

Pengembangan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun melalui Aktivitas Bermain di KB Al-Amin

Oleh:
FITRIYA

Nama Dosen Pembimbing: Luluk Iffatur Rochmah

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU PENDIDIKAN AGUSTUS 2026



Pendahuluan

- A. LATAR BELAKANG
- B. RUMUSAN MASALAH
- C. TUJUAN PENELITIAN
- D. MANFAAT PENELITIAN

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana bentuk aktivitas bermain yang diterapkan guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3–4 tahun?
- Bagaimana proses pelaksanaan aktivitas bermain dalam pembelajaran?
- Bagaimana perkembangan kreativitas anak melalui aktivitas bermain?
- Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaan aktivitas bermain?

Metode

A. Desain dan Lokasi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai pengembangan kreativitas anak melalui aktivitas bermain. Penelitian dilaksanakan di KB Al-Amin, Desa Sukaoneng, Kecamatan Tambak, Kabupaten Gresik. Informan penelitian terdiri dari guru kelas dan kepala sekolah, sedangkan objek pengamatan adalah enam anak usia 3-4 tahun

B. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini tidak digunakan konsep populasi dan sampel seperti pada penelitian kuantitatif. Penelitian menggunakan subjek berupa guru kelas dan kepala KB Al-Amin sebagai informan, dengan objek pengamatan enam anak usia 3-4 tahun yang mengikuti aktivitas bermain. Lokasi penelitian dipilih secara purposive karena sesuai dengan fokus penelitian

Metode

C. Pengumpulan Data

- **Observasi**

Mengamati secara langsung aktivitas guru dan anak selama kegiatan bermain, termasuk keterlibatan anak, stimulasi guru, dan perilaku kreatif yang muncul.

- **Wawancara**

Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru kelas dan kepala sekolah untuk menggali informasi mengenai pelaksanaan aktivitas bermain, perkembangan kreativitas, serta kendala yang dihadapi.

- **Dokumentasi**

Mengumpulkan foto kegiatan, modul ajar/RPPH, hasil karya anak, daftar hadir, dan dokumen sekolah sebagai data pendukung.

Metode

D. Analisis Data

- **Reduksi Data:** Menyeleksi dan mengelompokkan data sesuai fokus penelitian: aktivitas bermain, proses pelaksanaan, perkembangan kreativitas, dan kendala.
- **Penyajian Data:** Menyusun data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam bentuk uraian deskriptif agar pola dan hubungan antartemuan mudah dipahami.
- **Penarikan Kesimpulan:** Menemukan pola, kesesuaian, dan makna dari data untuk menjawab fokus penelitian.

Hasil

A. Bentuk Aktivitas Bermain dalam Pengembangan Kreativitas

- KB Al-Amin menerapkan berbagai aktivitas bermain: bermain peran, balok, puzzle, menggambar, mewarnai, bernyanyi, sensorimotor, dan permainan kelompok.
- Bermain peran menjadi aktivitas yang paling dominan.
- Anak diberi kesempatan memilih tokoh, menggunakan alat permainan, mengekspresikan ide, dan mengembangkan imajinasi.

B. Pelaksanaan Aktivitas Bermain

- Persiapan: menentukan tema, menyiapkan media, dan mengatur area bermain.
- Pelaksanaan: menjelaskan aturan, membagi peran, dan memberi kebebasan anak mengembangkan permainan.
- Setelah bermain: berdiskusi mengenai pengalaman bermain dan memberikan apresiasi.

Hasil

C. Pengembangan Kreativitas Anak melalui Aktivitas Bermain

Kreativitas anak terlihat melalui kemampuan:

- Mengemukakan ide
- Berimajinasi
- Membuat cerita sederhana
- Menggunakan alat permainan secara variatif
- Memecahkan masalah sederhana
- Berani mencoba peran

Hasil

D. Kendala dalam Pelaksanaan Aktivitas Bermain

Kendala yang ditemukan meliputi:

- Keterbatasan properti permainan
- Perbedaan karakteristik anak
- Anak berebut tokoh atau alat permainan
- Keterbatasan variasi media dan skenario bermain

Pembahasan

A. Bentuk Aktivitas Bermain dalam Pengembangan Kreativitas

Bermain peran memberikan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan anak. Ketika anak berperan sebagai dokter, polisi, guru, pedagang, atau koki, mereka menggunakan bahasa, gerakan, dan benda di sekitar untuk membangun situasi permainan. Kondisi ini memberi ruang bagi anak untuk mengembangkan gagasan, imajinasi, komunikasi, dan interaksi sosial.

B. Pelaksanaan Aktivitas Bermain

Guru tidak mendominasi permainan, tetapi berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pendamping. Anak diberi kesempatan menentukan tokoh dan mengembangkan alur cerita sesuai imajinasinya, sementara guru memberikan bantuan ketika anak mengalami kesulitan, konflik, atau ketika kegiatan mulai keluar dari tujuan pembelajaran.

Pembahasan

C. Pengembangan Kreativitas Anak melalui Aktivitas Bermain

Perkembangan kreativitas berlangsung secara bertahap melalui pengalaman bermain yang dilakukan secara berulang. Anak memperoleh kesempatan untuk mencoba, mendapatkan respons dari lingkungan, kemudian mencoba kembali dengan gagasan yang berbeda. Karena itu, kreativitas lebih tepat dipahami sebagai proses stimulasi berkelanjutan, bukan sekadar hasil dari satu kegiatan.

D. Kendala dalam Pelaksanaan Aktivitas Bermain

Kendala tersebut tidak menghentikan proses pembelajaran. Guru mengatasinya melalui pergantian peran, penyediaan media alternatif, dan pendampingan melalui komunikasi dengan anak. Sekolah juga berupaya menambah alat permainan, memanfaatkan bahan alam dan barang bekas yang aman, serta meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan dan workshop.

Penutup

A. KESIMPULAN

- **Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:**
 1. Aktivitas bermain di KB Al-Amin dilakukan melalui berbagai bentuk permainan, dengan bermain peran sebagai aktivitas yang paling dominan karena memberikan ruang bagi anak untuk berimajinasi, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengekspresikan ide.
 2. Pelaksanaan aktivitas bermain dilakukan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan refleksi setelah bermain. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan stimulasi tanpa membatasi kebebasan anak dalam bereksplorasi.
 3. Kreativitas anak berkembang melalui kemampuan mengemukakan ide, membuat cerita sederhana, menggunakan media secara kreatif, memecahkan masalah sederhana, serta meningkatnya keberanian dan rasa percaya diri dalam berinteraksi.
 4. Kendala pelaksanaan berupa keterbatasan alat permainan, perbedaan karakteristik anak, dan persaingan dalam memilih peran dapat diatasi melalui pergantian peran, media alternatif, pendampingan guru, serta dukungan sekolah dalam penyediaan sarana dan peningkatan kompetensi guru.

Penutup

B. Saran

- **Bagi Guru**

diharapkan terus mengembangkan variasi aktivitas bermain dan skenario permainan serta memberikan ruang yang lebih luas bagi anak untuk bereksplorasi sesuai karakteristik masing-masing.

- **Bagi Sekolah**

diharapkan meningkatkan ketersediaan alat permainan edukatif, memanfaatkan media alternatif yang aman, serta mendukung peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan workshop.

- **Bagi Peneliti Selanjutnya**

dapat mengembangkan kajian mengenai aktivitas bermain dan kreativitas anak pada konteks atau bentuk permainan yang berbeda.

