

Perpustakaan Umsida

Jurnal Tugas Akhir Fitriya After Sidang.docx

 ANITA
 Kampus 3
 Perpustakaan

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3627182016

Submission Date

Aug 14, 2026, 11:08 AM GMT+7

Download Date

Aug 14, 2026, 11:16 AM GMT+7

File Name

Jurnal_Tugas_Akhir_Fitriya_After_Sidang.docx

File Size

518.2 KB

13 Pages**7,267 Words****51,130 Characters**

20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Small Matches (less than 10 words)

Top Sources

- 18%  Internet sources
- 13%  Publications
- 9%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 18% Internet sources
- 13% Publications
- 9% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.uinsaizu.ac.id	2%
2	Internet	murhum.ppjpaud.org	2%
3	Internet	archive.umsida.ac.id	1%
4	Student papers	Universitas Muhammadiyah Jakarta	<1%
5	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
6	Internet	journals.upi-yai.ac.id	<1%
7	Internet	journal.nubaninstitute.org	<1%
8	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
9	Publication	Yuri Lestari, Supriyadi, Wening Rahayu Wening. "Penggunaan media loose parts ...	<1%
10	Internet	journal.fortei7.org	<1%
11	Internet	journal.stikescolumbiasiamdn.ac.id	<1%

12	Student papers	Universitas Muhammadiyah Sidoarjo	<1%
13	Internet	journal.yaspim.org	<1%
14	Publication	Fittria Leliana, Daroe Iswatiningsih, Elfa Yuliana Nasution. "Implementasi Pembel...	<1%
15	Internet	jpfis.unram.ac.id	<1%
16	Internet	www.coursehero.com	<1%
17	Student papers	Universitas Negeri Semarang	<1%
18	Internet	ejournal.cibinstitut.com	<1%
19	Internet	www.journal.privietlab.org	<1%
20	Student papers	Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang	<1%
21	Internet	cahaya-ic.com	<1%
22	Publication	Fika Nur Fadilah Ramadhani, Nasywa Alzena, Ayu Dian Nur Aizah, Astrid Wahyuni...	<1%
23	Internet	edu.pubmedia.id	<1%
24	Internet	journal.politeknik-pratama.ac.id	<1%
25	Internet	jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id	<1%

26	Internet	www.ejournal.unma.ac.id	<1%
27	Student papers	Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II	<1%
28	Internet	eprints.eai.eu	<1%
29	Internet	jiip.stkipyapisdompou.ac.id	<1%
30	Internet	jurnal.peneliti.net	<1%
31	Publication	Siti Liani, Maemonah, Sintha Sih Dewanti, Barsihanor, Galuh Nashrulloh KMR, ...	<1%
32	Internet	e-journal.faiuim.ac.id	<1%
33	Internet	repository.ub.ac.id	<1%
34	Student papers	Universitas Widyatama Bandung	<1%
35	Internet	ejurnal.iaiyasnibungo.ac.id	<1%
36	Internet	journal.an-nur.ac.id	<1%
37	Internet	journal.unisnu.ac.id	<1%
38	Publication	Milisia Kristi Nugraheni. "Persona Digital dan Krisis Kepercayaan dalam Respons ...	<1%
39	Student papers	UIN Raden Intan Lampung	<1%

40	Student papers	Universitas Islam Negeri Sumatera Utara	<1%
41	Student papers	Universitas Muhammadiyah Sukabumi	<1%
42	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia	<1%
43	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%
44	Internet	ejournal.uniks.ac.id	<1%
45	Internet	jer.or.id	<1%
46	Internet	journal.jcopublishing.com	<1%
47	Internet	semarakilmu.com.my	<1%
48	Internet	www.darulhuda.or.id	<1%
49	Publication	Alfia Batshila, Siti Khosiah, Tri Sayekti. "Implementasi Kegiatan Bercocok Tanam ...	<1%
50	Student papers	Binus University International	<1%
51	Publication	Fitriani Ariska, Seftya Dwi Shinta, Wahyu Kurniawan, Daniel Edy Susanto. "Analisi...	<1%
52	Publication	Putri Rahayu Pujiarti, Ifina Trimuliana. "Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun dalam ...	<1%
53	Publication	Rizki Miyani, Ali Iskandar Zulkarnain, Saudah Saudah. "Peran Guru dalam Menge...	<1%

54	Internet	garuda.ristekdikti.go.id	<1%
55	Internet	ojs.smkmerahputih.com	<1%
56	Internet	ojs.staira.ac.id	<1%
57	Publication	Fitri Nur Halisah, Sofa Muthohar. "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Per..."	<1%
58	Publication	Istifarizah Amanah, Nurkamelia Mukhtar AH. "Kreativitas Anak Usia Dini dalam ..."	<1%
59	Publication	M Aldi Pratama. "PENGARUH MEDIA BALOK HIJAIYAH TERHADAP KEMAMPUAN M..."	<1%
60	Publication	Mayang Belia Sameto, Neci Alfarani, Mimi Darmiati. "Pengenalan Konsep Makana..."	<1%
61	Publication	Muhammad Abdul Latif, Ayu Rahmawati, Nihayatul Mahsudah. "Praktik Wirausa..."	<1%
62	Publication	Novita Indriyawati, Septiana Tentiasih. "Pemanfaatan Media Origami untuk Men..."	<1%
63	Publication	Shabrina Adilah Rafaiyah, Imron Arifin, Yudithia Dian Putra. "Pembelajaran Berm..."	<1%
64	Internet	adoc.pub	<1%
65	Internet	cdn.juris.id	<1%
66	Internet	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
67	Internet	ejournals.epublishing.ekt.gr	<1%

68	Internet	id.123dok.com	<1%
69	Internet	jurnal.uinsu.ac.id	<1%
70	Internet	text-id.123dok.com	<1%
71	Internet	www.slideshare.net	<1%

Pengembangan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Aktivitas Bermain Di KB Al-Amin

Developing Creativity in Children Aged 3-4 Years through Play Activities at Al-Amin Early Childhood Education Center

Fitriya¹⁾, Luluk Iftatur Rocmah ^{*,2)}

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: luluk.iffatur@umsida.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk aktivitas bermain yang diterapkan guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun, proses pelaksanaan aktivitas bermain, perkembangan kreativitas anak melalui aktivitas bermain, serta kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya di KB Al-Amin, Desa Sukaoneng, Kecamatan Tambak, Kabupaten Gresik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Informan penelitian terdiri atas satu orang guru kelas sebagai informan utama dan kepala KB sebagai informan pendukung, sedangkan subjek pengamatan terdiri atas enam anak usia 3-4 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara berkala sebanyak tiga kali dalam satu minggu selama kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang diterapkan meliputi bermain peran, bermain balok, puzzle, menggambar, mewarnai, bernyanyi, kegiatan sensorimotor, dan permainan kelompok, dengan bermain peran sebagai aktivitas yang paling dominan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan kegiatan setelah bermain dengan guru berperan sebagai fasilitator. Perkembangan kreativitas terlihat melalui kemampuan anak mengemukakan ide, berimajinasi, memecahkan masalah sederhana, serta keberanian mencoba dan mengembangkan peran. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan properti permainan, perbedaan karakteristik anak, dan keterbatasan variasi media bermain. Kendala tersebut diatasi melalui pergantian peran, penyediaan media alternatif, pendampingan guru, serta dukungan sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain, khususnya bermain peran, memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, mengekspresikan gagasan, dan mengembangkan kreativitas sesuai dengan karakteristik perkembangannya.

Kata kunci: aktivitas bermain; anak usia dini; kreativitas; bermain peran; pendidikan anak usia dini.

Abstract

This study aims to describe the types of play activities implemented by teachers to develop creativity in children aged 3-4 years, the implementation process of play activities, the development of children's creativity through play activities, and the challenges encountered during their implementation at Al-Amin Early Childhood Education Center, Sukaoneng Village, Tambak District, Gresik Regency. This study employed a qualitative approach with a descriptive design. The research informants consisted of one classroom teacher as the main informant and the head of the early childhood education center as a supporting informant, while six children aged 3-4 years were observed as research subjects. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation. Observations were conducted regularly three times a week during learning activities. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was examined through source and technique triangulation. The findings indicate that the play activities implemented included role-playing, block play, puzzles, drawing, coloring, singing, sensorimotor activities, and group games, with role-playing being the most dominant activity. The activities were implemented through preparation, implementation, and post-play stages, with teachers serving as facilitators. The development of children's creativity was reflected in their ability to express ideas, use imagination, solve simple problems, and demonstrate courage in trying and developing roles. The challenges encountered included limited play props, differences in children's characteristics, and limited variety of play media. These challenges were addressed through role rotation, the provision of alternative media, teacher assistance, and school support. The study indicates that play activities, particularly role-playing, provide opportunities for children to explore, express ideas, and develop creativity according to their developmental characteristics.

Keywords: play activities; early childhood; creativity; role-playing; early childhood education.

I. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi fondasi penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia karena pada rentang usia 0-6 tahun anak mengalami fase perkembangan yang berlangsung sangat pesat. Badan Pusat Statistik (BPS) melalui publikasi Profil Anak Usia Dini 2024 menjelaskan bahwa usia dini merupakan golden age, yaitu periode ketika kapasitas otak berkembang secara optimal pada aspek intelektual, emosional, dan sosial sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat agar potensi anak dapat berkembang secara maksimal [1]. Di sisi lain, data Statistik Pendidikan 2024 menunjukkan bahwa partisipasi anak dalam layanan PAUD masih menjadi perhatian karena belum seluruh anak usia dini memperoleh layanan pendidikan prasekolah yang berkualitas, padahal pengalaman belajar pada jenjang ini berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam memasuki pendidikan dasar [2]. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penyelenggaraan PAUD tidak hanya berorientasi pada peningkatan akses pendidikan, tetapi juga pada kualitas proses pembelajaran yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk kreativitas sebagai salah satu kompetensi penting yang perlu distimulasi sejak usia 3-4 tahun. Kreativitas pada usia tersebut menjadi modal awal bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berimajinasi, memecahkan masalah, serta beradaptasi dengan berbagai pengalaman belajar yang akan dihadapi pada jenjang pendidikan berikutnya [3];[4].

Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi sejak anak berada pada usia dini karena berperan dalam membentuk kemampuan berpikir fleksibel, memecahkan masalah, serta menghasilkan gagasan yang orisinal [5]. Pada anak usia 3-4 tahun, kreativitas mulai tampak melalui berbagai perilaku sederhana, seperti mengajukan pertanyaan, menggunakan benda di sekitarnya dengan cara yang berbeda, membuat cerita berdasarkan imajinasi, maupun mengekspresikan ide melalui gambar, gerakan, atau permainan. Kemampuan tersebut tidak muncul secara alami tanpa adanya rangsangan dari lingkungan, melainkan berkembang melalui pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba, bereksplorasi, dan mengekspresikan dirinya secara bebas. Nasution dan Harahap menjelaskan bahwa kreativitas anak akan berkembang lebih optimal ketika guru memberikan ruang bagi anak untuk berpikir terbuka, mengemukakan pendapat, serta memperoleh umpan balik yang positif selama proses pembelajaran [6]. Temuan tersebut diperkuat oleh Andriani dan Rakimahwati yang menyatakan bahwa penyediaan media belajar yang bervariasi dan memberi kesempatan eksplorasi mampu mendorong anak menghasilkan ide-ide baru sesuai dengan pengalaman yang dimilikinya [7]. Dengan kata lain, pengembangan kreativitas tidak hanya bergantung pada kemampuan individu anak, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang dirancang secara tepat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari aktivitas bermain karena bermain merupakan cara alami anak dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Melalui kegiatan bermain, anak tidak hanya merasakan kesenangan, tetapi juga belajar mengenal lingkungan, membangun interaksi sosial, melatih kemampuan berbahasa, serta mengembangkan cara berpikir yang lebih kreatif. Proses tersebut terjadi ketika anak diberi kesempatan untuk mencoba, mengamati, bertanya, dan menemukan berbagai kemungkinan selama bermain. Dewi dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, motorik, sosial-emosional, dan kreativitas secara bersamaan [8]. Temuan tersebut diperkuat oleh Setiawan dkk, yang menyatakan bahwa kegiatan bermain yang dipadukan dengan aktivitas seni dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengembangkan imajinasi, mengekspresikan ide, serta menghasilkan karya sesuai dengan pengalaman belajarnya [9]. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa bermain bukan sekadar aktivitas rekreatif, melainkan bagian dari proses pembelajaran yang memberikan pengalaman bermakna dan mendukung berkembangnya kreativitas anak usia dini.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak usia dini berkembang lebih optimal ketika proses pembelajaran dirancang melalui aktivitas bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan menemukan pengalaman baru. Bentuk aktivitas bermain yang diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini pun semakin beragam, seperti permainan konstruktif, bermain peran, kegiatan seni, permainan berbahan alam, hingga pemanfaatan media loose parts. Setiap aktivitas tersebut memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan ide, mencoba berbagai alternatif penyelesaian masalah, serta mengekspresikan gagasannya secara bebas. Dini dalam penelitiannya membuktikan bahwa penggunaan media loose parts memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan lembar kerja [10]. Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian lain yang menyatakan bahwa media berbasis bahan alam mampu mendorong anak lebih aktif mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan imajinasi, dan menghasilkan berbagai karya sesuai dengan pengalaman belajarnya [7]. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pengembangan kreativitas tidak hanya dipengaruhi oleh jenis permainan yang digunakan, tetapi juga oleh bagaimana guru merancang aktivitas bermain agar anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, berekspresi, dan membangun pengalaman belajarnya sendiri.

Meskipun berbagai bentuk aktivitas bermain terbukti mampu menstimulasi kreativitas anak, keberhasilannya tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya bertugas menyediakan permainan, tetapi juga merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, memilih media yang menarik, membangun suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk

4 bereksplorasi tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Dalam kegiatan bermain, guru berperan mengamati respons anak, memberikan stimulus melalui pertanyaan-pertanyaan terbuka, serta mendorong anak untuk menyampaikan ide dan imajinasinya dengan cara yang mereka pahami. Pendekatan tersebut membantu anak menjadi lebih percaya diri dalam mencoba hal-hal baru sekaligus melatih kemampuan berpikir kreatif. Penelitian Munastiwi menunjukkan bahwa guru yang berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pendamping mampu menciptakan proses pembelajaran yang mendorong munculnya kreativitas anak secara lebih optimal [11]. Hasil penelitian lain yang dilakukan Nasution dan Harahap juga menjelaskan bahwa kreativitas anak berkembang lebih baik ketika guru memberikan ruang berekspresi, menghargai setiap ide yang disampaikan anak, dan tidak membatasi anak hanya pada satu bentuk jawaban atau hasil karya [6]. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pengembangan kreativitas melalui aktivitas bermain tidak hanya ditentukan oleh jenis permainan yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam merancang dan memfasilitasi proses belajar yang berpusat pada anak.

2 Selain peran guru, lingkungan belajar juga menjadi faktor yang memengaruhi berkembangnya kreativitas anak usia dini [12]. Lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kaya akan sumber belajar memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, serta mengekspresikan gagasan secara lebih leluasa. Penataan ruang kelas, ketersediaan media bermain yang beragam, penggunaan bahan-bahan yang dekat dengan kehidupan anak, serta suasana pembelajaran yang memberikan kebebasan berekspresi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dalam kondisi tersebut, anak tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga menjadi individu yang aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman bermain yang diperolehnya. Dini dalam penelitiannya menjelaskan bahwa lingkungan sekitar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi perkembangan kreativitas anak karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, mendorong anak menghasilkan ide-ide baru, serta melatih kemampuan memecahkan masalah [13]. Temuan tersebut diperkuat oleh Dwijantie yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang dirancang secara menyenangkan, didukung interaksi positif antara guru dan anak, serta tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak mampu meningkatkan partisipasi dan kreativitas anak selama proses pembelajaran [14]. Dengan demikian, lingkungan belajar yang kondusif menjadi salah satu unsur penting yang perlu diperhatikan dalam upaya mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui aktivitas bermain.

4 Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa aktivitas bermain mampu menjadi media yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada efektivitas satu jenis permainan atau media tertentu, seperti *loose parts*, permainan berbahan alam, kegiatan menganyam, maupun pembelajaran berbasis proyek, dengan tujuan mengukur peningkatan kreativitas anak [15], [16]. Penelitian-penelitian tersebut memberikan kontribusi yang penting terhadap pengembangan pembelajaran di PAUD, tetapi belum banyak menguraikan secara komprehensif bagaimana guru merancang berbagai bentuk aktivitas bermain, melaksanakan proses pembelajaran, mengamati perkembangan kreativitas anak, serta menghadapi kendala yang muncul selama kegiatan berlangsung dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Padahal, proses pelaksanaan aktivitas bermain merupakan bagian penting yang menentukan keberhasilan stimulasi kreativitas anak karena setiap lembaga pendidikan memiliki karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, serta strategi pembelajaran yang berbeda. Kondisi tersebut menunjukkan masih adanya ruang untuk mengkaji implementasi aktivitas bermain secara lebih mendalam melalui pendekatan kualitatif sehingga dapat memberikan gambaran utuh mengenai praktik pengembangan kreativitas anak usia 3-4 tahun di lingkungan pendidikan anak usia dini.

2 32 KB Al-Amin yang berlokasi di Desa Sukaoneng, Kecamatan Tambak, Kabupaten Gresik merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan aktivitas bermain sebagai bagian dari proses pembelajaran bagi anak usia 3-4 tahun. aktivitas bermain berupa bermain peran (*role play*), seperti bermain menjadi dokter, polisi, guru, dan profesi lainnya yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru tidak hanya memanfaatkan permainan sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengintegrasikannya dengan berbagai kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berinteraksi, berimajinasi, dan mengekspresikan gagasan sesuai dengan tahap perkembangannya. Keberagaman aktivitas yang diterapkan tersebut menjadi daya tarik tersendiri untuk dikaji karena dapat memberikan gambaran mengenai praktik pengembangan kreativitas anak dalam situasi pembelajaran yang berlangsung secara alami. Setiap lembaga pendidikan memiliki karakteristik peserta didik, strategi pembelajaran, serta lingkungan belajar yang berbeda sehingga proses pengembangan kreativitas yang dilakukan guru juga memiliki keunikan masing-masing. Atas dasar tersebut, KB Al-Amin dipilih sebagai lokasi penelitian karena dipandang mampu memberikan informasi yang komprehensif mengenai bentuk kegiatan bermain yang diterapkan guru, proses pelaksanaannya, hasil pengembangan kreativitas anak usia 3-4 tahun, serta berbagai faktor yang mendukung maupun menjadi tantangan dalam pelaksanaan aktivitas bermain di lingkungan kelompok bermain.

63 1 Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan kreativitas anak usia dini melalui aktivitas bermain tidak hanya memerlukan media pembelajaran yang beragam, tetapi juga perencanaan guru, proses pelaksanaan kegiatan, serta lingkungan belajar yang mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan mengekspresikan ide. Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji aktivitas bermain dalam pengembangan kreativitas anak, kajian yang

menggambarkan secara utuh bentuk kegiatan bermain, proses pelaksanaan, perkembangan kreativitas anak, serta kendala yang dihadapi guru dalam praktik pembelajaran sehari-hari masih perlu diperkaya, khususnya pada kelompok anak usia 3-4 tahun di satuan Kelompok Bermain. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab 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 yang muncul melalui aktivitas tersebut, serta apa saja kendala yang dihadapi guru selama pelaksanaannya di KB Al-Amin, Desa Sukaoneng, Kecamatan Tambak, Kabupaten Gresik. Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk aktivitas bermain yang diterapkan guru, menjelaskan proses pelaksanaan aktivitas bermain, mendeskripsikan perkembangan kreativitas anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui aktivitas bermain. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai praktik pembelajaran berbasis bermain sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dalam merancang kegiatan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

II. Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan tersebut digunakan karena penelitian diarahkan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai proses pengembangan kreativitas anak usia 3-4 tahun melalui berbagai aktivitas bermain yang dilaksanakan di KB Al-Amin. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggambarkan fenomena yang terjadi secara utuh berdasarkan kondisi nyata selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi secara langsung mengenai pengalaman, tindakan, serta interaksi yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui penelitian kualitatif, data yang diperoleh tidak disajikan dalam bentuk angka, tetapi dalam bentuk uraian yang menggambarkan kondisi sebenarnya di lapangan sehingga fenomena yang diteliti dapat dipahami sesuai dengan konteksnya [17]. Sementara itu, penelitian deskriptif digunakan karena penelitian ini tidak bertujuan menguji hipotesis ataupun mencari hubungan sebab akibat, melainkan mendeskripsikan bentuk aktivitas bermain yang diterapkan guru, proses pelaksanaannya, hasil pengembangan kreativitas anak, serta berbagai kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran [18].

Penelitian dilaksanakan di KB Al-Amin yang beralamat di Desa Sukaoneng, Kecamatan Tambak, Kabupaten Gresik. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara sengaja (*purposive*) dengan pertimbangan bahwa lembaga tersebut menerapkan aktivitas bermain sebagai bagian dari proses pembelajaran anak usia dini sehingga sesuai dengan fokus penelitian [19]. Penelitian ini melibatkan satu orang guru kelas sebagai informan utama dan kepala KB Al-Amin sebagai informan pendukung. Sementara itu, objek pengamatan dalam penelitian adalah enam anak usia 3-4 tahun yang mengikuti kegiatan pembelajaran di KB Al-Amin. Guru dipilih sebagai informan utama karena terlibat langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan aktivitas bermain, sedangkan kepala KB memberikan informasi pendukung mengenai pelaksanaan pembelajaran dan dukungan lembaga. Keenam anak diamati selama mengikuti aktivitas bermain untuk memperoleh gambaran mengenai keterlibatan, interaksi, dan perilaku kreatif yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi [20]. Observasi dilakukan secara langsung pada kegiatan pembelajaran untuk melihat aktivitas guru dan anak selama mengikuti kegiatan bermain. Pengamatan dilakukan secara berkala, yaitu tiga kali dalam satu minggu, dengan waktu pelaksanaan menyesuaikan jadwal kegiatan pembelajaran di KB Al-Amin. Observasi difokuskan pada bentuk aktivitas bermain, keterlibatan anak selama kegiatan, interaksi antara guru dan anak, serta perilaku yang menunjukkan kreativitas anak. Peneliti berperan sebagai pengamat selama kegiatan berlangsung tanpa terlibat langsung dalam permainan. Hasil pengamatan dicatat sebagai data penelitian dan digunakan bersama data wawancara serta dokumentasi untuk memperoleh gambaran mengenai proses pengembangan kreativitas anak melalui aktivitas bermain. Aktivitas bermain yang menjadi fokus pengamatan dalam penelitian ini adalah bermain peran (*role play*) yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Anak memainkan berbagai peran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti dokter, polisi, guru, pedagang, dan koki. Dalam kegiatan tersebut, anak memilih atau memperoleh peran, menggunakan perlengkapan bermain yang disediakan, kemudian melakukan interaksi dan mengembangkan alur permainan bersama teman sesuai dengan imajinasinya. Guru berperan memberikan penjelasan awal, mengarahkan jalannya kegiatan, serta memberikan pendampingan ketika anak mengalami kesulitan tanpa mengambil alih permainan. Aktivitas tersebut diamati untuk melihat keterlibatan anak, interaksi selama bermain, serta perilaku kreatif yang muncul selama kegiatan. Peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, melainkan berperan sebagai pengamat. Melalui observasi ini, peneliti memperoleh data mengenai pelaksanaan aktivitas bermain, keterlibatan anak selama bermain, respons guru dalam memberikan stimulasi, serta perilaku kreatif yang ditunjukkan anak. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan kepala sekolah menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur. Teknik ini dipilih agar peneliti tetap memiliki arah pertanyaan, namun tetap memperoleh kesempatan menggali informasi lebih mendalam mengenai pelaksanaan aktivitas bermain, perkembangan kreativitas anak, serta kendala yang dihadapi guru selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi foto

kegiatan pembelajaran, modul ajar atau RPPH, hasil karya anak, daftar hadir peserta didik, serta dokumen sekolah yang berkaitan dengan pelaksanaan aktivitas bermain. Dokumen tersebut digunakan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara. Penggunaan ketiga teknik tersebut diharapkan mampu menghasilkan data yang saling melengkapi sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih utuh [21].

Analisis data pada penelitian ini mengacu pada model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bersamaan sejak data mulai dikumpulkan hingga penelitian selesai. Model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña dipilih karena memungkinkan peneliti menganalisis data secara terus-menerus sehingga setiap informasi yang diperoleh dapat dibandingkan, dipilih, dan disesuaikan dengan fokus penelitian. Proses analisis dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi seluruh informasi yang diperoleh selama penelitian, kemudian mengelompokkan data sesuai fokus penelitian, yaitu bentuk aktivitas bermain, proses pelaksanaan aktivitas bermain, hasil pengembangan kreativitas anak, serta kendala yang dihadapi guru. Data yang tidak berkaitan dengan fokus penelitian tidak digunakan dalam proses analisis. Setelah proses reduksi selesai, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif yang disusun berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data bertujuan agar hubungan antar-temuan lebih mudah dipahami sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan interpretasi. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan berdasarkan keseluruhan hasil analisis. Kesimpulan disusun setelah peneliti menemukan pola, kesesuaian, dan makna dari data yang telah diperoleh sehingga mampu menjawab fokus penelitian. Penarikan kesimpulan tidak dilakukan hanya pada akhir penelitian, melainkan berkembang secara bertahap seiring bertambahnya data di lapangan. Untuk meningkatkan kepercayaan terhadap hasil penelitian, peneliti menerapkan uji keabsahan data melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan mencocokkan informasi yang diperoleh dari guru dan kepala sekolah, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga setiap temuan dapat saling menguatkan dan menghasilkan data yang lebih kredibel [22].

III. Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi yang dilakukan secara berkala sebanyak tiga kali dalam satu minggu selama kegiatan pembelajaran di KB Al-Amin. Observasi dilakukan terhadap enam anak usia 3-4 tahun dengan memperhatikan aktivitas guru dan keterlibatan anak selama kegiatan bermain. Pengamatan diarahkan pada bentuk aktivitas bermain yang diterapkan, proses pelaksanaan kegiatan, perilaku anak yang menunjukkan perkembangan kreativitas, serta kendala yang muncul selama kegiatan berlangsung. Data hasil observasi kemudian diperkuat melalui wawancara dengan satu orang guru kelas dan kepala KB serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

1. Bentuk Aktivitas Bermain dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di KB Al-Amin memanfaatkan berbagai bentuk aktivitas bermain sebagai bagian dari proses belajar anak usia 3-4 tahun. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru tidak hanya menggunakan satu jenis permainan, tetapi mengombinasikan beberapa aktivitas yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Aktivitas tersebut meliputi bermain peran sebagai dokter, polisi, guru, pedagang, dan koki, bermain balok, *puzzle*, menggambar, mewarnai, bernyanyi, kegiatan sensorimotor, serta permainan kelompok. Meskipun demikian, bermain peran merupakan aktivitas yang paling dominan diterapkan karena dinilai mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan ide, berinteraksi, dan membangun imajinasi selama proses pembelajaran.

Aktivitas bermain peran yang diterapkan di KB Al-Amin dilakukan dengan menghadirkan situasi permainan yang menyerupai pengalaman anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak diberikan kesempatan untuk memilih dan memainkan tokoh tertentu, seperti dokter, polisi, guru, pedagang, atau koki sesuai dengan tema pembelajaran. Dalam permainan dokter, misalnya, anak dapat berperan sebagai dokter maupun pasien dengan menggunakan perlengkapan bermain yang tersedia. Anak kemudian melakukan interaksi melalui percakapan sederhana, memeriksa teman, memberikan arahan, atau melakukan tindakan lain sesuai dengan peran yang dimainkan. Pada permainan polisi, anak dapat memerankan polisi dan masyarakat dengan membuat situasi sederhana yang berkaitan dengan tugas polisi. Demikian pula pada permainan guru, pedagang, dan koki, anak memainkan peran berdasarkan pemahaman dan pengalaman yang mereka miliki.

Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menyiapkan perlengkapan yang sesuai dengan tema permainan dan memberikan penjelasan mengenai peran yang dapat dimainkan anak. Setelah itu, anak diberi kesempatan untuk menentukan peran dan menjalankan permainan bersama teman. Guru tidak menentukan seluruh dialog maupun jalan cerita, tetapi memberikan arahan ketika anak mengalami kesulitan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan permainan sesuai dengan imajinasinya. Penggunaan alat permainan dalam kegiatan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga membantu anak membangun situasi permainan sehingga anak dapat mengekspresikan gagasan melalui tindakan, bahasa, dan interaksi dengan teman.

Guru menjelaskan bahwa pemilihan bermain peran dilakukan karena kegiatan tersebut memberikan ruang kepada anak untuk mengenal berbagai profesi sekaligus mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sebaya. Selain itu, anak memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan gagasan melalui tokoh yang diperankannya sehingga proses belajar berlangsung secara lebih alami.

"...bermain peran dapat merangsang imajinasi, kreativitas, kemampuan berkomunikasi serta melatih anak mengenal berbagai profesi. Anak juga belajar bekerja sama, berbagi peran, dan mengekspresikan ide melalui kegiatan bermain."

Hasil observasi selama kegiatan pembelajaran memperlihatkan bahwa guru menyiapkan berbagai perlengkapan bermain sesuai tema yang sedang dipelajari. Anak diberi kesempatan memilih tokoh yang ingin diperankan kemudian memainkan peran tersebut bersama teman-temannya menggunakan alat permainan yang telah disediakan. Situasi tersebut menciptakan suasana belajar yang aktif karena hampir seluruh anak terlibat dalam aktivitas bermain.

2. Pelaksanaan Aktivitas Bermain dalam Pengembangan Kreativitas Anak

Pelaksanaan kegiatan bermain di KB Al-Amin dilakukan secara bertahap mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan hingga kegiatan penutup. Sebelum pembelajaran dimulai, guru terlebih dahulu menentukan tema pembelajaran, menyiapkan alat permainan edukatif serta mengatur area bermain agar sesuai dengan aktivitas yang akan dilakukan anak.

Setelah seluruh persiapan selesai, guru menjelaskan aturan permainan sekaligus membagikan peran kepada setiap anak. Pada tahap pelaksanaan, anak diberi kebebasan mengembangkan alur cerita sesuai imajinasi masing-masing, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan apabila diperlukan tanpa mendominasi jalannya permainan. Setelah kegiatan selesai, guru mengajak anak berdiskusi mengenai pengalaman yang diperoleh selama bermain kemudian memberikan apresiasi kepada seluruh anak.

Guru menjelaskan proses tersebut sebagai berikut.

"Guru menyiapkan tema, alat permainan dan ruang bermain. Selanjutnya guru menjelaskan aturan serta membagikan peran kepada anak. Kemudian anak bermain sesuai imajinasinya dengan bimbingan guru. Nah, setelah selesai guru mengajak anak berdiskusi mengenai pengalaman bermain dan memberikan apresiasi kepada setiap anak."

Selama proses bermain, guru lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan sendiri tokoh yang ingin diperankan maupun jalan cerita yang akan dimainkan. Campur tangan guru dilakukan ketika anak mengalami kesulitan, muncul konflik antaranak, atau ketika kegiatan mulai keluar dari tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, guru tidak mendominasi aktivitas bermain, tetapi memberikan ruang kepada anak untuk mengembangkan kreativitas melalui dialog, ekspresi, dan interaksi yang muncul secara spontan selama permainan berlangsung.

3. Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Aktivitas Bermain

Temuan penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menunjukkan berbagai bentuk perilaku kreatif selama proses pembelajaran. Kreativitas anak tampak melalui kemampuan mengembangkan ide baru, menggunakan alat permainan secara variatif, menyampaikan pendapat, membuat cerita sederhana, serta keberanian dalam memerankan tokoh yang dipilih.

Guru menjelaskan bahwa perkembangan kreativitas tidak muncul dalam bentuk yang sama pada setiap anak. Sebagian anak mampu dengan cepat mengembangkan ide ketika bermain, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan contoh, arahan, dan motivasi dari guru sebelum berani menunjukkan gagasannya.

"Tidak, setiap anak memiliki kreativitas yang berbeda. Ada anak yang aktif dan cepat mengembangkan ide, sementara ada yang masih membutuhkan contoh, motivasi atau pendampingan dari guru agar lebih percaya diri."

Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku pada beberapa anak setelah mengikuti kegiatan bermain peran secara berulang. Salah seorang anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani menentukan sendiri tokoh yang akan dimainkan, menyampaikan dialog sederhana, serta membuat alur cerita sesuai imajinasinya. Perubahan serupa juga tampak pada anak lain yang sebelumnya hanya memegang alat permainan tanpa berinteraksi, kemudian mulai menggunakan alat permainan sebagai media komunikasi dengan teman sebaya ketika memainkan peran sebagai dokter.

Kepala KB Al-Amin juga menjelaskan bahwa perkembangan kreativitas anak terlihat melalui meningkatnya rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, serta berkembangnya daya imajinasi anak selama mengikuti kegiatan bermain.

"Pengaruhnya sangat nyata. Anak-anak menjadi lebih percaya diri, kemampuan komunikasinya meningkat, dan daya imajinasi mereka berkembang sehingga lebih siap memasuki jenjang TK."

Selain melalui pengamatan guru, perkembangan kreativitas anak juga didokumentasikan dalam laporan capaian perkembangan yang memuat indikator keberanian menyampaikan ide, fleksibilitas berpikir, serta kemampuan anak memecahkan masalah ketika berinteraksi dalam kegiatan bermain.

4. Kendala dalam Pelaksanaan Aktivitas Bermain

Meskipun pelaksanaan aktivitas bermain di KB Al-Amin berlangsung dengan baik, hasil penelitian menunjukkan masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran. Kendala yang paling sering muncul adalah terbatasnya jumlah properti permainan sehingga beberapa anak berebut alat bermain yang sama. Selain itu, terdapat anak yang kehilangan fokus ketika permainan berlangsung atau menginginkan tokoh yang sama sehingga memerlukan pendampingan dari guru.

Guru menjelaskan bahwa kondisi tersebut biasanya diatasi dengan menyediakan alternatif alat permainan, menerapkan sistem pergantian peran, serta mengarahkan anak melalui dialog agar tetap dapat mengikuti permainan tanpa menimbulkan konflik.

"...kami menyiapkan properti pendukung dalam jumlah yang cukup atau bervariasi, menerapkan sistem pergantian peran, serta mengarahkan anak dengan dialog baru."

Dari sisi kelembagaan, kepala sekolah menyampaikan bahwa sekolah juga menghadapi keterbatasan dalam penyediaan variasi alat permainan edukatif dan masih perlu meningkatkan kemampuan guru dalam merancang skenario bermain yang lebih beragam. Untuk mengatasi kondisi tersebut, sekolah secara bertahap mengalokasikan anggaran untuk pengadaan alat permainan, memanfaatkan bahan alam maupun barang bekas yang aman sebagai media pembelajaran, serta mengikutsertakan guru dalam pelatihan dan workshop PAUD.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan pengembangan kreativitas anak melalui aktivitas bermain di KB Al-Amin tidak hanya dipengaruhi oleh keterlibatan anak dalam bermain, tetapi juga ditentukan oleh kesiapan guru dalam merancang pembelajaran, ketersediaan media bermain, serta dukungan sekolah dalam menyediakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas anak.

B. Pembahasan

1. Bentuk Aktivitas Bermain dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun

Hasil penelitian menunjukkan bahwa KB Al-Amin menggunakan aktivitas bermain sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan kreativitas anak usia 3-4 tahun. Berbagai kegiatan yang diterapkan meliputi bermain peran, bermain balok, puzzle, menggambar, mewarnai, bernyanyi, kegiatan sensorimotor, dan permainan kelompok. Dari berbagai kegiatan tersebut, bermain peran menjadi aktivitas yang paling dominan karena memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan imajinasi, menyampaikan gagasan, berkomunikasi, serta berinteraksi dengan teman. Pemilihan kegiatan tersebut menunjukkan bahwa bermain di KB Al-Amin tidak ditempatkan hanya sebagai kegiatan yang bersifat rekreatif, tetapi menjadi bagian dari pengalaman belajar anak.

Bermain peran sebagai aktivitas yang dominan memberikan ruang kepada anak untuk menggunakan pengalaman yang telah mereka miliki ke dalam situasi permainan. Ketika anak berperan sebagai dokter, polisi, guru, pedagang, atau koki, anak tidak hanya mengikuti peran yang diberikan, tetapi juga menggunakan bahasa, gerakan, dan benda-benda yang tersedia untuk membangun situasi permainan sesuai dengan pemahamannya. Kondisi tersebut menjadi penting bagi pengembangan kreativitas karena anak memperoleh kesempatan untuk menghasilkan gagasan dan menggunakan benda maupun situasi secara lebih fleksibel. Temuan ini sejalan dengan Nasution dan Harahap [5] yang menjelaskan bahwa kreativitas anak berkembang ketika guru memberikan ruang kepada anak untuk menyampaikan pendapat dan mengekspresikan gagasannya. Hal tersebut juga sejalan dengan Dewi [7] yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengalaman yang mendukung perkembangan berbagai aspek anak, termasuk kreativitas.

Berdasarkan temuan tersebut, bentuk aktivitas bermain yang diterapkan di KB Al-Amin telah memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan anak belajar melalui kegiatan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Keberagaman permainan juga memberikan alternatif bagi anak untuk memperoleh pengalaman melalui cara yang berbeda. Namun, bermain peran menjadi bentuk kegiatan yang paling menonjol karena di dalamnya terdapat unsur imajinasi, komunikasi, interaksi sosial, dan kebebasan anak dalam mengembangkan jalan cerita. Dengan demikian, bentuk permainan yang dipilih guru memiliki hubungan erat dengan kesempatan yang diberikan kepada anak untuk mengembangkan ide dan mengekspresikan dirinya.

2. Pelaksanaan Aktivitas Bermain dalam Pengembangan Kreativitas Anak

Pelaksanaan aktivitas bermain di KB Al-Amin dilakukan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan kegiatan setelah bermain. Guru terlebih dahulu menentukan tema, menyiapkan alat permainan, serta mengatur lingkungan bermain sebelum kegiatan dimulai. Selanjutnya, guru menjelaskan aturan dan pembagian peran, kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan peran sesuai dengan imajinasinya. Pada tahap

akhir, guru mengajak anak membicarakan pengalaman bermain dan memberikan apresiasi terhadap keterlibatan anak. Rangkaian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain telah ditempatkan sebagai kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan dan pengelolaan yang jelas.

Peran guru dalam pelaksanaan kegiatan menjadi bagian penting dari proses tersebut. Guru tidak sepenuhnya menentukan apa yang harus dilakukan anak selama permainan, tetapi memberikan arahan ketika anak mengalami kesulitan, terjadi perselisihan, atau kegiatan mulai keluar dari tujuan pembelajaran. Pola tersebut menunjukkan adanya upaya untuk menempatkan anak sebagai pelaku utama dalam kegiatan bermain. Anak memperoleh kesempatan untuk menentukan tokoh dan mengembangkan jalan cerita, sedangkan guru memberikan dukungan sesuai kebutuhan. Kondisi ini sesuai dengan pandangan Munastiwi [10] bahwa guru dalam pengembangan kreativitas anak tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pendamping.

Pelaksanaan tersebut juga dapat dipahami melalui pandangan konstruktivistik yang menempatkan pengalaman langsung sebagai bagian penting dalam proses belajar anak. Ketika anak memainkan peran berdasarkan pengalaman yang dimiliki, mereka menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan situasi yang sedang dimainkan. Anak kemudian dapat mengembangkan cerita, menggunakan benda permainan, dan berinteraksi dengan teman sesuai dengan pemahamannya. Dalam kondisi tersebut, guru memberikan dukungan tanpa mengambil alih proses bermain sehingga anak tetap memiliki ruang untuk mencoba dan menemukan cara sendiri dalam menyelesaikan aktivitas.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemberian apresiasi setelah kegiatan bermain menjadi bagian dari proses pembelajaran. Apresiasi dapat memberikan penguatan terhadap keberanian anak dalam mencoba maupun menyampaikan gagasan. Hal tersebut penting karena tidak semua anak menunjukkan kreativitas dengan cara dan kecepatan yang sama. Anak yang masih membutuhkan contoh dan pendampingan dapat memperoleh dukungan secara bertahap, sedangkan anak yang telah mampu mengembangkan ide dapat diberikan ruang yang lebih luas untuk mengeksplorasi gagasannya. Dengan demikian, pelaksanaan aktivitas bermain di KB Al-Amin tidak hanya ditentukan oleh permainan yang digunakan, tetapi juga oleh cara guru mengelola kegiatan dan memberikan ruang kepada anak untuk berpartisipasi secara aktif.

3. Pengembangan Kreativitas Anak melalui Aktivitas Bermain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak terlihat melalui kemampuan mengemukakan ide, berimajinasi, membuat cerita sederhana, menggunakan alat permainan secara variatif, memecahkan masalah sederhana, serta keberanian mencoba peran. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa kreativitas pada anak usia 3-4 tahun tidak hanya dapat dilihat dari produk yang dihasilkan, tetapi juga dari proses ketika anak menggunakan pengalaman, bahasa, benda, dan interaksi sosial untuk membangun permainan. Temuan ini sesuai dengan pandangan Nasution dan Harahap yang menempatkan kebebasan berekspresi dan kesempatan mengembangkan gagasan sebagai bagian penting dalam stimulasi kreativitas anak. Dengan memberikan ruang kepada anak untuk menentukan peran dan mengembangkan alur permainan, guru telah menyediakan kondisi yang memungkinkan munculnya gagasan dan cara bermain yang berbeda pada setiap anak.

Perbedaan perkembangan kreativitas antara anak juga menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Sebagian anak dapat mengembangkan ide dengan cepat dan mampu mengikuti permainan secara aktif, sementara anak lainnya masih membutuhkan contoh, motivasi, dan pendampingan dari guru. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas berlangsung secara individual dan dipengaruhi oleh pengalaman serta keberanian anak dalam mengekspresikan gagasan.

Perkembangan tersebut juga dapat dipahami melalui konsep *scaffolding Vygotsky*. Anak yang masih membutuhkan contoh, motivasi, atau pendampingan memperoleh bantuan dari guru ketika menghadapi kesulitan, tetapi bantuan tersebut tidak menggantikan aktivitas anak dalam bermain. Guru memberikan dukungan agar anak mampu melanjutkan permainan dan secara bertahap melakukan aktivitas yang sebelumnya belum mampu dilakukan sendiri. Interaksi dengan guru dan teman kemudian menjadi bagian dari proses perkembangan kemampuan anak dalam menyampaikan ide, berkomunikasi, dan mengembangkan imajinasi. Dengan demikian, perkembangan kreativitas yang ditemukan dalam penelitian ini tidak hanya berkaitan dengan kebebasan anak dalam bermain, tetapi juga dengan dukungan sosial yang diberikan selama proses tersebut.

Perubahan yang terlihat pada anak yang sebelumnya cenderung pasif kemudian mulai berani memilih tokoh, menyampaikan dialog sederhana, dan mengembangkan alur cerita memperlihatkan bahwa kesempatan bermain secara berulang dapat memberikan pengalaman baru bagi anak. Anak memperoleh kesempatan untuk mencoba kembali, menggunakan pengalaman sebelumnya, dan mengembangkan tindakan yang berbeda. Temuan ini sejalan dengan Rusanti dkk. [3] yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitas. Dengan demikian, aktivitas bermain di KB Al-Amin dapat dipahami sebagai proses stimulasi yang berlangsung secara bertahap, di mana kebebasan berekspresi dan dukungan guru berjalan secara bersamaan dalam membantu anak mengembangkan kreativitas.

Temuan tersebut juga sejalan dengan Setiawan dkk. [8] yang menunjukkan bahwa aktivitas yang memberikan ruang bagi anak untuk berekspresi dapat mendukung perkembangan imajinasi dan kreativitas. Dalam penelitian ini, perkembangan tersebut terlihat bukan hanya dari kemampuan anak menghasilkan gagasan, tetapi juga dari meningkatnya keberanian berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman. Artinya, aktivitas bermain memberikan pengalaman yang saling berkaitan antara kreativitas, komunikasi, dan interaksi sosial.

Dengan demikian, pengembangan kreativitas anak di KB Al-Amin berlangsung melalui proses yang bertahap dan tidak dapat dipisahkan dari pengalaman bermain yang dilakukan secara berulang. Anak membutuhkan kesempatan untuk mencoba, memperoleh respons dari lingkungan, kemudian mencoba kembali dengan gagasan yang berbeda. Peran guru menjadi penting dalam menjaga agar proses tersebut tetap memberikan kebebasan kepada anak sekaligus memberikan bantuan ketika diperlukan. Temuan ini memperlihatkan bahwa pengembangan kreativitas pada usia 3-4 tahun lebih tepat dipahami sebagai proses pemberian stimulasi secara berkelanjutan daripada pencapaian hasil tertentu dalam satu kegiatan.

4. Kendala dalam Pelaksanaan Aktivitas Bermain

Pelaksanaan aktivitas bermain di KB Al-Amin tidak terlepas dari kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan jumlah properti permainan menjadi salah satu kendala yang menyebabkan beberapa anak menginginkan alat atau tokoh yang sama. Selain itu, terdapat anak yang mengalami kesulitan mempertahankan perhatian selama permainan dan membutuhkan pendampingan lebih lanjut dari guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan aktivitas bermain pada anak usia 3-4 tahun membutuhkan pengelolaan kegiatan yang fleksibel karena karakteristik dan kebutuhan setiap anak berbeda.

Keterbatasan media tidak kemudian menghentikan kegiatan bermain. Guru mengatasinya dengan menyediakan alternatif alat, menerapkan pergantian peran, serta memberikan arahan melalui komunikasi dengan anak. Strategi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dalam pembelajaran tidak hanya perlu dikembangkan pada diri anak, tetapi juga pada guru dalam mengelola keterbatasan sumber belajar. Guru dituntut mampu memanfaatkan media yang tersedia agar tetap dapat memberikan kesempatan kepada seluruh anak untuk terlibat dalam permainan.

Selain kendala yang muncul dalam kegiatan pembelajaran, pihak sekolah juga menghadapi keterbatasan dalam menyediakan variasi alat permainan edukatif serta kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun skenario bermain. Upaya yang dilakukan sekolah berupa pengadaan alat permainan secara bertahap, pemanfaatan bahan alam dan barang bekas yang aman, serta keikutsertaan guru dalam pelatihan dan workshop PAUD. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pengembangan kreativitas anak. Ketersediaan sumber belajar dan dukungan lembaga dapat memperluas kesempatan anak untuk bereksplorasi. Hal ini sejalan dengan Dini [11] yang menempatkan lingkungan sekitar sebagai salah satu sumber pengalaman yang dapat mendukung perkembangan kreativitas anak, serta Dwijantie [12] yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang menyenangkan dan edukatif dalam mendukung keterlibatan anak selama pembelajaran.

Keterbatasan properti permainan dan variasi media menjadi salah satu kondisi yang perlu diperhatikan karena kesempatan anak untuk mengeksplorasi sangat berkaitan dengan lingkungan belajar yang tersedia. Dalam perspektif pengembangan kreativitas, lingkungan yang memberikan berbagai rangsangan dan kesempatan mencoba akan memperluas kemungkinan anak dalam menghasilkan gagasan. Ketika media terbatas, guru perlu melakukan penyesuaian agar keterbatasan tersebut tidak mengurangi kesempatan anak untuk bereksplorasi. Pada kondisi ini, peran guru sebagai pendamping menjadi penting karena guru dapat menyediakan alternatif, mengatur pergantian peran, dan memberikan stimulasi melalui interaksi dengan anak.

Jika dikaitkan dengan hasil penelitian secara keseluruhan, kendala yang ditemukan bukan menjadi penghambat mutlak dalam pengembangan kreativitas anak, tetapi menjadi bagian dari kondisi pembelajaran yang perlu dikelola oleh guru dan sekolah. Kemampuan guru dalam mengatur pergantian peran, menyediakan alternatif media, serta memberikan pendampingan kepada anak menjadi bentuk penyesuaian terhadap kondisi tersebut. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas melalui aktivitas bermain membutuhkan dukungan yang bersifat menyeluruh, baik dari kesiapan guru, ketersediaan media, maupun lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan bereksplorasi.

Secara keseluruhan, keempat temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas anak usia 3-4 tahun di KB Al-Amin berlangsung melalui keterkaitan antara bentuk permainan yang dipilih, cara guru melaksanakan kegiatan, perkembangan perilaku kreatif anak, serta kemampuan guru dan sekolah dalam mengatasi kendala pembelajaran. Bermain peran menjadi aktivitas yang paling menonjol karena memberikan ruang bagi anak untuk menggunakan imajinasi, mengembangkan gagasan, berkomunikasi, dan berinteraksi. Sementara itu, peran guru sebagai fasilitator serta dukungan lingkungan belajar menjadi unsur yang memperkuat proses tersebut. Temuan ini memperlihatkan bahwa aktivitas bermain akan lebih bermakna dalam pengembangan kreativitas ketika

anak memperoleh kesempatan untuk aktif, guru memberikan stimulasi sesuai kebutuhan, dan lingkungan pembelajaran mendukung proses eksplorasi anak.

IV. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas anak usia 3-4 tahun di KB Al-Amin dilakukan melalui berbagai aktivitas bermain yang diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, dengan bermain peran sebagai aktivitas yang paling dominan. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi, berkomunikasi, bekerja sama, serta mengekspresikan ide melalui tokoh dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan aktivitas bermain diawali dengan perencanaan tema, penyediaan media bermain, pembagian peran, pelaksanaan permainan, hingga kegiatan refleksi bersama, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan stimulasi tanpa membatasi kebebasan anak dalam bereksplorasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain mampu mendorong berkembangnya kreativitas anak yang ditandai dengan meningkatnya keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan menciptakan ide dan cerita sederhana, penggunaan media bermain secara lebih kreatif, serta meningkatnya rasa percaya diri dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Meskipun perkembangan kreativitas setiap anak berlangsung dengan tingkat yang berbeda, pemberian kesempatan untuk bermain secara aktif dan berulang memberikan pengalaman belajar yang mendukung munculnya perilaku kreatif sesuai karakteristik masing-masing anak.

Penelitian ini juga menemukan bahwa keberhasilan pengembangan kreativitas tidak hanya dipengaruhi oleh pelaksanaan aktivitas bermain, tetapi turut didukung oleh peran guru dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada anak serta dukungan sekolah melalui penyediaan media bermain dan lingkungan belajar yang kondusif. Di sisi lain, keterbatasan alat permainan, perbedaan karakteristik anak, dan persaingan dalam memilih peran menjadi kendala yang diatasi melalui pengelolaan kelas, pergantian peran, penyediaan media alternatif, serta peningkatan kompetensi guru. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang dirancang secara sistematis dan didukung lingkungan belajar yang memadai menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di pendidikan anak usia dini. Penelitian ini memberikan gambaran empiris mengenai implementasi aktivitas bermain, khususnya bermain peran, sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya menstimulasi kreativitas anak usia dini, tetapi juga menunjukkan pentingnya peran guru dan dukungan lingkungan belajar dalam mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak pada kelompok usia 3-4 tahun.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam memahami temuan penelitian. Penelitian dilaksanakan hanya pada satu lembaga, yaitu KB Al-Amin, dengan objek pengamatan sebanyak enam anak usia 3-4 tahun dan satu orang guru sebagai informan utama. Kondisi tersebut membuat temuan penelitian lebih menggambarkan konteks pembelajaran pada lembaga yang diteliti dan belum dapat digunakan untuk mewakili kondisi seluruh kelompok bermain atau lembaga PAUD. Selain itu, penelitian lebih menitikberatkan pada aktivitas bermain peran sebagai kegiatan yang dominan diterapkan di KB Al-Amin, sehingga belum menggambarkan secara mendalam penerapan berbagai bentuk aktivitas bermain lainnya dalam pengembangan kreativitas anak. Keterbatasan tersebut dapat menjadi pertimbangan bagi penelitian selanjutnya untuk melibatkan lebih banyak lembaga dan subjek serta mengkaji bentuk aktivitas bermain yang lebih beragam.

V. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada pihak KB Al-Amin, Desa Sukaoneng, Kecamatan Tambak, Kabupaten Gresik, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas dan kepala KB Al-Amin yang telah bersedia menjadi narasumber serta memberikan informasi yang dibutuhkan selama proses pengumpulan data. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada anak-anak usia 3-4 tahun sebagai subjek penelitian yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran dan aktivitas bermain selama proses penelitian berlangsung. Dukungan, keterbukaan, dan kerja sama yang diberikan sangat membantu penulis dalam memperoleh data hingga penelitian ini dapat diselesaikan.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan pendampingan sejak proses penyusunan hingga penyelesaian artikel ini. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membantu penyempurnaan penelitian dan artikel ini. Terima kasih juga kepada pihak-pihak lain yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi, baik selama proses penelitian di lapangan maupun dalam penyusunan dan penyelesaian artikel ilmiah ini. Segala bantuan dan dukungan yang diberikan sangat berarti bagi kelancaran penelitian hingga artikel ini dapat diselesaikan.

Referensi

- [1] Badan Pusat Statistik Indonesia, "Profil Anak Usia Dini 2024," Badan Pusat Statistik Indonesia. Accessed: Jun. 27, 2026. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/id/publication/2024/12/13/744350b0873dcb98dfeab38c/profil-anak-usia-dini-2024.html>
- [2] Badan Pusat Statistik Indonesia, "Statistik Pendidikan 2024," Badan Pusat Statistik Indonesia. Accessed: Jun. 27, 2026. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/assets/publication/2024/11/22/c20eb87371b77ee79ea1fa86/statistik-pendidikan-2024.html>
- [3] D. D. Rusanti, N. Naimah, and K. Z. Putro, "Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin di TK Al-Khairiyah Bandar Lampung," *J. Penelit. Medan Agama*, vol. 13, no. 2, pp. 73–79, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.58836/jpma.v13i2.12861>.
- [4] F. N. Halisah and S. Muthohar, "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif," *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 3, pp. 839–849, 2024, doi: <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.797>.
- [5] T. Uliya and D. Yanti, "Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di Tk Aisyiyah 1 Tarakan," *Unisan J.*, vol. 4, no. 3, pp. 12–21, 2025.
- [6] L. M. Nasution and A. S. Harahap, "Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Paud Al Kifah It Mandailing Natal," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 10, no. 9, pp. 362–369, 2024.
- [7] S. Nadhifa, "Pengembangan kreativitas anak usia dini menggunakan media berbasis alam," 2020.
- [8] S. L. Dewi, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 2, pp. 313–319, 2022.
- [9] D. Setiawan, I. K. Hardiyani, A. Aulia, and A. Hidayat, "Memaknai kecerdasan melalui aktivitas seni: analisis kualitatif pengembangan kreativitas pada anak usia dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4507–4518, 2022, doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2521>.
- [10] J. Dini, "Pengaruh media loose part terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, pp. 3519–3536, 2023.
- [11] Sartika and Erni Munastiwi, "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2 SE-Articles, pp. 35–50, 2019, doi: [10.14421/jga.2019.42-04](https://doi.org/10.14421/jga.2019.42-04).
- [12] T. C. Kusuma, E. Boeriswati, and A. Supena, "Peran Guru dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 6, no. 3, pp. 413–420, 2023.
- [13] J. Dini, "Pengaruh lingkungan sekitar untuk pengembangan kreativitas anak usia dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4794–4802, 2022.
- [14] J. S. Dwijantie, "Perencanaan Pembelajaran PAUD: Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Menyenangkan dan Edukatif," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 10, no. 4 SE-Articles, Dec. 2024, doi: [10.31949/educatio.v10i4.10432](https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10432).
- [15] L. Rahmawati and Y. A. Rachman, "Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Edukatif Berbahan Alam di RA Miftahul Falah," *J. Ilmu Pendidik. Dan Sains Islam Interdisip.*, pp. 35–43, 2022.
- [16] H. R. Febriana and V. Iswantiningtyas, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek," *Pros. SEMDIKJAR (Seminar Nas. Pendidik. dan Pembelajaran)*, vol. 5 SE-Art, pp. 815–825, 2022, doi: [10.29407/xkx5pr54](https://doi.org/10.29407/xkx5pr54).
- [17] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- [18] V. W. Sujarweni, *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustakabarupress, 2022.
- [19] A. F. Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Harfa Creative, 2023.
- [20] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. California: Sage Publication, 2023.
- [21] S. H. Sahir, *Metodologi Penelitian*. Bantul: PENERBIT KBM INDONESIA, 2022.
- [22] M. A. Matthew, Miles B. Huberman, *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook Of New Methods*, 4th ed. Beverly Hills: Sage Publication, 2019.

Lampiran



