

Implementasi Pembelajaran Kreatif Melalui Kegiatan Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Pesantren Luhur Limau Manis

Yoca Salsahbila Jatapi¹, Qaulan Raniyah²,

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email : yocasalsahbilajatapi@gmail.com, qaulanraniyah@umsu.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi Pembelajaran Kreatif Melalui Kegiatan Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 di RA Pesantren Luhur Limau Manis, Kecamatan Tanjung Morawa. Kreativitas merupakan potensi krusial yang harus distimulasi sejak usia dini agar anak mampu berpikir adaptif dan memecahkan masalah secara mandiri. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah anak di RA Pesantren Luhur Limau Manis yang berusia usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran kreatif berbasis bermain di RA Pesantren Luhur Limau Manis dilaksanakan melalui empat tahapan utama: perencanaan berbasis minat anak, penyediaan lingkungan kaya stimulus (termasuk media berbasis alam dan loose parts), pelaksanaan bermain eksploratif, serta evaluasi proses. Melalui ragam kegiatan bermain seperti permainan edukatif berbahan alam, dan menggambar bebas, anak-anak menunjukkan peningkatan indikator kreativitas yaitu pengembangan berpikir (kreativitas).

ABSTRACT

This study aims to examine the implementation of creative learning through play-based activities to foster creativity in children aged 5–6 years at RA Pesantren Luhur Limau Manis, Tanjung Morawa District. Creativity is a crucial potential that must be stimulated from an early age so that children can develop adaptive thinking skills and solve problems independently. A descriptive qualitative research method was employed, with data collected through observation, interviews, and documentation. The subjects of the study were children aged 5–6 years at RA Pesantren Luhur Limau Manis. The results indicate that the implementation of play-based creative learning at the institution is carried out through four primary stages: planning based on children's interests, providing a stimulus-rich environment (incorporating nature-based media and "loose parts"), facilitating exploratory play, and evaluating the process. Through various play activities—such as educational games using natural materials and free drawing—the children demonstrated improvements in indicators of creativity, specifically in the development of creative thinking.

Article History

Received: Oktober 2026

Reviewed: Oktober 2026

Published: Oktober 2026

Plagiarism Checker No

234.KK.44.893484

Copyright : Author

Publish by : Krepa



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

I. PENDAHULUAN

Kreativitas anak bukan sekadar bakat bawaan, melainkan sebuah kompetensi berfikir yang dapat dibentuk dan dikembangkan melalui lingkungan yang kondusif. Bagi anak usia 5-6 tahun, dunia mereka adalah dunia bermain. Melalui bermain, anak-anak melakukan eksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan imajinasinya secara bebas tanpa tekanan. Implementasi metode bermain kreatif dinilai

sangat efektif karena mengubah paradigma pembelajaran yang kaku menjadi aktivitas yang menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada anak.

Implementasi pembelajaran kreatif melalui kegiatan bermain (seperti bermain eksplorasi, media *loose parts*, dan bermain peran) terbukti sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi, serta kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 5–6 tahun.

Metode pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, karena metode pembelajaran akan berpengaruh dalam minat belajar anak yang kemudian membuat anak semangat belajar. Salah satu nya metode pembelajaran yang membuat anak tertarik untuk belajar yaitu metode proyek. Sesuai dengan teori William H. Kilpatrick tentang pembelajaran metode proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang dinamis serta bersifat flaksibel yang sangat membantu anak usia dini dalam memahami berbagai pengetahuan secara logis, konkret dan aktif.

Bermain merupakan cara alamiah anak belajar. Prinsip bermain sambil belajar menjadi prinsip utama dalam penyelenggaraan PAUD sebagaimana tercermin dalam Standar Nasional PAUD (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014). Pembelajaran kreatif melalui kegiatan bermain memberi ruang bagi anak untuk memilih, mencoba, menciptakan, dan mengekspresikan diri tanpa tekanan, sehingga kreativitas dapat tumbuh secara wajar. Belajar yang paling efektif untuk pendidikan anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang kongkrit dan pendekatan yang berorientasi bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di pendidikan anak usia dini/ taman kanak-kanak adalah bermain kreatif dan menyenangkan.

Froebel dalam Audrey Curtis (1998) mengemukakan bahwa melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berfikir verbal. Mendukung pendapat di atas, Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Frank dan Theresa Caplin (Hildebrand, 1986: 55-56) mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak.

1. Bermain membantu pertumbuhan anak.
2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
3. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
4. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
5. Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya.
6. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
7. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antarpribadi.
8. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
9. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
10. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
11. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa.
12. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
13. Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
14. Bermain dapat distruktur secara akademis.
15. Bermain merupakan kekuatan hidup.

16. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia

Raudhatul Athfal (RA) Pesantren Luhur Limau Manis merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di lingkungan pesantren di Dusun 7 Desa Limau Manis. Sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan sejak usia dini dengan nilai-nilai keislaman, RA Pesantren Luhur Limau Manis memiliki peran penting dalam membentuk karakter sekaligus mengembangkan potensi anak secara menyeluruh, namun pembelajaran cenderung seragam dan berpusat pada guru, alat permainan edukatif terbatas, serta kesempatan guru untuk memperoleh pelatihan dan referensi kegiatan bermain yang bervariasi masih terbatas.

II. METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

1) Waktu Penelitian

Waktu yang diperlukan peneliti pada saat pengumpulan data di lapangan tentang implementasi pembelajaran kreatif anak melalui kegiatan menggambar dan mewarnai di RA Pesantren Luhur Limau Manis, Kecamatan Tanjung Morawa dilaksanakan selama 10 hari, yaitu tanggal 21 Agustus 2026 sampai dengan tanggal 31 Agustus 2026.

2) Tempat Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian yang berlokasi RA Pesantren Luhur Limau Manis, Terletak di Dusun III, Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang, Prov. Sumatera Utara.

B. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu salah satu pendekatan penelitian yang dirancang untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. PTK menjadi alat penting bagi pengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memahami lebih dalam situasi dan praktik yang terjadi di kelas sehingga pengajar tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak.

C. Subjek Penelitian

Tindakan kelas ini dilakukan pada anak di RA Pesantren Luhur Limau Manis pada 22 Agustus 2026 dengan jumlah anak sebanyak 29 anak.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan observasi, (3) pretest dan posttest guru, demonstrasi dan praktik langsung kegiatan bermain, diskusi dan tanya jawab, serta dokumentasi. Kegiatan anak-anak ketika proses belajar mengajar berlangsung menjadi data yang dikumpulkan peneliti. Wawancara bisa dilaksanakan dengan tersusun maupun tidak tersusun, juga dilaksanakan dengan berhadapan langsung dengan guru. Hal ini dilakukan sesuai perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain. Apa yang dilihat, didengar, dialami dan dipikirkan peneliti dicatat dengan catatan tertulis untuk mengumpulkan data yang nantinya sebagai data observasi peneliti di lapangan. Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak diperoleh dari observasi dan wawancara. Kegiatan bermain eksplorasi untuk mengembangkan kreativitas anak di RA Pesantren Luhur

Limau Manis, ternyata menghasilkan kemampuan kreativitas cukup baik dalam bermain eksplorasi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan metode bermain untuk pembelajaran kreatif menunjukkan peningkatan yang signifikan pada indikator kreativitas anak usia 5-6 tahun dari siklus ke siklus. Hasil penelitian dikelompokkan ke dalam beberapa temuan utama yaitu :

1. Sebelum diterapkan pembelajaran berbasis bermain yang terstruktur, kebanyakan anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah implementasi pembelajaran kreatif bermain dengan barang bekas, plastisin, atau media seni eksploratif yang lain, persentase anak yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

2. Peningkatan kreativitas

Terdapat tiga jenis model bermain utama yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan kreativitas anak:

- a. Bermain Konstruktif (Balok dan Loose Parts): Anak-anak dibebaskan memanfaatkan balok kayu gabungan dengan media *loose parts* (tutup botol, ranting, batu karang). Media ini efektif memicu anak berpikir fleksibel untuk memecahkan masalah ruang dan bentuk.
- b. Permainan Edukatif Berbahan Alam dapat mengoptimalkan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar bisa dalam bentuk hasil alam (daun, ranting, akar pohon dan lain sebagainya) ataupun barang-barang bekas yang tidak terpakai/daur ulang..
- c. Menggambar Bebas dan Seni Kreatif, guru tidak lagi menyediakan lembar kerja mewarnai yang siap di warnai namun anak diberikan kebebasan untuk membuat gambar dan mewarnai karyanya sendiri.

Pra Siklus

Tahap ini dilakukan sebelum adanya tindakan pembaharuan dari peneliti untuk mengetahui baseline atau kemampuan awal anak. Proses pembelajaran di RA Pesantren Luhur Limau Manis masih didominasi oleh metode konvensional seperti contoh lembar kerja anak yang sudah terpola.

Selain itu masih terdapat anak-anak yang kesulitan menuangkan ide orisinal dan hanya meniru contoh persis dari guru.

Siklus 1

Pada siklus 1 ini peneliti mulai mengimplementasikan rencana pelaksanaan pembelajaran kreatif berbasis permainan (misalnya bermain balok, bermain bentuk dengan plastisin dan media seni eksploratif lainnya). Untuk memperlancar kegiatan maka disiapkan media atau alat peraga edukatif yang bervariasi. Tahap berikutnya yaitu menerapkan strategi belajar sambil bermain dengan memberikan stimulus agar anak mengeksplorasi cara bermainnya sendiri demi merangsang kreativitasnya. Kegiatan berikutnya adalah mengamati performa kreativitas anak saat bermain. Berdasarkan data evaluasi umum siklus pertama sebagian anak sudah mulai terbiasa bereksplorasi.

Siklus 2

Siklus ini difokuskan sebagai perbaikan dari kekurangan yang ditemukan di Siklus 1, yaitu mengintegrasikan bahan alam atau media kreatif yang lebih menarik dan mendorong imajinasi anak dengan kata lain anak dibebaskan berkreasi penuh sesuai dengan imajinasinya. Hasil penilaian menunjukkan

lompatan persentase anak yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) hingga mencapai target indikator keberhasilan

Berikut tabel kenaikan Empat Indikator Utama Kreativitas

Indikator Kreativitas	Bentuk Respons Anak di RA Pesantren Luhur Limau Manis
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Anak mampu mencetuskan banyak ide bangunan dari balok dalam waktu singkat.
Keluwesannya (<i>Flexibility</i>)	Anak mampu beralih menggunakan bahan alam alternatif ketika kekurangan media utama.
Keaslian (<i>Originality</i>)	Hasil karya gambar atau bentukan balok anak bervariasi dan tidak sekadar meniru guru.
Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	Anak mampu merinci dan menambahkan ornamen detail pada prakarya yang dibuat.

Kegiatan bermain yang diimplementasikan dalam penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga anak lebih antusias dalam berkreasi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta terlibat secara optimal. Melalui berbagai jenis permainan (seperti bermain balok, boneka tangan serta teknik membentuk/plastisin, eksplorasi, atau menganyam), anak menunjukkan perkembangan pada indikator berpikir lancar, fleksibel, orisinal, serta imajinatif. Aktivitas kreatif melatih koordinasi motorik halus anak seperti memotong, mewarnai, membentuk bangunan ataupun media dari balok menjadi wadah bagi anak untuk mengekspresikan emosi, pikiran, dan kepercayaan diri. Keberhasilan implementasi sangat bergantung pada peran guru dalam menciptakan suasana yang kondusif, memberikan pertanyaan terbuka, serta memberi kebebasan berekspresi tanpa terlalu mendikte hasil akhir anak. Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa alat tulis, krayon, cat, lem, plastisin, balok, boneka tangan, serta bahan alam dan barang bekas yang tersedia di lingkungan sekitar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Pembelajaran berbasis bermain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi anak, sehingga mampu mendorong keterlibatan anak secara optimal dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan bermain, anak menunjukkan peningkatan minat belajar yang ditandai dengan sikap lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anak juga lebih mudah memahami materi pembelajaran karena diperoleh melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Selain itu, pembelajaran berbasis bermain tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung perkembangan aspek lain seperti sosial, emosional, kognitif, bahasa, dan kreativitas anak. Namun, dalam implementasinya masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya variasi alat permainan edukatif, serta perbedaan karakteristik anak yang memengaruhi tingkat keterlibatan dalam kegiatan bermain. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain perlu diterapkan secara optimal dan berkelanjutan sebagai strategi pembelajaran di RA

Pesantren Luhur Limau Manis guna meningkatkan minat belajar anak sekaligus mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Saran

Adapun saran yang diberikan adalah memperkenalkan lebih banyak pembelajaran kreatif melalui metode bermain anak dengan cara memberikan kebebasan bereksplorasi, mengurangi larangan yang kaku, serta memanfaatkan media yang merangsang imajinasi anak sehingga anak bisa lebih berfikir kreatif dan mampu meningkatkan kreativitasnya.

Daftar Pustaka

Aiyuda, N. (2018). ART THERAPY. <https://media.neliti.com/media/publications/327947-art-therapy-5a61739a.pdf>

[Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini](#) A Holis - Jurnal Pendidikan UNIGA, 2016 - journal.uniga.ac.id

Husnah, S. K., (2023). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini: A systematic literature review. Jurnal Pendidikan Tambusai.

Andriyani, A., & Indhra, F. M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Kelompok B TK Tunas Inti Dusun Tebo Jaya Kecamatan Limbur Lubuk Mengkuang Kabupaten Bungo. ALAYYA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(1), 1–23. <https://doi.org/10.51311/alayya.v2i1.406>

[Efektivitas Art Therapy dalam Program Bimbingan Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini](#) A Wirastania, DAM Farid... - Nusantara of Research ..., 2023 - ojs.unpkediri.ac.id

Azizah, S. N., Sari, R. S., Ratnasari, F., & Madani, U. Y. (2023). Stimulasi Untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. Nusantara Hasana Journal, 2(11), 71–76. B. Sujiono, M. S. Sumantri, and T. Chandrawati, Hakikat Perkembangan Motorik Anak. 2014.

[Implementasi Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini](#) A Fadilatunnisa, N Hasanah... - ... : Jurnal Dunia Anak Usia ..., 2021 - journal.unw.ac.id

Patiung, D., Ismawati, Herawati, & Ramadani, S. (2019). Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education, 2(1), 25–38. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9223>

Khadijah, Nurul Amelia. Perkembangan Fisik Motoric Anak Usia Dini. Jakarta: KENCANA, 2020

Pd, M., & Pengantar, K. (2019). PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI NURLAILI, M.Pd 2019

<https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/2770>

<https://dspace.umkendari.ac.id/jspui/bitstream/123456789/9094/2/BAB%20II-780.pdf>

<https://ejournal.ust.ac.id/Aquinas/article/view/2294>

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas

ISSN 2988-3059

Cahaya Ilmu Bangsa

Vol 8 No 2 Tahun 2026

<https://paud.fip.unesa.ac.id/post/penelitian-tindakan-kelas-ptk-definisi-konsep-instrumen-dan-analisis>