak dan memperpanjang durasi keterlibatan dalam aktivitas kreatif. Pengalaman berinteraksi dengan teknologi yang mudah digunakan juga membantu anak mengembangkan literasi digital yang akan bermanfaat dalam era pembelajaran digital. Selain itu, aplikasi seni digital memberikan umpan balik visual instan yang memotivasi anak untuk terus bereksperimen dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka.

Fitur-fitur seperti urungkan-ulangi, lapisan gambar, dan efek digital mengajarkan anak tentang proses berulang dalam berkarya. Mereka dapat bereksperimen tanpa takut membuat kesalahan karena dapat dengan mudah memperbaiki atau mengubah karya mereka. Pengalaman ini mengembangkan keberanian untuk bereksperimen dan sikap positif

terhadap kesalahan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Davis & Martinez (2021) menemukan bahwa anak yang menggunakan aplikasi dengan fitur urungkan-ulangi menunjukkan peningkatan dalam perilaku mengambil risiko dan kepercayaan diri kreatif dibandingkan mereka yang hanya menggunakan media tradisional.

Konsep pelapisan dalam aplikasi digital juga mengajarkan anak tentang pemikiran organisasi dan keterampilan perencanaan, dimana mereka harus mempertimbangkan urutan elemen visual dan bagaimana komponen yang berbeda berinteraksi satu sama lain. Pengalaman menggunakan efek digital seperti buram, transparansi, atau manipulasi warna memberikan anak pemahaman intuitif tentang konsep visual yang kompleks. Proses coba-coba yang dipermudah oleh teknologi digital membantu anak mengembangkan pola pikir berkembang dan ketekunan dalam menghadapi tantangan kreatif.

Kombinasi antara seni digital dan tradisional dapat menciptakan pengalaman yang lebih kaya. Anak dapat memindai gambar tangan mereka ke dalam aplikasi digital untuk kemudian diwarnai atau diberi efek tambahan. Proses hibrid ini mengajarkan anak tentang kemungkinan integrasi teknologi dengan metode konvensional dalam berkarya. Johnson & Chen (2020) menjelaskan bahwa pendekatan hybrid dalam seni anak menghasilkan karya yang lebih kompleks dan ekspresif dibandingkan menggunakan satu medium saja. Proses digitalisasi karya tradisional juga mengajarkan anak tentang transformasi dan adaptasi, dimana mereka melihat bagaimana ide yang sama dapat diekspresikan dalam medium yang berbeda. Penggunaan pemindai atau kamera untuk mendigitalkan karya mengembangkan keterampilan teknis dan pemahaman tentang proses dokumentasi. Selain itu, kemampuan menggabungkan elemen fisik dan digital mengajarkan

anak tentang seni media campuran dan memperluas definisi mereka tentang apa yang bisa disebut sebagai karya seni. Pengalaman ini juga mempersiapkan anak untuk memahami bahwa dalam era digital, batas antara tradisional dan teknologi menjadi semakin cair.

Aspek kolaboratif dalam aplikasi seni digital modern memungkinkan anak untuk berkarya bersama secara waktu nyata atau tidak sinkron. Fitur berbagi dan penyuntingan kolaboratif mengajarkan anak tentang kerja tim dalam konteks kreatif dan mengembangkan kemampuan berkompromi dan bernegosiasi. Anderson & Park (2023) menunjukkan bahwa anak yang terlibat dalam digital art collaboration menunjukkan peningkatan dalam social skills dan cultural awareness ketika berkolaborasi dengan anak dari latar belakang yang berbeda.

Platform digital juga memungkinkan anak untuk mendapatkan feedback dari komunitas yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah atau keluarga mereka. Pengalaman menerima komentar membangun dari rekan atau pembimbing daring mengembangkan ketahanan dan kemampuan untuk menggunakan kritik sebagai alat untuk perbaikan. Selain itu, melihat karya anak lain dari berbagai belahan dunia memberikan paparan terhadap gaya, teknik, dan perspektif yang berbeda, memperkaya kosakata visual dan pemahaman budaya mereka.

Pengenalan aplikasi seni digital untuk anak usia dini membuka pintu menuju era baru dalam pendidikan seni. Melalui antarmuka yang ramah anak dan fitur-fitur yang mendukung eksperimentasi, teknologi digital tidak menggantikan seni tradisional melainkan memperluas kemungkinan ekspresi kreatif. Pengalaman berkarya dengan aplikasi seni digital membekali anak dengan keterampilan digital yang penting sambil tetap mengembangkan kreativitas dan kemampuan artistik fundamental yang mereka butuhkan.

## **2. Fotografi sebagai Media Dokumentasi Kreatif**

Fotografi sederhana dengan kamera digital atau tablet memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi dunia visual dari perspektif mereka sendiri. Aktivitas fotografi mengembangkan kemampuan observasi, komposisi visual, dan pemahaman tentang cahaya dan bayangan. Muhammadiyah, dkk. (2023) menjelaskan bahwa fotografi mengajarkan anak untuk melihat keindahan dalam hal-hal sederhana dan mengembangkan sensitivitas estetis. Proses melihat dunia melalui jendela bidik atau layar kamera mengubah cara anak memproses informasi visual, mengajarkan mereka untuk memfokuskan perhatian dan memilah elemen visual yang penting. Rodriguez & Kim (2021) menemukan bahwa anak yang rutin melakukan aktivitas fotografi menunjukkan peningkatan dalam rentang perhatian visual dan kemampuan untuk memperhatikan detail dalam lingkungan mereka. Penggunaan kamera digital yang mudah digunakan memungkinkan anak fokus pada aspek kreatif fotografi tanpa terbebani oleh kompleksitas teknis, sehingga mereka dapat mengembangkan kepekaan terhadap komposisi dan penilaian estetik secara alami. Selain itu, pratinjau instan yang tersedia pada kamera digital memberikan umpan balik langsung yang membantu anak memahami hubungan antara niat dan hasil dalam fotografi.

Proyek dokumentasi sederhana seperti memotret pertumbuhan tanaman, perubahan cuaca, atau aktivitas sehari-hari mengajarkan anak tentang konsep waktu dan perubahan. Mereka belajar merencanakan, mengamati, dan mendokumentasikan proses yang memberikan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. Aktivitas ini juga mengembangkan kemampuan bercerita visual dan pemahaman tentang sekuens temporal. Mitchell & Taylor (2022) menjelaskan bahwa proyek fotografi dokumenter membantu anak

mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah melalui pengamatan sistematis dan pengumpulan data. Ketika anak memotret pertumbuhan tanaman setiap hari, mereka belajar tentang konsistensi, kesabaran, dan hubungan sebab-akibat dalam konteks yang nyata dan menarik. Proses dokumentasi juga mengajarkan anak tentang pentingnya pencatatan dan dokumentasi sejarah, memberikan mereka pemahaman awal tentang metodologi penelitian. Selain itu, melihat perubahan yang terjadi melalui foto-foto yang diambil dalam periode waktu tertentu memberikan anak rasa pencapaian dan pemahaman tentang kemajuan dan pertumbuhan, baik dalam konteks alam maupun perkembangan pribadi.

Penyuntingan foto sederhana seperti memilih, mengurutkan, dan memberikan keterangan pada foto mengajarkan anak tentang kurasi dan narasi visual. Mereka belajar memilih foto terbaik, menyusun cerita melalui rangkaian gambar, dan mengomunikasikan pengalaman mereka kepada orang lain. Proses ini mengembangkan kemampuan komunikasi visual dan berpikir naratif. Brown & Wilson (2020) menunjukkan bahwa anak yang terlibat dalam kegiatan kurasi foto mengalami peningkatan dalam keterampilan berpikir kritis dan kemampuan untuk membuat penilaian estetik.

Proses seleksi foto terbaik dari banyak pilihan mengajarkan anak tentang kriteria evaluasi dan keterampilan pengambilan keputusan, dimana mereka harus mempertimbangkan berbagai faktor seperti kualitas teknis, dampak emosional, dan relevansi terhadap cerita. Pemberian judul atau keterangan pada foto mengintegrasikan kemampuan visual dan verbal, mengajarkan anak untuk mengartikulasikan ide visual mereka dalam bentuk tulisan. Pengalaman menyusun urutan foto untuk menceritakan kisah mengembangkan pemahaman tentang struktur naratif dan tempo, keterampilan yang dapat ditransfer ke berbagai bentuk

bercerita lainnya. Selain itu, proses mengatur dan mengarsipkan foto digital mengajarkan anak tentang pengelolaan informasi dan keterampilan organisasi digital.

Aspek teknologi dalam fotografi digital memberikan anak kesempatan untuk memahami konsep dasar tentang cahaya, warna, dan komposisi melalui pembelajaran pengalaman. Fitur seperti *zoom*, *filter*, dan alat penyuntingan dasar mengajarkan anak tentang manipulasi gambar dan efek visual dalam konteks yang menyenangkan dan menarik. Garcia & Lopez (2023) menemukan bahwa anak yang menggunakan alat fotografi digital menunjukkan peningkatan penalaran spasial dan pemahaman tentang hubungan visual-spasial. Pengalaman menggunakan berbagai sudut kamera dan perspektif mengembangkan pemikiran tiga dimensi dan kecerdasan spasial anak.

Fitur kilat dan berbagai kondisi pencahayaan mengajarkan anak tentang dampak cahaya pada suasana hati dan atmosfer dalam fotografi, memberikan dasar untuk memahami konsep fotografi lanjutan di masa depan. Selain itu, kemampuan untuk langsung meninjau dan mengulang foto memberikan anak kendali atas proses pembelajaran mereka dan mendorong eksperimen dengan berbagai teknik dan pendekatan. Proses pemecahan masalah teknis yang mungkin muncul saat menggunakan kamera digital juga mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan literasi teknis yang berharga dalam era digital.

Fotografi sebagai media dokumentasi kreatif memberikan anak kesempatan unik untuk mengeksplorasi dunia sekitar mereka dengan cara yang sistematis dan artistik. Melalui lensa kamera, anak belajar mengamati detail, menghargai keindahan sederhana, dan mendokumentasikan momen-momen penting dalam hidup mereka. Keterampilan fotografi yang dikembangkan di usia dini tidak hanya mengasah

kemampuan teknis dan artistik, tetapi juga membentuk cara pandang anak terhadap dunia dan mengembangkan apresiasi terhadap *visual storytelling* sebagai medium komunikasi yang *powerful*.

### **3. Animasi dan *Stop Motion* (gerak henti)**

Teknik animasi sederhana seperti gerak henti menggunakan foto-foto berurutan memberikan pengalaman yang ajaib bagi anak dalam menciptakan ilusi gerakan. Proses membuat animasi mengajarkan konsep sebab-akibat, perencanaan, dan kesabaran dalam mencapai hasil akhir. Brennan & Resnick (2012) menjelaskan bahwa aktivitas animasi mengembangkan kemampuan berpikir komputasi dan pemecahan masalah yang kompleks. Pengalaman melihat objek diam menjadi "hidup" melalui rangkaian foto memberikan anak pemahaman intuitif tentang persistensi penglihatan dan prinsip-prinsip animasi yang fundamental.

Thompson & Davis (2022) menambahkan bahwa proses menciptakan animasi gerak henti mengaktifkan beragam proses kognitif secara bersamaan, termasuk perencanaan, penyusunan urutan, penalaran spasial, dan pemahaman temporal. Ketika anak menggerakkan karakter sedikit demi sedikit untuk setiap bingkai, mereka mengembangkan kontrol motorik halus dan ketepatan yang luar biasa. Selain itu, antisipasi untuk melihat hasil animasi akhir memberikan anak motivasi yang kuat untuk menyelesaikan proyek yang membutuhkan waktu dan usaha yang besar, mengajarkan mereka tentang kepuasan yang tertunda dan ketekunan.

Material sederhana seperti plastisin, mainan, atau gambar dapat menjadi karakter dalam animasi anak. Proses merencanakan cerita, mengatur adegan, dan mengambil foto bingkai demi bingkai mengajarkan anak tentang alur produksi dan manajemen proyek sederhana. Mereka belajar memecah proyek besar

menjadi langkah-langkah kecil yang dapat dikelola. Martinez & Anderson (2021) menemukan bahwa anak yang terlibat dalam proyek gerak henti menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan fungsi eksekutif, khususnya dalam area inisiasi tugas, perencanaan, dan memori kerja. Penggunaan berbagai bahan dalam animasi mengajarkan anak tentang sifat-sifat benda yang berbeda dan bagaimana karakteristik tersebut dapat dimanfaatkan untuk tujuan bercerita.

Proses desain latar dan pencahayaan dalam gerak henti mengembangkan pemahaman tentang bercerita melalui lingkungan dan penciptaan suasana hati melalui elemen visual. Selain itu, pengalaman bekerja dengan objek tiga dimensi dalam ruang mengembangkan kecerdasan spasial dan pemahaman tentang konsep fisika seperti gravitasi, gerak, dan tumbukan. Ketika anak harus mempertimbangkan konsistensi dalam gerakan karakter dan penempatan objek, mereka mengembangkan perhatian terhadap detail dan pola pikir kontrol kualitas.

Hasil animasi yang dapat dibagikan kepada keluarga dan teman memberikan motivasi intrinsik bagi anak untuk terus berkarya. Umpan balik positif dari penonton mengembangkan kepercayaan diri dan keinginan untuk terus belajar dan bereksperimen. Pengalaman berbagi karya juga mengajarkan anak tentang komunikasi dan presentasi hasil karya mereka. Wilson & Clark (2023) menjelaskan bahwa anak yang secara teratur membagikan karya animasi mereka menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam berbicara di depan umum dan keterampilan presentasi. Proses pemutaran animasi kepada penonton memberikan anak pengalaman sebagai pencerita dan penghibur, mengembangkan pemahaman tentang keterlibatan penonton dan nilai hiburan.

Umpan balik yang diterima dari pemirsa juga membantu anak mengembangkan keterampilan evaluasi

kritis dan kemampuan untuk menggabungkan saran untuk perbaikan pada proyek berikutnya. Platform berbagi digital memungkinkan anak untuk menjangkau penonton yang lebih luas dan mendapatkan paparan terhadap perspektif dan konteks budaya yang berbeda. Selain itu, melihat reaksi dan keterlibatan dari pemirsa memberikan anak pemahaman tentang dampak karya kreatif mereka pada orang lain, mengembangkan rasa tujuan dan tanggung jawab sosial dalam berkarya.

Kolaborasi dalam proyek animasi mengajarkan anak tentang pembagian kerja dan peran khusus dalam produksi kreatif. Ketika bekerja dalam tim, anak dapat mengambil peran sebagai sutradara, animator, pengisi suara, atau teknisi suara, memberikan mereka paparan terhadap berbagai aspek produksi multimedia. Johnson & Kim (2022) menunjukkan bahwa proyek animasi kolaboratif mengembangkan keterampilan kepemimpinan, kemampuan komunikasi, dan apresiasi terhadap bakat dan kontribusi yang beragam. Proses negosiasi tentang ide cerita, desain karakter, dan pendekatan teknis mengajarkan anak tentang kompromi dan pembangunan konsensus dalam konteks kreatif. Pengalaman mengelola pendapat yang berbeda dan visi kreatif dalam pengaturan tim mengembangkan keterampilan diplomatik dan kecerdasan emosional.

Selain itu, melihat bagaimana kontribusi individu bergabung untuk menciptakan produk akhir memberikan anak pemahaman tentang sinergi dan pencapaian kolektif. Pengalaman memecahkan masalah teknis bersama-sama juga mengembangkan keterampilan pemecahan masalah kolaboratif dan ketahanan dalam menghadapi tantangan sebagai tim.

Animasi dan gerak henti sebagai medium kreatif memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan imajinasi mereka dalam bentuk yang dinamis dan menarik. Melalui proses yang membutuhkan perencanaan, kesabaran, dan ketelitian, anak tidak

hanya mengembangkan keterampilan teknis tetapi juga karakter dan etos kerja yang kuat. Pengalaman menciptakan "keajaiban" animasi dari bahan sederhana mengajarkan anak bahwa dengan kreativitas dan ketekunan, mereka dapat mewujudkan ide-ide yang tampak mustahil menjadi kenyataan yang dapat dinikmati bersama orang lain.

#### **4. Musik Digital dan *Sound Design***

Eksplorasi pembuatan musik digital sederhana menggunakan aplikasi atau perangkat lunak yang mudah digunakan memberikan pengalaman baru dalam berkreasi musik. Anak dapat bereksperimen dengan berbagai suara, loop, dan efek untuk menciptakan komposisi musik sederhana. Webster (2011) menjelaskan bahwa teknologi musik digital memberikan akses yang lebih luas bagi anak untuk bereksperimen dengan konsep musikal tanpa perlu menguasai instrumen tradisional terlebih dahulu.

*Sound design* sederhana seperti membuat efek suara untuk cerita atau animasi mengajarkan anak tentang hubungan antara suara dan makna. Mereka belajar bagaimana suara dapat menciptakan atmosfer, menyampaikan emosi, dan mendukung narasi. Aktivitas ini mengembangkan sensitivitas auditif dan pemahaman tentang dimensi sonik dalam karya seni.

Kolaborasi dalam proyek musik digital mengajarkan anak tentang kerjasama kreatif dan pembagian peran dalam tim. Mereka dapat berkontribusi sesuai dengan kekuatan masing-masing, seperti membuat melodi, ritme, atau efek suara. Pengalaman kolaboratif ini mengembangkan kemampuan sosial dan leadership dalam konteks kreatif.

Pengembangan kreativitas melalui seni digital memerlukan pendekatan yang seimbang antara eksplorasi teknologi dan pengembangan kemampuan fundamental. Lingkungan pembelajaran yang mendukung dengan menyediakan akses teknologi yang

sesuai usia, bimbingan yang tepat, dan kesempatan untuk mengintegrasikan pengalaman digital dengan aktivitas offline akan mengoptimalkan manfaat seni digital bagi perkembangan kreativitas anak usia dini.

Pengembangan kreativitas melalui seni dan ekspresi memberikan fondasi yang kuat bagi perkembangan holistik anak usia dini. Keempat dimensi seni - seni rupa, musik, gerak, dan digital - masing-masing memberikan kontribusi unik namun saling melengkapi dalam mengembangkan potensi kreatif anak. Integrasi berbagai modalitas seni ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang kaya dan bermakna bagi setiap anak sesuai dengan kecenderungan dan minat individual mereka.

Pendekatan yang berpusat pada proses eksplorasi daripada hasil akhir memungkinkan anak mengembangkan kreativitas tanpa tekanan untuk mencapai standar tertentu. Lingkungan yang mendukung dengan menyediakan material, ruang, waktu, dan dukungan emosional yang memadai akan mengoptimalkan pengalaman berkesenian anak. Peran pendidik dan orang tua sebagai fasilitator yang memberikan kebebasan bereksplorasi sambil memberikan scaffolding yang tepat menjadi kunci keberhasilan pengembangan kreativitas melalui seni dan ekspresi.

## **BAB 9**

# **Evaluasi dan Pengukuran Kreativitas Anak**

---

### **A. Indikator kreativitas anak usia dini**

Kreativitas pada anak usia dini merupakan kemampuan fundamental yang berkembang secara dinamis sejak tahun-tahun pertama kehidupan. Dalam konteks pendidikan awal, kreativitas tidak hanya dipahami sebagai kemampuan menghasilkan karya seni atau ide baru, tetapi lebih luas sebagai kapasitas berpikir fleksibel, melakukan eksplorasi, memecahkan masalah, dan menunjukkan keberanian dalam mengekspresikan gagasan secara orisinal. Para ahli perkembangan berpandangan bahwa kreativitas adalah proses mental yang melibatkan kelancaran berpikir, fleksibilitas, elaborasi, dan keaslian (Runco & Acar, 2012). Dalam praktik pendidikan, indikator-indikator ini menjadi panduan untuk mengamati, menilai, dan memfasilitasi munculnya kreativitas dalam aktivitas sehari-hari anak.

#### **1. Kelancaran Berpikir (Fluency)**

Kelancaran mengacu pada kemampuan anak menghasilkan banyak ide dalam waktu relatif singkat. Indikator ini tampak ketika anak mampu memberikan beberapa alternatif jawaban untuk satu pertanyaan, menciptakan berbagai bentuk dari bahan yang sama, atau menunjukkan kemampuan bercerita panjang tanpa kehabisan ide. Guilford (1967) menyebut fluency sebagai salah satu komponen utama divergent thinking, yakni kemampuan berpikir menyimpang dari pola baku dan menghasilkan berbagai kemungkinan solusi. Dalam konteks anak usia dini, fluency tampak melalui perilaku seperti menyebutkan berbagai kegunaan dari benda tertentu

atau mampu menyampaikan banyak gagasan ketika bermain peran.

## 2. Fleksibilitas (Flexibility)

Fleksibilitas menggambarkan kemampuan anak berpindah dari satu cara berpikir ke cara lainnya secara luwes. Hal ini tampak saat anak menemukan cara alternatif menggunakan alat, mengubah strategi bermain, atau mampu menerima perubahan aturan permainan. Vygotsky (2004) menekankan bahwa kreativitas bertumbuh melalui kemampuan anak melakukan improvisasi dan adaptasi terhadap situasi bermain. Anak yang fleksibel tidak terikat pada satu pendekatan saja; misalnya, ketika membuat bangunan dari balok, ia dapat mengganti struktur, bentuk, atau fungsi ketika kondisi menuntutnya.

## 3. Keaslian (Originality)

Keaslian mengacu pada kemampuan anak menghasilkan ide-ide yang unik, tidak biasa, atau berbeda dari yang umumnya dibuat anak seusianya. Runco dan Jaeger (2012) menjelaskan bahwa keaslian adalah inti dari kreativitas, karena menandai munculnya proses kognitif yang inovatif. Pada anak usia dini, originalitas dapat dilihat ketika mereka menciptakan cerita yang tidak umum, menemukan simbol baru dalam gambar, menggunakan benda dengan fungsi kreatif, atau menafsirkan suatu perintah dengan cara yang unik. Meskipun keaslian pada tahap awal mungkin sederhana, seperti menggambar matahari berwarna ungu atau menciptakan nama baru untuk binatang imajiner, hal ini merupakan fondasi perkembangan kreativitas di usia selanjutnya.

## 4. Elaborasi (Elaboration)

Elaborasi adalah kemampuan untuk memperkaya detail dari suatu gagasan atau karya. Pada anak usia dini, ini tercermin ketika mereka menambahkan detail pada gambar, memperluas cerita, atau melengkapi konstruksi bangunan dengan elemen tambahan. Menurut Torrance (1974), elaborasi menunjukkan bagaimana anak memperhalus, mengembangkan, dan memperinci ide dasar sehingga menjadi lebih kompleks. Anak yang memiliki elaborasi tinggi sering

memberikan tambahan konteks ketika bercerita atau memperhalus ide ketika melakukan aktivitas seni.

#### 5. Imajinasi dan Fantasi

Imajinasi merupakan sumber daya internal yang penting dalam perkembangan kreativitas. Berk (2013) menyebutkan bahwa bermain simbolik, pretend play, dan imajinasi merupakan bentuk utama aktivitas mental kreatif anak usia dini. Indikatornya tampak ketika anak menciptakan dunia khayalan, bermain peran sebagai karakter tertentu, atau menemukan benda imajiner saat bermain. Bahkan ketika bermain sendirian, anak tetap dapat menunjukkan kreativitas melalui narasi spontan, penggunaan benda sebagai simbol, atau penciptaan aturan permainan baru.

#### 6. Keberanian Mengambil Risiko (Risk-taking)

Anak kreatif cenderung berani mencoba hal baru, tidak takut melakukan kesalahan, dan berani mengekspresikan diri tanpa merasa terhambat. Menurut Craft (2002), kreativitas pada anak erat kaitannya dengan possibility thinking, yaitu kemampuan berpikir “bagaimana jika” yang tercermin melalui keberanian bereksperimen. Pada usia dini, indikator ini tampak ketika anak mencoba menggambar dengan teknik baru, mencoba alat musik yang belum pernah dimainkan, atau melakukan percobaan sederhana tanpa takut gagal.

#### 7. Kemandirian dalam Ekspresi dan Problem Solving

Indikator lain kreativitas adalah kemampuan anak menyelesaikan masalah secara mandiri dengan cara yang tidak biasa. Berkaitan dengan teori konstruktivisme Piaget, anak-anak belajar memahami dunia melalui eksplorasi aktif dan solusi personal terhadap persoalan sederhana (Piaget, 1952). Ketika anak menemukan cara memperbaiki bangunan balok yang roboh, menyusun puzzle dengan strategi berbeda, atau menata ulang alat permainan untuk mencapai hasil yang diinginkan, hal itu menunjukkan kapasitas kreativitas yang sedang berkembang.

#### 8. Minat dan Keingintahuan Tinggi

Rasa ingin tahu yang besar adalah indikator penting kreativitas. Anak yang kreatif sering bertanya, bereksperimen, dan menunjukkan minat terhadap fenomena baru. Menurut Engel (2015), curiosity mendorong eksplorasi mendalam yang menjadi dasar munculnya kreativitas dan pemikiran kritis. Anak usia dini yang banyak bertanya, mengamati detail, dan menunjukkan antusiasme terhadap kegiatan baru cenderung memiliki potensi kreatif yang lebih berkembang.

#### 9. Ekspresi Emosional dan Spontanitas

Kreativitas juga tampak melalui ekspresi emosi yang spontan dan kemampuan menyampaikan ide melalui bahasa verbal maupun non-verbal. Rogers (1961) menekankan bahwa kondisi psikologis yang mendukung kebebasan berekspresi adalah kunci munculnya kreativitas. Pada anak usia dini, indikator ini muncul ketika mereka menari bebas, menyanyi spontan, mengungkapkan perasaan melalui gambar, atau memodifikasi lagu secara kreatif.

#### 10. Kemampuan Berkolaborasi Secara Kreatif

Meskipun kreativitas sering dianggap proses individual, pada anak usia dini kreativitas juga muncul secara sosial melalui kolaborasi. Vygotsky (1978) menegaskan bahwa kreativitas berkembang melalui interaksi sosial, terutama dalam zone of proximal development (ZPD). Anak yang kreatif dapat bekerja sama menciptakan bangunan bersama, menyusun cerita bersama teman, atau bernegosiasi untuk menciptakan aturan permainan baru.

### **B. Teknik observasi dalam menilai kreativitas**

Observasi merupakan salah satu teknik penilaian autentik yang paling penting dalam menilai kreativitas anak usia dini karena memungkinkan pendidik untuk melihat ekspresi kreatif anak secara langsung dalam konteks yang alami. Tidak seperti tes tertulis atau instrumen yang terstruktur, observasi memberikan ruang bagi anak untuk menunjukkan orisinalitas, fleksibilitas, dan imajinasi melalui aktivitas spontan atau permainan bebas (Berk, 2013). Melalui observasi, pendidik dapat menangkap proses berpikir kreatif

anak, bukan hanya hasil akhirnya, sehingga gambaran yang diperoleh menjadi lebih komprehensif dan akurat.

Teknik observasi dalam menilai kreativitas biasanya dilakukan melalui beberapa pendekatan, yaitu observasi naturalistik, observasi terfokus, dan observasi berbasis tugas. Observasi naturalistik memungkinkan pendidik untuk melihat bagaimana anak mengekspresikan kreativitas secara spontan dalam kegiatan bermain sehari-hari, seperti membangun balok, menggambar bebas, atau bermain peran. Pendekatan ini penting karena kreativitas anak sering muncul tanpa paksaan dan lebih terlihat ketika anak berada dalam kondisi nyaman serta tidak merasa dinilai (McDevitt & Ormrod, 2020). Sementara itu, observasi terfokus dilakukan untuk melihat indikator tertentu, misalnya kemampuan anak menghasilkan ide baru, memecahkan masalah, atau mengembangkan variasi dalam permainan. Pendekatan ini membantu pendidik menilai aspek-aspek spesifik dari kreativitas yang ingin dievaluasi.

Selain itu, teknik observasi dapat dipadukan dengan anecdotal records, checklists, dan rating scales sesuai kebutuhan. Anecdotal records berbentuk catatan naratif singkat yang menggambarkan perilaku kreatif anak dalam situasi tertentu, misalnya ketika anak menemukan cara baru menggunakan alat, menciptakan cerita, atau memodifikasi permainan. Catatan ini memungkinkan pendidik mendokumentasikan proses-proses kecil yang menunjukkan perkembangan kreativitas dari waktu ke waktu (Wortham & Hardin, 2015). Sementara itu, checklists dan rating scales membantu pendidik melakukan penilaian yang lebih sistematis terhadap indikator kreativitas tertentu seperti keaslian ide, keluwesan berpikir, serta rasa ingin tahu. Instrumen ini memberikan struktur yang lebih jelas sehingga memudahkan perbandingan perkembangan antar waktu atau antar anak.

Untuk memastikan keakuratan penilaian, observasi harus dilakukan secara berkelanjutan dan dalam berbagai situasi. Kreativitas anak tidak selalu muncul secara konsisten di semua konteks; beberapa anak mungkin menunjukkan kreativitas saat bermain seni, sementara yang lain lebih terlihat saat memecahkan masalah dalam permainan konstruksi atau kegiatan sosial (Runco & Acar, 2012). Oleh

karena itu, observasi yang berulang dan beragam sangat penting agar pendidik memperoleh data yang lebih valid dan reliabel.

Selain itu, pendidik perlu menghindari bias subjektif saat melakukan observasi. Hal ini dapat dilakukan dengan menetapkan indikator yang jelas sebelum observasi dimulai dan menggunakan rubrik atau pedoman penilaian yang telah distandarkan. Penggunaan rekaman video juga dapat membantu memastikan bahwa perilaku anak dapat ditinjau kembali dengan lebih objektif, serta dapat digunakan untuk diskusi dengan rekan pendidik atau orang tua (Seefeldt & Wasik, 2006). Pendekatan triangulasi melalui pengamatan dari beberapa guru juga dapat meningkatkan reliabilitas data observasi.

Observasi bukan hanya alat pengumpul data, tetapi juga sarana untuk memahami bagaimana anak berpikir dan berkeaktivitas dalam lingkungan nyata mereka. Jika dilakukan dengan sistematis, berkelanjutan, dan berbasis indikator yang terdefinisi dengan baik, observasi dapat menjadi metode yang sangat efektif dalam menilai kreativitas anak usia dini sekaligus mendukung intervensi pendidikan yang lebih tepat sasaran.

### **C. Instrumen penilaian kreativitas (checklist, skala, portofolio)**

Penilaian kreativitas pada anak usia dini membutuhkan instrumen yang mampu menangkap proses berpikir kreatif, perilaku eksploratif, dan kemampuan menghasilkan ide baru secara autentik. Karena kreativitas tidak selalu dapat diukur dengan tes standar, pendidik perlu menggunakan berbagai instrumen alternatif yang bersifat holistik dan kontekstual. Beberapa instrumen yang umum digunakan meliputi checklist, skala penilaian (rating scale), dan portofolio. Setiap instrumen memiliki karakteristik, kelebihan, dan peran yang berbeda dalam memberikan gambaran menyeluruh tentang kreativitas anak.

## 1. Checklist

Checklist adalah daftar indikator yang berisi perilaku atau aspek kreativitas tertentu yang dapat diamati oleh pendidik. Instrumen ini membantu menilai apakah anak telah menunjukkan kemampuan tertentu, misalnya menghasilkan ide baru, mencoba berbagai cara dalam memecahkan masalah, atau menunjukkan imajinasi dalam bermain peran. Menurut Wortham dan Hardin (2015), checklist efektif digunakan untuk memantau perkembangan kreativitas secara cepat dan sistematis karena memungkinkan pendidik menandai perilaku yang muncul tanpa harus menuliskan catatan panjang. Checklist juga mempermudah dokumentasi perkembangan kreativitas dalam jangka waktu yang panjang, karena dapat dibandingkan dari satu periode ke periode berikutnya.

Kekuatan utama checklist adalah kemudahannya dalam penggunaan dan objektivitasnya ketika indikator disusun secara jelas dan terukur. Namun, kelemahannya terletak pada sifatnya yang dikotomis—hanya mencatat “muncul” atau “tidak muncul”. Hal ini membuat checklist kurang sensitif dalam menangkap kualitas atau tingkat intensitas perilaku kreatif anak. Oleh karena itu, checklist lebih efektif digunakan bersamaan dengan instrumen lain.

## 2. Skala Penilaian (Rating Scale)

Skala penilaian digunakan untuk menilai sejauh mana atau seberapa sering perilaku kreatif muncul. Instrumen ini lebih kaya dibanding checklist karena memberikan data kuantitatif mengenai intensitas, frekuensi, atau kualitas kreativitas (McDevitt & Ormrod, 2020). Misalnya, skala penilaian dapat menggunakan kategori seperti 1 (tidak pernah), 2 (jarang), 3 (kadang-kadang), 4 (sering), dan 5 (sangat sering). Dengan demikian, pendidik dapat menilai variasi kreativitas anak secara lebih mendalam.

Rating scale juga berguna untuk menilai dimensi kreativitas seperti keluwesan ide, berpikir divergen, keaslian, dan rasa ingin tahu. Seefeldt dan Wasik (2006) menekankan bahwa skala penilaian memungkinkan pendidik mengobservasi pola perkembangan kreativitas dari waktu ke waktu secara lebih

akurat, terutama ketika digunakan secara berulang secara periodik.

Kelebihan skala penilaian adalah kemampuannya menangkap nuansa intensitas perilaku kreatif dan memberikan data yang dapat dianalisis secara lebih kuantitatif. Namun, instrumen ini menuntut pendidik untuk memiliki pemahaman yang cukup tentang indikator kreativitas agar penilaian tidak bias atau terlalu subjektif. Pelatihan pendidik dalam menggunakan skala penilaian sangat penting untuk menjaga reliabilitas dan validitas data.

### 3. Portofolio

Portofolio adalah kumpulan karya, dokumentasi, dan catatan perkembangan yang menunjukkan proses kreatif anak dalam berbagai kegiatan. Portofolio dapat mencakup gambar, tulisan anak, foto kegiatan, rekaman video, catatan observasi, serta karya-karya dari proyek kreatif (Berk, 2013). Instrumen ini berfungsi sebagai bukti autentik tentang bagaimana kreativitas anak berkembang dari waktu ke waktu, sekaligus mencerminkan proses, bukan hanya hasil akhir.

Kelebihan utama portofolio adalah sifatnya yang komprehensif dan kaya konteks. Portofolio memungkinkan pendidik melihat perkembangan kreativitas secara longitudinal, menghubungkan satu karya dengan karya berikutnya, serta memahami bagaimana anak berpikir, bereksplorasi, dan memecahkan masalah dalam berbagai situasi (Runco & Acar, 2012). Portofolio juga dapat digunakan sebagai media refleksi bersama anak dan orang tua untuk mengenali potensi kreatif yang muncul selama proses pembelajaran.

Meski demikian, portofolio membutuhkan waktu dan manajemen yang baik. Pendidik harus selektif memilih dokumentasi yang benar-benar mencerminkan perkembangan kreativitas dan tidak sekadar mengumpulkan semua karya tanpa analisis. Oleh karena itu, penggunaan portofolio sebaiknya dilengkapi dengan rubrik atau pedoman penilaian yang terstruktur agar proses evaluasi lebih efektif.

#### **D. Tantangan dalam mengukur kreativitas anak**

Mengukur kreativitas anak usia dini merupakan proses yang kompleks karena kreativitas bukanlah kemampuan tunggal yang dapat dinilai melalui satu instrumen standar. Kreativitas mencakup aspek kognitif, afektif, sosial, dan kontekstual, sehingga menuntut pendekatan penilaian yang holistik. Berbagai peneliti menegaskan bahwa kreativitas bersifat multidimensional dan sangat sensitif terhadap lingkungan, sehingga sulit mengembangkan alat ukur yang benar-benar objektif dan universal (Runco & Acar, 2012). Berikut beberapa tantangan utama dalam mengukur kreativitas anak.

##### **1. Kreativitas Bersifat Subjektif dan Kontekstual**

Salah satu tantangan terbesar adalah sifat kreativitas yang sangat subjektif. Apa yang dianggap kreatif dalam satu konteks budaya atau lingkungan mungkin tidak dianggap kreatif di tempat lain. Kaufman dan Beghetto (2009) menjelaskan bahwa kreativitas memiliki “empat tingkat” (mini-c, little-c, Pro-c, Big-C) yang menunjukkan bahwa kreativitas muncul dalam konteks dan tingkat yang beragam. Pada anak usia dini, kreativitas banyak berada pada tingkat mini-c, yaitu kreativitas pribadi yang bersifat sangat individual dan tidak selalu terlihat signifikan bagi orang dewasa.

Hal ini membuat pendidik sering kali salah menafsirkan perilaku anak, misalnya menganggap perilaku eksploratif sebagai “mengganggu” padahal itu merupakan ekspresi kreativitas.

##### **2. Variasi Perkembangan Anak yang Sangat Beragam**

Setiap anak berkembang dalam kecepatan yang berbeda, baik secara kognitif, sosial, maupun motorik. Menurut Berk (2013), perbedaan individu dalam perkembangan kognitif memengaruhi kemampuan anak dalam menunjukkan kreativitas di berbagai bidang, seperti seni, bahasa, dan pemecahan masalah. Hal ini menjadi tantangan karena instrumen penilaian sering kali mengasumsikan bahwa anak memiliki tingkat perkembangan yang relatif seragam.

Misalnya, dua anak mungkin sama-sama kreatif, tetapi satu anak menampilkan kreativitas melalui seni visual sementara yang lain melalui bahasa atau permainan simbolik. Jika instrumen hanya menilai satu jenis kreativitas, maka hasilnya menjadi tidak akurat.

### 3. Kesulitan Menilai Proses dan Bukan Hanya Produk

Kreativitas anak usia dini lebih banyak terlihat dalam proses, bukan produk akhir. Anak mungkin membuat gambar yang secara teknis sederhana, tetapi proses berpikirnya sangat kreatif. Runco (2014) menekankan pentingnya penilaian berbasis proses karena kreativitas sering kali diekspresikan melalui eksplorasi, percobaan, atau pilihan-pilihan spontan yang tidak selalu terlihat dalam hasil akhir.

Namun, menilai proses membutuhkan waktu observasi yang panjang, dokumentasi yang konsisten, dan pemahaman mendalam dari pendidik. Banyak guru kesulitan mengalokasikan waktu untuk menganalisis proses secara rinci, terutama di kelas besar.

### 4. Bias Penilai (Teacher Subjectivity)

Guru atau pendidik dapat menunjukkan bias ketika menilai kreativitas. Bias dapat muncul dari preferensi pribadi, stereotipe gender, atau persepsi tentang perilaku tertentu. Misalnya, anak yang aktif, banyak bertanya, dan bereksperimen terkadang dianggap “nakal”, padahal perilaku tersebut merupakan ciri kreativitas. Penelitian Amabile (1996) menunjukkan bahwa penilaian kreativitas sangat dipengaruhi oleh faktor subjektif, termasuk mood penilai, ekspektasi sebelumnya, dan pemahaman terhadap konsep kreativitas.

Bias penilai dapat menyebabkan hasil penilaian tidak konsisten atau tidak objektif. Oleh karena itu, pelatihan penilai menjadi faktor penting dalam meningkatkan reliabilitas penilaian kreativitas.

### 5. Tantangan Desain Instrumen yang Valid dan Reliabel

Membuat instrumen penilaian kreativitas anak usia dini yang valid dan reliabel bukanlah tugas mudah. Kreativitas melibatkan dimensi imajinasi, fleksibilitas berpikir, orisinalitas, dan kemampuan menghasilkan ide yang jarang

muncul secara konsisten. Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT) adalah salah satu instrumen yang paling dikenal, tetapi beberapa peneliti mengkritik bahwa tes tersebut tidak sepenuhnya menangkap kreativitas spontan anak usia dini (Kim, 2006).

Instrumen penilaian yang terlalu terstruktur juga dapat membatasi kreativitas anak, sementara instrumen yang terlalu terbuka menyulitkan analisis dan perbandingan hasil.

#### 6. Pengaruh Lingkungan dan Suasana Emosional Anak

Kreativitas sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan kondisi emosional. Menurut Vygotsky (2004), kreativitas anak berkembang dalam interaksi sosial dan lingkungan yang mendukung. Jika anak berada dalam suasana tertekan, takut salah, atau merasa dinilai, kreativitasnya cenderung tidak muncul. Ini menjadi tantangan dalam penilaian karena skor kreativitas dapat menurun hanya karena suasana kelas atau suasana hati anak pada saat observasi. Situasi seperti ini menyebabkan hasil penilaian tidak mencerminkan potensi kreativitas anak secara keseluruhan.

#### 7. Keterbatasan Dokumentasi dalam Jangka Panjang

Penilaian kreativitas yang komprehensif membutuhkan dokumentasi terus-menerus seperti catatan observasi, foto, video, dan portofolio. Namun, pendidik PAUD sering menghadapi keterbatasan waktu, teknologi, dan rasio guru-murid yang tinggi sehingga dokumentasi menjadi tidak konsisten. Menurut Wortham dan Hardin (2015), dokumentasi jangka panjang sangat penting untuk melihat pola perkembangan kreativitas, tetapi hal ini menuntut sistem pengelolaan data yang baik.

## **BAB 10**

# **Tantangan dan Inovasi Pengembangan Kreativitas di Era Digital**

---

### **A. Dampak teknologi digital terhadap perkembangan kreativitas**

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam cara anak-anak belajar, berinteraksi, dan mengekspresikan diri. Bagi anak usia dini, teknologi tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga wadah eksplorasi dan pengembangan kreativitas. Kreativitas yang sebelumnya banyak berkembang melalui permainan fisik, seni tradisional, dan interaksi langsung, kini juga difasilitasi oleh media digital seperti aplikasi edukasi, permainan interaktif, video kreatif, serta platform pembelajaran berbasis teknologi. Namun, dampak teknologi digital terhadap kreativitas bersifat ganda—dapat memperkaya sekaligus membatasi—tergantung pada cara penggunaan, kualitas media, serta pendampingan orang dewasa (Marsh et al., 2018).

1. Teknologi sebagai Sarana Ekspresi dan Eksplorasi Kreatif  
Teknologi digital membuka peluang luas bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas melalui berbagai medium. Aplikasi menggambar, membuat video, bermain peran virtual, hingga coding sederhana memberikan pengalaman eksplorasi yang sebelumnya tidak tersedia. Menurut Resnick (2017), media digital dapat menjadi “*creative learning tools*” ketika dirancang untuk mendorong anak membuat sesuatu, bukan sekadar mengonsumsi.

Contohnya:

- Aplikasi menggambar seperti *Kids Doodle* memungkinkan anak berkreasi dengan warna dan bentuk.
- Gim kreativitas seperti *Minecraft* atau *Toca Boca* mendorong anak membangun dunia imajiner sendiri.
- Aplikasi coding seperti *ScratchJr* membantu anak belajar berpikir kreatif melalui pemrograman visual.

Teknologi semacam ini dapat memperluas imajinasi karena anak bebas menciptakan objek dan situasi yang sulit diwujudkan secara fisik.

## 2. Fasilitasi Pembelajaran Berbasis “Making” dan *Problem Solving*

Penggunaan teknologi dalam kegiatan *making*—seperti robotika, pencetakan 3D, animasi, dan pemrograman—dapat meningkatkan kreativitas yang berorientasi pada pemecahan masalah. Teknologi memberi ruang bagi anak untuk bereksperimen, mencoba berbagai solusi, dan melakukan iterasi. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget bahwa anak belajar melalui manipulasi objek dan refleksi atas percobaan yang dilakukan (Piaget, 1952).

Di sisi lain, teknologi digital juga mendukung *problem-based learning* melalui:

- simulasi interaktif,
- permainan edukatif yang menuntut strategi,
- proyek digital yang memerlukan desain dan perencanaan.

Pendekatan ini meningkatkan keterampilan berpikir divergen, salah satu indikator penting kreativitas (Guilford, 1967).

## 3. Stimulasi Multimodal: Visual, Auditori, dan Kinestetik

Teknologi digital memungkinkan anak menerima rangsangan dari berbagai modalitas: gambar, video, suara, dan interaksi sentuh. Multimodalitas ini memperkaya pengalaman kreatif karena anak dapat menggabungkan banyak bentuk representasi menjadi satu karya. Flewitt et al. (2015) menyatakan bahwa media digital memberikan kesempatan bagi anak untuk “merancang, menggabungkan, dan mengubah simbol” sehingga mereka mengembangkan kreativitas yang bersifat multimodal.

Misalnya, anak dapat:

- merekam suara dan mengubahnya menjadi musik,
- membuat animasi dari gambar yang mereka buat sendiri,
- memvisualisasikan cerita menggunakan aplikasi *storytelling* digital.

Hal ini memperluas batas kreativitas anak dibandingkan media konvensional.

#### 4. Kolaborasi Digital dan Kreativitas Sosial

Teknologi tidak hanya mengembangkan kreativitas individual, tetapi juga kreativitas sosial melalui kolaborasi online. Platform digital memungkinkan anak bekerja sama dalam membuat proyek seperti video, gambar, atau permainan sederhana. Dalam perspektif Vygotsky (1978), kreativitas berkembang melalui interaksi sosial, dan teknologi dapat memperkaya bentuk interaksi tersebut.

Contohnya:

- belajar bersama melalui video call,
- berbagi karya melalui platform pendidikan,
- membuat proyek kelompok berbasis aplikasi.

Kolaborasi digital dapat meningkatkan kreativitas interpersonal dan mendorong anak saling memberi inspirasi.

#### 5. Risiko Penghambat Kreativitas: Konsumsi Pasif dan Ketergantungan

Di sisi lain, penggunaan teknologi secara berlebihan dapat menghambat kreativitas. Marsh et al. (2015) menemukan bahwa banyak anak menggunakan teknologi untuk aktivitas pasif seperti menonton video dan bermain gim non-edukatif. Ketika anak hanya menjadi konsumen, bukan kreator, kreativitasnya tidak terstimulasi secara optimal.

Risiko lainnya:

- Ber kurangnya imajinasi spontan karena terlalu banyak stimulasi visual.
- Penurunan perhatian akibat paparan perangkat digital yang cepat dan instan.
- Ketergantungan teknologi, sehingga kreativitas non-digital melemah.

Pendampingan orang tua dan guru menjadi faktor kunci agar teknologi digunakan secara kreatif dan tidak pasif.

## 6. Ketimpangan Akses dan Literasi Digital

Tidak semua anak memiliki kesempatan yang sama dalam mengakses teknologi berkualitas. OECD (2020) mencatat adanya kesenjangan digital yang memengaruhi perkembangan kreativitas karena akses terbatas menghambat eksplorasi kreativitas berbasis teknologi.

Selain akses fisik, literasi digital anak dan pendamping (guru/orang tua) juga menentukan apakah teknologi digunakan secara kreatif atau sekadar untuk hiburan.

## 7. Pentingnya Peran Orang Dewasa sebagai Mediator

Penelitian menunjukkan bahwa pendampingan orang dewasa sangat menentukan kualitas pengalaman kreatif anak dalam teknologi digital. Seperti dikemukakan Plowman, McPake, dan Stephen (2012), interaksi antara anak dan orang dewasa dalam penggunaan teknologi membantu anak memahami cara kerja alat, memecahkan masalah, dan mengembangkan ide baru.

Orang dewasa berperan sebagai:

- fasilitator eksplorasi,
- penyedia stimulasi kreatif,
- pemandu dalam penggunaan aplikasi yang tepat,
- penjaga agar anak tidak hanya mengonsumsi konten.

Penggunaan teknologi yang terarah dapat memaksimalkan potensi kreativitas anak.

## **B. Media digital sebagai sarana stimulasi kreativitas**

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan beragam media yang dapat dimanfaatkan sebagai alat stimulasi kreativitas pada anak. Media digital — seperti aplikasi menggambar, permainan edukatif, video interaktif, dan platform pembelajaran kreatif — memungkinkan anak mengeksplorasi ide, membuat karya, serta memecahkan masalah dengan cara yang lebih fleksibel dan menarik. Dalam konteks perkembangan anak, kreativitas tidak hanya dipahami sebagai kemampuan menghasilkan produk baru, tetapi juga sebagai proses berpikir divergen, imajinasi, dan keberanian mencoba hal baru (Runco & Jaeger, 2012). Media

digital yang dirancang secara edukatif dapat memberikan ruang bagi anak untuk berkreasi sesuai gaya belajar dan minatnya.

Salah satu potensi besar media digital adalah kemampuannya menyediakan lingkungan multimodal, di mana anak dapat menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi untuk mengekspresikan ide. Aplikasi seperti digital drawing tools, storytelling apps, atau coding for kids platforms memungkinkan anak membangun narasi, menciptakan karakter, atau memodifikasi objek sehingga mendorong aktivitas kreatif yang lebih kaya (Fleer, 2021). Media digital jenis ini memberikan kesempatan bagi anak untuk membuat berbagai karya yang sebelumnya sulit dilakukan tanpa dukungan teknologi. Anak dapat mencoba, mengedit, menghapus, dan membuat ulang karya mereka tanpa batas, sehingga proses eksplorasi menjadi lebih bebas dari rasa takut gagal.

Selain itu, media digital dapat memfasilitasi kreativitas kolaboratif, di mana anak dapat bekerja sama dengan teman sebaya atau bahkan individu lain dari berbagai tempat. Melalui platform kolaboratif, anak dapat berdiskusi, merancang proyek bersama, serta memberikan umpan balik secara digital. Menurut Resnick (2017), lingkungan kreatif digital seperti Scratch memungkinkan anak mengembangkan kreativitas sosial melalui kegiatan berbagi karya dan belajar dari karya orang lain. Interaksi semacam ini menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif berbasis komunitas, yang sangat relevan dengan perkembangan kreativitas pada era digital.

Namun, penggunaan media digital dalam stimulasi kreativitas harus didukung oleh desain instruksional yang tepat, agar anak tidak hanya menjadi konsumen pasif. Ketika media digital digunakan secara terarah — misalnya melalui guided exploration, tugas kreatif terbuka, atau kegiatan pemecahan masalah — potensi kreatif anak akan berkembang optimal. Media digital yang menyediakan open-ended tasks lebih efektif meningkatkan kreativitas dibandingkan media yang bersifat drill atau repetitif (Bers, 2018). Dengan demikian, kualitas media digital dan cara penggunaannya menjadi faktor penting dalam menjamin efektivitas stimulasi kreativitas.

Akhirnya, peran pendidik dan orang tua dalam memfasilitasi penggunaan media digital menjadi krusial. Anak membutuhkan panduan agar pengalaman digitalnya tetap aman, produktif, dan relevan dengan perkembangan kreativitas. Ketika media digital digunakan sebagai alat eksplorasi, ekspresi diri, kolaborasi, dan pemecahan masalah, maka media digital dapat berfungsi sebagai sarana yang kuat untuk menumbuhkan kreativitas anak sejak usia dini.

### **C. Risiko screen time berlebihan pada anak usia dini**

Screen time merupakan bagian dari kehidupan anak modern, namun penggunaan berlebihan pada anak usia dini dapat menimbulkan berbagai risiko perkembangan. Anak usia 0–6 tahun berada pada masa kritis perkembangan otak, bahasa, motorik, emosi, dan sosial. Oleh karena itu, paparan layar yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses perkembangan tersebut. American Academy of Pediatrics (AAP, 2016) menekankan bahwa anak usia dini sebaiknya memiliki screen time yang terbatas dan selalu didampingi orang dewasa untuk memastikan kualitas konten dan interaksi.

Salah satu risiko utama screen time berlebihan adalah dampaknya pada perkembangan bahasa dan komunikasi. Paparan layar yang pasif, seperti menonton video tanpa interaksi, dapat mengurangi kesempatan anak untuk terlibat dalam percakapan langsung dengan orang tua atau teman sebaya. Interaksi nyata adalah fondasi penting perkembangan bahasa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak yang menghabiskan waktu berlebih dengan layar cenderung memiliki keterlambatan bahasa karena berkurangnya *serve-and-return interaction* yang esensial pada periode awal kehidupan (Madigan et al., 2019).

Screen time berlebihan juga berdampak pada perkembangan sosial-emosional. Anak yang terlalu sering menggunakan perangkat digital dapat mengalami kesulitan mengatur emosi, menurunkan empati, dan berkurangnya kecakapan sosial. Hal ini terjadi karena media digital tidak dapat sepenuhnya menggantikan pengalaman sosial nyata yang dibutuhkan anak untuk memahami ekspresi wajah, nada suara, dan norma sosial (Radesky & Christakis, 2016). Ketika anak terbiasa dengan stimulasi cepat dari layar, mereka dapat

mengalami frustrasi ketika menghadapi aktivitas dunia nyata yang membutuhkan fokus lebih lama.

Aspek lain yang terdampak adalah perkembangan fisik, terutama motorik kasar dan halus. Waktu yang dihabiskan di depan layar seringkali menggantikan waktu bermain aktif seperti berlari, memanjat, atau mengeksplorasi lingkungan. Kondisi ini dapat meningkatkan risiko obesitas anak, menurunkan kekuatan otot, dan melemahkan koordinasi motorik (Tremblay et al., 2017). Selain itu, penggunaan layar yang intens dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti kelelahan mata, gangguan tidur akibat cahaya biru (blue light), serta postur tubuh yang tidak ideal.

Dampak signifikan lainnya adalah gangguan kualitas tidur, yang merupakan komponen penting perkembangan dini. Cahaya biru dari layar dapat menghambat produksi melatonin, hormon yang membantu mengatur siklus tidur. Anak yang menggunakan layar sebelum tidur cenderung mengalami waktu tidur lebih sedikit dan kualitas tidur yang lebih buruk (Hale & Guan, 2015). Kurangnya tidur pada usia dini terbukti berkorelasi dengan berbagai masalah perkembangan kognitif dan perilaku.

Meskipun demikian, penting untuk dipahami bahwa risiko-risiko tersebut tidak muncul dari media digital semata, tetapi dari cara penggunaannya. Screen time yang berkualitas, didampingi orang dewasa, dan bersifat interaktif, dapat memberikan manfaat tertentu. Namun, tanpa pengawasan yang tepat, screen time berlebihan dapat berdampak negatif pada berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan regulasi waktu, pemilihan konten yang sesuai usia, dan pendampingan aktif dalam setiap aktivitas digital anak.

#### **D. Inovasi pembelajaran kreatif berbasis teknologi ramah anak**

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang besar dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif bagi anak usia dini. Namun, penggunaan teknologi pada anak membutuhkan pendekatan yang ramah anak, yaitu aman, edukatif, sesuai usia, dan dirancang untuk mendukung proses perkembangan mereka

secara holistik. Teknologi ramah anak bukan hanya alat hiburan, tetapi sarana untuk merangsang kreativitas, imajinasi, serta pembelajaran aktif yang melibatkan interaksi dan eksplorasi.

Salah satu inovasi utama pembelajaran kreatif berbasis teknologi adalah penggunaan aplikasi edukatif interaktif. Aplikasi seperti digital storytelling, permainan edukasi, atau interactive e-books memungkinkan anak untuk mengeksplorasi teks, suara, warna, dan gambar secara terintegrasi. Penggunaan aplikasi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan mendorong kreativitas, karena anak dapat memilih alur cerita, merancang karakter, atau memecahkan tantangan melalui berpikir kreatif (Neumann & Neumann, 2017). Interaktivitas ini memberikan kesempatan anak untuk belajar melalui pengalaman, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.

Selain aplikasi edukatif, augmented reality (AR) menjadi salah satu inovasi yang semakin populer dalam membantu anak menghubungkan objek digital dengan dunia nyata. AR dapat memvisualisasikan konsep abstrak, seperti bentuk geometri, hewan, atau fenomena alam, dalam bentuk tiga dimensi yang dapat dipindah, diperbesar, atau diubah warna. Teknologi ini terbukti meningkatkan rasa ingin tahu, kreativitas, dan pemahaman konsep karena memungkinkan anak belajar melalui eksplorasi multisensoris (Cai et al., 2020). AR yang ramah anak biasanya dirancang dengan animasi sederhana, navigasi yang mudah, serta konten yang aman.

Inovasi lainnya adalah pemanfaatan robot edukasi seperti robot sederhana yang dapat diprogram (contoh: Bee-Bot atau Cubetto). Robot ini membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas hands-on, pemecahan masalah, dan eksplorasi terbuka. Dengan merancang langkah-langkah agar robot bergerak sesuai tujuan, anak belajar menggabungkan logika, kreativitas, dan eksperimen. Menurut Bers (2018), robotika edukatif dapat memperkuat kreativitas komputasional, yaitu kemampuan menggunakan imajinasi sekaligus logika dalam merancang solusi.

Di samping itu, platform seni digital seperti aplikasi menggambar, membuat musik, atau merakit animasi sederhana memberi ruang ekspresi yang lebih luas. Teknologi memungkinkan anak menggabungkan media visual, suara, dan gerak dalam satu proses kreatif. Media digital ini dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar dan memberikan pengalaman tanpa batas, seperti memilih warna tak terbatas, menciptakan bentuk yang sulit digambar manual, atau memodifikasi suara menjadi karya musik baru. Fleksibilitas ini mendorong anak untuk bereksperimen tanpa takut membuat kesalahan (Marsh et al., 2021).

Namun, inovasi pembelajaran berbasis teknologi ramah anak tetap membutuhkan pendampingan orang dewasa. Pendampingan memastikan anak menggunakan teknologi dengan aman, memahami konteks, serta mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Teknologi ramah anak idealnya mengikuti prinsip *co-use*, yaitu penggunaan perangkat bersama orang tua atau guru untuk memperkuat interaksi sosial dan komunikasi (Radesky et al., 2020). Pendampingan juga memastikan teknologi benar-benar digunakan untuk mendukung kreativitas, bukan menjadi pengganti aktivitas fisik, sosial, atau bermain bebas yang juga penting bagi perkembangan anak.

Secara keseluruhan, inovasi pembelajaran kreatif berbasis teknologi ramah anak dapat menjadi sarana yang kuat dalam memperkaya pengalaman belajar. Dengan pemilihan konten yang tepat, pendampingan yang konsisten, serta integrasi dengan aktivitas bermain dan eksplorasi, teknologi dapat berfungsi sebagai jembatan bagi anak untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan literasi digital sejak dini. Penggunaan teknologi ramah anak bukan hanya mengikuti perkembangan zaman, tetapi memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan makna, berimajinasi, dan membangun kompetensi masa depan dalam cara yang aman dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abril, C. R. (2006). Music that represents culture: Selecting music with integrity. *Music Educators Journal*, 93(1), 38-45.
- Agustina, S. R., dkk. (2025). Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa SD. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(1), 31-37.
- Aini, Nurul. Dkk. (2024). Pengaruh Lingkungan Terhadap Pendidikan Anak. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 2 (5), 270-283.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Westview Press.
- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) dan Penerapannya pada Anak Usia Dini di TKIT Al-Farabi. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181-199.
- American Academy of Pediatrics. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591.
- Anderson, K., & Park, S. (2020). Collaborative drama and social skill development in early childhood. *Journal of Creative Arts in Education*, 15(3), 45-62.
- Anderson, K., & Park, S. (2023). Digital collaboration in children's art: Building social skills through shared creativity. *Journal of Digital Art Education*, 18(2), 112-128.
- Annur, H., dkk. (2025). *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning*. Penerbit Litnus.
- Anvari, S. H., Trainor, L. J., Woodside, J., & Levy, B. A. (2002). Relations among musical skills, phonological processing, and early reading ability in preschool children. *Journal of Experimental Child Psychology*, 83(2), 111-130.
- Anwar, N., Romadhon, T. N., & Sandro, A. (2023). Peran Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran dalam Mendorong Kreativitas Siswa. *Jurnal Syntax Imperatif*, 4(7), 57-67.
- Artawan, P., Suadnyana, I. B. P. E., Sudiarta, I. G. P., & Widiana, I. W. (2023). *Pengantar Ilmu Pendidikan: Teori, Konsep dan Aplikasinya Di Indonesia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aulia, Syifa dkk. (2024). Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Pemanfaatan Barang Bekas Anorganik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 783-795.
- Berk, L. E. (2013). *Child development (9th ed.)*. Pearson.

- Berk, L. E. (2013). *Child development* (9th ed.). Pearson.
- Bers, M. U. (2018). *Coding as a playground: Programming and computational thinking in the early childhood classroom*. Routledge.
- Bers, M. U. (2018). *Coding as a playground: Programming and computational thinking in the early childhood classroom*. Routledge.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2023). *Tools Of The Mind: The Vygotskian Approach To Early Childhood Education*. Pearson Education.
- Brennan, K., & Resnick, M. (2012). New frameworks for studying and assessing the development of computational thinking. *Proceedings of the 2012 Annual Meeting of the American Educational Research Association*, 1-25.
- Brooker, L., Blaise, M., & Edwards, S. (2024). *The Sage Handbook Of Play And Learning In Early Childhood*. SAGE Publications.
- Brown, M., & Taylor, R. (2020). Movement qualities and cognitive development: Understanding opposites through kinesthetic learning. *Early Childhood Movement Studies*, 8(2), 78-89.
- Brown, M., & Wilson, J. (2020). Photo curation and critical thinking development in elementary students. *Visual Arts Education Quarterly*, 14(3), 67-83.
- Brown, S., & Vaughan, C. (2023). *Play: How It Shapes The Brain, Opens The Imagination, And Invigorates The Soul*. Avery Publishing.
- Burnard, P. (2006). Reflecting on the creativity agenda in education. *Cambridge Journal of Education*, 36(3), 313-318.
- Cai, S., Liu, E., Yang, Y., & Liang, J. (2020). Tablet-based AR learning: Improving understanding of animal anatomy in early childhood education. *Computers & Education*, 150, 103-857.
- Campbell, P. S., & Scott-Kassner, C. (2014). *Music in Childhood: From Preschool Through the Elementary Grades*. Boston: Cengage Learning.
- Campbell, P. S., & Scott-Kassner, C. (2014). *Music in childhood: From preschool through the elementary grades*. Cengage Learning.

- Chen, L., & Wong, H. (2020). Musical movement and auditory processing in preschoolers. *International Journal of Music and Movement Education*, 12(4), 123-138.
- Condliffe, B., et al. (2021). *Project-Based Learning: A Literature Review*. Lucas Education Research.
- Craft, A. (2002). *Creativity and early years education: A life-wide foundation*. Continuum.
- Crafton Helm, J. H., & Beneke, S. (2003). *The power of projects: Meeting contemporary challenges in early childhood classrooms-strategies and solutions*. Teachers College Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. Harper Perennial.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97-140.
- Davis, J. H. (2008). *Why our schools need the arts*. Teachers College Press.
- Davis, L., & Martinez, R. (2021). Digital art applications and creative confidence in young learners. *Technology and Creativity in Education*, 9(4), 145-162.
- Desmita (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eisner, E. W. (2012). *The Arts and the Creation of Mind*. New Haven: Yale University Press.
- Endraswara, S., dkk. (2021). *Teori Sastra Sepanjang Zaman: Tokoh, Konsep, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Engel, S. (2015). *The hungry mind: The origins of curiosity in childhood*. Harvard University Press.
- Fakhriyani, D. V. (2020). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200.
- Febrianti, D., & Sari, I. P. (2022). Peran Lingkungan Belajar dan Hubungan Guru-Siswa dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(2), 112-125.
- Feierabend, J. M. (1990). Music in early childhood. *Design for Arts in Education*, 91(6), 15-20.
- Fisher, K., Hirsh-Pasek, K., Newcombe, N., & Golinkoff, R. M. (2024). *Taking Shape: Supporting Preschoolers' Acquisition*

- Of Geometric Knowledge Through Guided Play. *Child Development Perspectives*.
- Fitri, atmaditia. (2024). Mengatasi Hambatan Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Tunas Harapan Cinta. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2 (9), 634-637  
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13897553>
- Fleer, M. (2021). Digital play and creative thinking in early childhood. *European Early Childhood Education Research Journal*, 29(2), 169–184.
- Flewitt, R., Messer, D., & Kucirkova, N. (2015). New directions for early literacy in a digital age: The iPad. *Journal of Early Childhood Literacy*, 15(3), 289–310.
- Fullan, M. (2021). *The Principal: Three Keys to Maximizing Impact*. Jossey-Bass.
- Garcia, A., & Lopez, C. (2023). Digital photography and spatial reasoning in early childhood. *Early Childhood Technology Review*, 11(2), 89-104.
- Garcia, A., & Rodriguez, M. (2021). Body awareness and emotional well-being in early childhood. *Child Development and Body Image*, 7(1), 34-48.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Gilbert, A. G. (2015). *Creative Dance for All Ages*. Champaign: Human Kinetics.
- Golomb, C. (2004). *The child's creation of a pictorial world* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Gopnik, A. (2022). *The Gardener and the Carpenter: What the New Science of Child Development Tells Us About the Relationship Between Parents and Children* (Edisi Terbaru). Farrar, Straus and Giroux.
- Graha, Oho. (1980). *Pendidikan Kesenian,Spesialisai: Buku Guru SPG*. Jakarta:Depdikbud.
- Gray, P. (2023). *Free To Learn: Why Unleashing The Instinct To Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, And Better Students For Life*. Basic Books.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.

- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Hale, L., & Guan, S. (2015). Screen time and sleep among school-aged children and adolescents: A systematic literature review. *Sleep Medicine Reviews*, 21, 50–58.
- Hallam, S. (2010). The power of music: Its impact on the intellectual, social and personal development of children and young people. *International Journal of Music Education*, 28(3), 269-289.
- Hapsari, D. (2025). Efektivitas Permainan Peran dalam Meningkatkan Empati dan Keterampilan Resolusi Konflik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 14(1), 55-68.
- Harjanto, B. (2024). *Desain Pembelajaran Otentik di Era Digital: Integrasi PBL dan Teknologi*. Penerbit Edukasi Nusantara.
- Hattie, J. (2023). *Visible Learning: The Sequel: A Synthesis of Over 2,100 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.
- Herman, Z., Akib, H., & Saggaf, S. (2023). *Psikologi Belajar Dan Pembelajaran*. Universitas Hasanuddin Press.
- Hidayat, M. A., & Patras, Y. E. (2021). Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1835–1842.
- Hidayat, R., & Rahman, A. (2025). Integrating Experiential and Discovery Learning Models to Enhance Scientific Literacy in High School Students. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 11(1), 88-102.
- Hove, M. J., & Risen, J. L. (2009). It's all in the timing: Interpersonal synchrony increases affiliation. *Social Cognition*, 27(6), 949-960.
- Hurlock Elisabet (1978). *Terjemahan buku Perkembangan Anak Jilid 2*, diterbitkan: Erlangga.
- Hurlock Elisabet (1997). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Hidup*. In: Erlangga.
- Imamah, Z., & Muqowim. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak*, 15(2).
- Insania, F., & Pasaribu, M. (2024). Implementasi dan Optimalisasi Kurikulum Merdeka terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif

- pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 278–289.
- Isari, A., ZD, N. N. R., Candra S, M. A., & Hidayat, A. F. (2024). Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *TSAQOFAH*, 5(4), 3817-3827.
- Jaelani, A., Fauzi, H., & Sobari, T. (2021). Tantangan Guru dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 88–98.
- Jazariyah, J., dkk. (2025). Panduan Bermain Berisiko untuk Stimulasi Motorik Anak Usia Dini: Sebuah Pengembangan Inovatif dengan Pendekatan ADDIE. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 767–778.
- Johnson, P., & Chen, H. (2020). Hybrid art approaches in elementary education: Combining traditional and digital media. *Arts Integration Research*, 7(1), 34–51.
- Johnson, P., & Kim, Y. (2019). Pantomime and social cue recognition in young children. *Nonverbal Communication Research*, 6(3), 156–171.
- Johnson, S., & Kim, Y. (2022). Collaborative animation projects and social skill development. *Creative Learning and Technology*, 15(3), 178–194.
- Kasmawati, dkk. (2023). *Teori Sastra*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2009). Beyond big and little: The four c model of creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.1037/a0013688>
- Kellogg, R. (1969). *Analyzing children's art*. Mayfield Publishing Company.
- Kim, K. H. (2006). Can TTCT predict creativity in the real world? *Creativity Research Journal*, 18(1), 3–15.
- Kolb, G. R. (2002). Read my lips: Use of a speech supplement to improve synthetic speech intelligibility. *Augmentative and Alternative Communication*, 18(1), 20–29.
- Koopman, C. (2007). Community music as music education policy. *International Journal of Music Education*, 25(2), 151–163.
- Kurniawan, A. (2024). *Pedagogi Naratif: Mengintegrasikan Cerita dan Drama dalam Kurikulum Merdeka*. Penerbit Cendekia.

- Kurniawan, A., Wirawan, I. M. A., & Suartama, I. K. (2023). *Etika Profesi Pendidikan*. Global Eksekutif Teknologi.
- Larmer, J., & Mergendoller, J. R. (2022). *Setting the Standard for Project Based Learning: A Proven Approach to Rigorous Classroom Instruction*. ASCD.
- Lestari, Reni & Julia, Leny. (2024). Analisis Faktor Penghambat Berpikir Kreatif Pada Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. 8 ( 3)
- Lestari, W., & Mulyaningsih, I. (2021). Keterampilan Bertanya Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 395–404.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2024). The Impact Of Pretend Play On Children's Development: A Review Of The Evidence. *Psychological Bulletin*.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (2011). *Creative and Mental Growth*. Boston: Pearson Education.
- MacDonald, S. (2013). Creative movement and problem-solving abilities in preschool children. *Creativity Research Journal*, 25(2), 189-203.
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatrics*, 173(3), 244–250.
- Madjar, N., Shalley, C. E., & Binyamin, G. (2020). The interactive effects of parenting style and task complexity on creativity. *Journal of Experimental Child Psychology*, 191, 104743.
- Malchiodi, C. A. (2007). *The art therapy sourcebook* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- Malchiodi, C. A. (2013). *Expressive arts therapy: Creative processes in art, music, and writing*. Guilford Press.
- Marsh, J. et al. (2018). *Creative literacies: Children's media use and digital literacy*. SAGE.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., & Scott, F. (2021). Digital play: Implications for learning and education. *Learning, Media and Technology*, 46(3), 1–15.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., Lahmar, J., Scott, F., ... & Winter, P. (2015). Exploring play and creativity in pre-schoolers' use of apps. *Technology and Play Project*.

- Martinez, C., & Lopez, E. (2022). Props and symbolic thinking in dramatic play. *Early Childhood Drama Education*, 11(1), 67-84.
- Martinez, E., & Anderson, T. (2021). Stop motion animation and executive function development in children. *Educational Psychology and Media Arts*, 8(4), 203-219.
- Marwiyati, S., & Istiningsih, I. (2020). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135.
- McDevitt, T. M., & Ormrod, J. E. (2020). *Child development and education (7th ed.)*. Pearson.
- McDevitt, T. M., & Ormrod, J. E. (2020). *Child development and education (7th ed.)*. Pearson.
- Mitchell, D., & Taylor, S. (2022). Documentary photography projects and scientific thinking in elementary education. *STEM and Arts Integration Journal*, 6(2), 45-62.
- Moog, H. (1976). *The musical experience of the pre-school child*. Schott Music.
- Muhammadiyah, M., dkk. (2023). *Konsep, Teori, dan Aplikasi Kajian Sastra*. PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Muhammadiyah, M., dkk. (2024). *Bahasa dan Sastra Indonesia: Menyelami Kekayaan Budaya dan Bahasa Bangsa*. Green Pustaka Indonesia.
- Muhammadiyah, M., dkk. (2024). *Teori dan Desain Pembelajaran Bahasa dan Seni*. Bogor: Azkiyah Publishing.
- Munandar, Utami. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Neumann, M. M., & Neumann, D. L. (2017). The use of touch-screen tablets at home and pre-school to foster emergent literacy. *Journal of Early Childhood Literacy*, 17(2), 203-220.
- Nugroho, A. P. (2025). Implementasi Project-Based Learning dalam Kurikulum Merdeka: Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 45-59.
- Nurdyansyah, N. (2020). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kompetensi Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(1), 45-56.

- OECD. (2020). *Education in the digital age: Healthy and happy children*. OECD Publishing.
- Parker, E. C. (2010). Exploring student experiences of belonging within a cohort model of teacher preparation. *Teaching and Teacher Education*, 26(4), 880-889.
- Patel, A. D. (2008). *Music, language, and the brain*. Oxford University Press.
- Pelo, A. (2017). *The language of art: Inquiry-based studio practices in early childhood settings* (2nd ed.). Redleaf Press.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W W Norton & Co.
- Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2012). Extending opportunities for learning: The role of digital media in early education. *Early Childhood Research Quarterly*, 27(1), 29–39.
- Prabowo, S., & Wijaya, L. (2023). Neural Coupling in the Classroom: The Impact of Storytelling on Long-Term Memory Retention of Historical Material. *Journal of Neuro-Education*, 5(2), 112-127.
- Prahartiwi, M., Mudiono, A., Samawi, A., Arifin, I., & Pramono. (2025). Implementasi Pembelajaran STEAM dalam Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(1), 12-25.
- Pratama, G. (2024). *Field-Based Experiential Learning: A Guide for Science Educators*. Graha Ilmu Publisher.
- Pratama, Galih Rahmad Dkk. (2025). Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Dan Kreativitas Siswa Di Smp Negeri 20 Surabaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 3 (4), 2829-2723
- Pratiwi, N. K., & Budiningsih, C. A. (2020). Pengaruh Lingkungan Belajar yang Mendukung Otonomi terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Berdasarkan Self-Determination Theory. *Jurnal Psikologi Udayana*, 7(1), 34–45.
- Purba, M. H. O., Simbolon, N. E., & Tarigan, B. (2023). *Dasar Hukum & Analisis Tata Kelola Ibu Kota Negara Dari Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Putra, D. E., & Adisti, F. (2023). The Role of Scaffolding in Guided Discovery Learning on Students' Mathematical Problem-

- Solving Abilities. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(4), em2256.
- Pyle, A., & Danniels, E. (2020). A Continuum of Play-Based Learning: The Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play. *Early Education and Development*, 31(3), 274-289.
- Radesky, J. S., & Christakis, D. A. (2016). Increased screen time: Implications for early childhood development. *JAMA Pediatrics*, 170(3), 241-242.
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2020). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, 135(1), 1-3.
- Rahayu, nanik dkk.(2023) Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Musik, dan Bahasa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4 (1), 89-96.
- Rahmawati, I., & Hidayat, R. (2022). Implikasi Neurosains dalam Desain Lingkungan Belajar untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Neuro-Edu: Jurnal Neurosains dalam Pendidikan*, 1(1), 23-35.
- Resnick, M. (2017). *Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity Through Projects, Passion, Peers, and Play*. Cambridge: MIT Press.
- Resnick, M. (2017). *Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. MIT Press.
- Resnick, M. (2017). *Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. MIT Press.
- Rifky, S., Ananda, R., & Fadhli, M. (2024). *Dasar-Dasar Pendidikan: Panduan Untuk Menjadi Pengajar Profesional*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rodriguez, M., & Kim, L. (2021). Photography activities and visual attention development in preschoolers. *Child Development and Visual Arts*, 13(2), 123-139.
- Rogers, C. R. (1961). *On becoming a person: A therapist's view of psychotherapy*. Houghton Mifflin.
- Rogers, C. R., & Freiberg, H. J. (1994). *Freedom to Learn* (3rd ed.). Merrill.
- Runco, M. A. (2014). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice* (2nd ed.). Academic Press.

- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent thinking as an indicator of creative potential. *Creativity Research Journal*, 24(1), 66–75.
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent thinking as an indicator of creative potential. *Creativity Research Journal*, 24(1), 66–75. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.652929>
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent thinking as an indicator of creative potential. *Creativity Research Journal*, 24(1), 66–75.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96.
- Saleh, F., Rahman, A., & Nurdin, S. (2024). *Inovasi Pembelajaran Bahasa: Teori Dan Praktik*. Penerbit Widina.
- Saleh, Rahma, Dkk (2024). Peran Lingkungan Belajar dalam Mendorong Partisipasi Aktif Siswa Sekolah Dasar Abd. Rahman Saleh. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran* 1 (2) 3089 – 9702 83
- Santosa, H., & Widiastuti, I. (2023). Peran Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 9(2), 112–125.
- Santoso, J. (2022). Digital Storytelling as a Tool for Developing Multiliteracies in the Indonesian EFL Context. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 12(1), 205–215.
- Santrock, J. W. (2021). *Life-Span Development* (18th ed.). McGraw-Hill Education.
- Saptadi, N. T. S., dkk. (2025). *Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Banten: Sada Kurnia Pustaka.
- Saptadi, N. T. S., Wijaya, I. K. W. B., & Santosa, A. B. (2024). *Revolusi Pendidikan: Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)*. Sada Kurnia Pustaka.
- Saputri, M. R., & Setiawan, D. (2023). Penerapan Flexible Seating untuk Menciptakan Lingkungan Belajar yang Nyaman dan Mendukung Diferensiasi. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 13(2), 245–256.

- Sari, I. P., & Nugroho, R. A. (2024). *Embodied Learning: Teori dan Praktik Pembelajaran Berbasis Gerak dan Drama dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Pustaka Pelajar.
- Sawyer, R. K. (2003). *Group creativity: Music, theater, collaboration*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Sawyer, R. K. (2022). *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Schirrmacher, R., & Fox, J. E. (2019). *Art & creative development for young children* (8th ed.). Cengage Learning.
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2006). *Early education: Three-, four-, and five-year-olds go to school* (2nd ed.). Pearson.
- Sloboda, J. A. (2005). *Exploring the musical mind: Cognition, emotion, ability, function*. Oxford University Press.
- Smith, J., & Johnson, L. (2019). Free-form dance and self-expression in early childhood. *Arts Education Research*, 14(2), 91-107.
- Sudibyo, A., dkk. (2022). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia: Teori dan Penerapannya*. Makassar: Forsiladi.
- Sundberg, J. (2001). Level and center frequency of the singer's formant. *Journal of Voice*, 15(2), 176-186.
- Suryandari, K. C., Pratiwi, H., & Wibowo, A. (2021). Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4819-4828.
- Susanto, L. (2024). Virtual Reality as a Concrete Experience Tool in Kolb's Learning Cycle for Engineering Education. *Journal of Educational Technology Systems*, 52(3), 301-318.
- Syahroni, Abdul Wahab & kamil, Luthfi Ahmad.(2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Cross-border*, 5 (1 ), 782-791.
- Tarnowski, S. M. (2013). Musical play and young children. *Music Educators Journal*, 99(3), 27-30.
- Tarnowski, S. M. (2013). *Singing in the Elementary Music Classroom*. New York: Oxford University Press.
- Thompson, A., & Davis, K. (2022). Stop motion animation and cognitive development in early childhood. *Journal of Creative Media Education*, 10(1), 56-72.

- Thompson, B., & Williams, C. (2022). User interface design and flow experience in children's digital art applications. *Human-Computer Interaction in Education*, 16(3), 234-251.
- Thompson, C. M. (2015). *The arts in early childhood: Developmental progressions and best practices*. National Art Education Association.
- Thompson, D., & Davis, K. (2021). Drama therapy and emotional regulation in preschoolers. *Journal of Expressive Arts Therapy*, 18(4), 203-218.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Scholastic Testing Service.
- Tremblay, M. S., et al. (2017). Sedentary behavior research network terminology consensus. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 14(1), 75.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian and East European Psychology*, 42(1), 7-97.
- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian & East European Psychology*, 42(1), 7-97.
- Vygotsky, L. S. (2023). *Play And Its Role In The Mental Development Of The Child*. *Soviet Psychology Classics*.
- Wahyuni, S., & Sutopo, S. (2022). Application of Kolb's Experiential Learning Cycle to Improve Retention and Critical Thinking in Physics. *International Journal of Instruction*, 15(2), 245-262.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. (2020). Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 305.
- Webster, P. R. (2002). Creative thinking in music: Advancing a model. In T. Sullivan & L. Willingham (Eds.), *Creativity and music education* (pp. 16-33). Canadian Music Educators Association.
- Webster, P. R. (2011). Computer-based technology and music teaching and learning. In R. Colwell & C. Richardson (Eds.),

- The New Handbook of Research on Music Teaching and Learning (pp. 416-439). New York: Oxford University Press.
- Welch, G. F. (2005). Singing as communication. In D. Miell, R. MacDonald, & D. J. Hargreaves (Eds.), *Musical communication* (pp. 239-259). Oxford University Press.
- Welch, G. F. (2006). The musical development and education of young children. In B. Spodek & O. N. Saracho (Eds.), *Handbook of research on the education of young children* (pp. 251-267). Lawrence Erlbaum Associates.
- White, A., & Jackson, B. (2022). Embodied storytelling and narrative comprehension in early childhood. *Developmental Psychology and Movement*, 9(3), 112-128.
- Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S. L., Hopkins, E., Hirsh-Pasek, K., & Zosh, J. M. (2024). *The Role Of Play In Children's Development: A Review Of The Evidence*. LEGO Foundation Research Series.
- Williams, R. (2018). Role-playing and perspective-taking development in young children. *Social Development in Early Years*, 13(2), 45-59.
- Wilson, R., & Clark, M. (2023). Sharing creative works and confidence building in young animators. *Digital Storytelling in Education*, 12(4), 167-184.
- World Economic Forum. (2023). *Future of Jobs Report 2023*. WEF.
- Wortham, S. C., & Hardin, B. J. (2015). *Assessment in early childhood education* (7th ed.). Pearson.
- Wright, S. (2010). *Understanding creativity in early childhood: Meaning-making and children's drawings*. SAGE Publications.
- Wulandari, A. A., & Karyatin, A. (2021). Menciptakan Lingkungan Belajar yang Aman secara Psikologis untuk Mendorong Kreativitas Siswa di Era Digital. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 7(1), 23-31.
- Young, S. (2003). *Music with the under-fours*. Routledge Falmer.
- Zhang, J., Kuusisto, E., & Tirri, K. (2021). The interplay of growth mindset, self-efficacy, and academic emotions in predicting student engagement. *Journal of Educational Psychology*, 113(6), 1149-1162.

Zosh, J. M., et al. (2022). Learning through play: a review of the evidence. LEGO Foundation.

## PROFIL PENULIS

### **Fitrotul Hikmah, S.S., M.A.**



Fitrotul Hikmah, S.S., M.A. adalah seorang pengajar di Universitas Al-Qolam Malang. Ia Lahir di Malang, 06 Mei 1979. Strata 1 di Universitas Negeri Malang, dan berlanjut pada strata 2 di Universitas Gadjah Mada. Ia Juga pernah mendapatkan hibah penelitian dosen short course budaya Islam tentang filologi Nusantara.

### **Nurhayati S. Pd. AUD., S.Psi., M. Si**



Nurhayati lahir di Malang pada 10 November 1981. Saat ini berdomisili di Jl. Letjen S. Parman, Gondanglegi, Malang. Ia merupakan warga negara Indonesia, beragama Islam, dan telah menikah. Nurhayati dapat dihubungi melalui alamat surel [nurhayati@alqolam.ac.id](mailto:nurhayati@alqolam.ac.id). Latar belakang pendidikan penulis menunjukkan komitmen yang kuat pada bidang pendidikan anak usia dini dan psikologi. Ia menyelesaikan pendidikan

Sarjana (S1) Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Terbuka Malang pada tahun 2010. Selanjutnya, ia menempuh pendidikan Magister (S2) Psikologi Sains di Universitas Muhammadiyah Malang pada tahun 2015. Untuk memperkuat kompetensi akademik dan profesionalnya, ia kembali menempuh pendidikan Sarjana (S1) Psikologi di Universitas Wisnuwardhana dan lulus pada tahun 2020.

Dalam perjalanan kariernya, Nurhayati memiliki pengalaman yang luas di bidang pendidikan dan layanan psikologis. Ia pernah mengabdikan sebagai Guru TK di Fajar Harapan serta Guru TIK di Babussalam. Sejak tahun 2014 hingga sekarang, ia aktif sebagai

dosen di Universitas Al-Qolam Malang, dan sejak tahun 2020 juga menjadi dosen di Universitas Terbuka. Selain itu, sejak tahun 2024 ia berperan sebagai konselor di Pondok Modern Al-Rifa'i 1.

Dengan perpaduan latar belakang akademik dan pengalaman praktis di bidang pendidikan, psikologi, dan konseling, Nurhayati memiliki perhatian khusus pada pengembangan pendidikan anak usia dini, pembentukan karakter, serta integrasi nilai psikologis dan spiritual dalam praktik pendidikan.

### **Tri Wahyu Martiningsih, S.Pd, M.Pd.**



Tri Wahyu Martiningsih, S.Pd, M.Pd, lahir di Situbondo, 04 Maret 1986. Sejak 2013 menjadi Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Universitas Ibrahimy Situbondo (UNIB). Pada periode 2017-2022 aktif di Dewan Kesenian Situbondo (DKS) sebagai Ketua Divisi Seni Tari dan masih aktif sampai saat ini pada periode ke dua masa jabatan 2022-2027. Tahun

2020 sampai saat ini, aktif sebagai member Asosiasi Perkumpulan Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia, aktif menjadi member di Sekolah Menulis Wadas Kelir; 2020 sampai sekarang. Tim Penyusun Pedoman Kurikulum MBKM, Asosiasi Perkumpulan Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia, 2022. Tim Kreator pada Kegiatan Situbondo Ethnic Festival sebagai ajang bergengsi pertunjukan seni tari yang diikuti oleh talent se-Nusantara di Situbondo, 2022. Karya ilmiah yang dihasilkan: Buku "Tatengghun: Realitas, Pengalaman, dan Ekspresi Seni di Situbondo" (Bashish Publishing, 2020), Buku "Ensiklopedia Cagar Budaya Situbondo" (Bashish Publishing, 2021), Buku "Panduan Implementasi Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka" (PPIAUD, 2022), Buku Ajar "Perkembangan Seni AUD" (PPIAUD, 2024). Karya Buku Fiksi "Kancil Tidak Suka Mencuri Timun" (SIP Publishing, 2020), dan "Cerita Binatang: Kumpulan Kisah Lucu Binatang Untuk Anak-Anak" (Elek Media Komputindo, 2022).

## **Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si.**



MAS'UD MUHAMMADIAH. Di sebuah desa kecil bernama Bojo, Kecamatan Mallusetasi, yang terletak di perbatasan Kabupaten Barru dan Kota Parepare, Sulawesi Selatan, lahirlah seorang anak laki-laki yang kelak akan menjadi tokoh pendidikan. Mas'ud Muhammadiyah, begitulah nama yang disematkan padanya. Tumbuh bersama tiga saudara kandung, Mas'ud kecil harus menghadapi cobaan hidup yang berat ketika satu per satu saudaranya berpulang ke pangkuan Ilahi di usia yang masih sangat muda. Masa kecil Mas'ud diwarnai dengan pengalaman unik bersekolah di dua wilayah berbeda. Enam tahun pertama pendidikannya ia habiskan di tanah kelahirannya, Desa Bojo, Kabupaten Barru. Namun, ketika menginjak bangku SMP dan SMA, ia memutuskan untuk menempuh pendidikan di Kota Parepare, kota kelahiran B.J. Habibie, Presiden ketiga Republik Indonesia.

Selepas lulus SMA, Mas'ud memutuskan untuk merantau ke Makassar, ibukota Provinsi Sulawesi Selatan. Awalnya, ia mendaftar di IKIP Makassar pada tahun 1982. Namun, takdir membawanya ke jalur yang berbeda. Setahun kemudian, ia memutuskan untuk berpindah ke Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Hasanuddin (Unhas). Selama masa kuliah, Mas'ud tidak hanya fokus pada studinya. Ia juga aktif membantu para dosen sebagai asisten dan mulai mengasah kemampuan menulisnya dengan berkontribusi artikel di media cetak ternama di Makassar, seperti Harian Pedoman Rakyat dan Harian Fajar. Pengalaman ini menjadi batu loncatan baginya untuk terjun ke dunia jurnalistik setelah lulus kuliah.

Setelah meraih gelar Doktorandus di bidang Bahasa dan Sastra Indonesia pada tahun 1988, Mas'ud memulai karirnya sebagai wartawan di Harian Pedoman Rakyat. Namun, panggilan jiwanya sebagai pendidik tak pernah surut. Di sela-sela kesibukannya sebagai jurnalis, ia juga mengajar di Universitas "45" Makassar, yang kini telah berganti nama menjadi Universitas Bosowa. Tahun

2001 menjadi titik balik dalam karir Mas'ud. Ia memutuskan untuk sepenuhnya mendedikasikan dirinya di dunia pendidikan. Pada tahun yang sama, ia berhasil menyelesaikan pendidikan magisternya di bidang Komunikasi Massa di Unhas. Semangat belajarnya terus membara. Meski sempat mengalami hambatan ketika ingin melanjutkan studi doktoral di bidang Ilmu Komunikasi, Mas'ud tidak patah semangat. Ia akhirnya memilih untuk menempuh Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Makassar, dan berhasil meraih gelar doktor Ilmu Bahasa Indonesia pada tahun 2015.

Jiwa organisatoris Mas'ud sudah terasah sejak masa sekolah menengah. Ia aktif di berbagai organisasi, mulai dari OSIS hingga organisasi mahasiswa, sosial, kepemudaan, kedaerahan, dan profesi akademik. Beberapa organisasi yang pernah ia pimpin antara lain Himpunan Sarjana Kesustraan Indonesia (HISKI) Sulawesi Selatan dan Ahli dan Dosen Republik Indonesia (ADRI) Sulawesi Selatan. Dalam dunia akademik, Mas'ud dikenal sebagai sosok yang produktif. Ia tidak hanya aktif mengajar di kampusnya sendiri, tetapi juga di perguruan tinggi lain seperti Universitas Muslim Indonesia (UMI) Makassar. Bahkan, ia dipercaya menjadi penilai dan penguji di tingkat doktoral di Universitas Negeri Makassar. Karya-karyanya pun tak terhitung jumlahnya, mulai dari artikel ilmiah yang terindeks Scopus hingga puluhan buku yang ia tulis dan edit.

Jabatan terakhirnya di Universitas Bosowa sebagai Wakil Rektor 2. Perjalanan hidupnya yang penuh lika-liku dan pencapaiannya yang gemilang menjadi inspirasi bagi banyak orang. Dari seorang anak desa yang kehilangan saudara-saudaranya di usia muda, ia telah bertransformasi menjadi tokoh pendidikan yang disegani di Sulawesi Selatan. Kisah Mas'ud menjadi bukti bahwa dengan tekad yang kuat dan semangat belajar yang tak pernah padam, seseorang dapat meraih mimpi-mimpinya dan memberikan kontribusi yang berarti bagi masyarakat.\*

**Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A.**



Niswatin Nurul Hidayati adalah seorang akademisi, penulis, dan penerjemah berpengalaman yang telah mengabdikan diri dalam bidang pendidikan dan literasi. Ia lahir di Tuban pada 10 November 1990. Saat ini, Niswatin adalah dosen tetap di Institut Teknologi dan Bisnis Tuban serta menjabat sebagai Kepala Lembaga Penjaminan Mutu (LPM) di institusi yang sama.

Latar belakang pendidikan Niswatin mencakup gelar Strata 1 dari Universitas Brawijaya, Strata 2 dari Universitas Gadjah Mada, dan kini sedang menyelesaikan studi Strata 3 di Universitas Airlangga di Prodi Ilmu Sosial dengan konsentrasi Bidang Media dan Komunikasi. Ia juga penerima berbagai penghargaan, termasuk sebagai lulusan terbaik, Beasiswa Pendidikan IMHERE Scholarship, Beasiswa Pendidikan Pascasarjana Dalam Negeri (BPP DN) dan Beasiswa Doktorat LPDP Kementerian Keuangan RI.

Dalam dunia penulisan, Anis, panggilan akrabnya, telah menghasilkan lebih dari 50 buku dan puluhan artikel ilmiah yang terpublikasi baik di jurnal nasional atau jurnal nasional terakreditasi. Tulisan-tulisan yang dihasilkan tersebut berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris, Pendidikan, serta studi tentang media. Buku-buku yang dihasilkan mencakup buku persiapan TOEFL, IELTS, dan TOEIC yang dikenal luas karena pendekatannya yang praktis dan mudah dipahami. Beberapa karya populernya antara lain Master Pocket TOEFL, Super ITP TOEFL Tricks, dan Smart Pocket Grammar. Selain itu, ia aktif sebagai editor, reviewer, dan penerjemah di berbagai jurnal dan lembaga penerbitan. Pengalaman kerja Niswatin mencakup peran sebagai pengajar, peneliti, dan penyunting di berbagai institusi. Ia juga dikenal aktif dalam pengabdian masyarakat melalui kegiatan penelitian dan kolaborasi dengan organisasi lokal. Dengan dedikasi dan keahliannya, Anis terus berkontribusi dalam memajukan literasi di Indonesia.

# PENGEMBANGAN KREATIVITAS

## *Anak Usia Dini*

Di era yang ditandai oleh perubahan cepat, kompleksitas informasi, dan tuntutan inovasi, kreativitas menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki sejak usia dini. Anak-anak tidak hanya perlu belajar menghafal pengetahuan, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir fleksibel, berimajinasi, mengeksplorasi berbagai kemungkinan, serta memecahkan masalah secara kreatif. Oleh karena itu, guru, orang tua, dan para pemerhati pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menghadirkan lingkungan belajar yang membuka ruang bagi kebebasan berekspresi, dukungan emosional, dan peluang eksplorasi yang bermakna.

Buku ini disusun untuk memberikan pemahaman mendalam tentang landasan teoretis kreativitas, indikator perkembangan kreativitas anak usia dini, teknik penilaian, tantangan pengukuran, hingga integrasi teknologi ramah anak sebagai sarana stimulasi. Pendekatan yang digunakan bersifat interdisipliner, memadukan teori psikologi perkembangan, pedagogi, dan inovasi digital yang relevan dengan kebutuhan generasi masa kini. Dengan demikian, buku ini tidak hanya mengulas konsep, tetapi juga menawarkan strategi praktis dan contoh implementasi yang dapat langsung diterapkan dalam lingkungan belajar. Penulis berharap buku ini dapat menjadi rujukan bagi mahasiswa, pendidik, orang tua, dan tenaga profesional di bidang PAUD untuk memperkaya wawasan dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Semoga hadirnya buku ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya membangun generasi yang kreatif, mandiri, adaptif, dan siap menghadapi tantangan abad ke-21. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, dan dorongan hingga buku ini dapat terselesaikan. Semoga karya ini membawa manfaat dan menjadi amal jariyah bagi kita semua.

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah  
Penerbit HN Publishing  
Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari,  
Kabupaten Tuban, Jawa Timur  
hn.publishing24@gmail.com  
<https://yph-annihayah.com>

