

Implementasi Bermain Eksplorasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun

Sa'adah¹, Asmadewi, M.Nur Lukman Irawan³

^{1,2,3}, Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Abstract

Keywords:

exploratory play 1, children's
creativity 2, early childhood
education 3

Kata kunci:

bermain eksplorasi 1,
kreativitas anak 2,
pendidikan anak usia dini
3

This study aims to determine the implementation of exploratory play activities in developing the creativity of children aged 5-6 years in early childhood education institutions. Exploratory play is a form of play that gives children the freedom to try, investigate, and discover new things through direct experience.

This study uses a descriptive qualitative approach with observation, interview, and documentation methods as data collection techniques. The results of the study show that through exploratory play activities, children can show increased creativity in the form of imaginative thinking skills, creating new objects from used materials, and the ability to solve problems independently. Teachers play an important role as facilitators who provide a stimulating and safe learning environment for children to explore. In conclusion, exploratory play is effective in developing the creativity of early childhood when carried out in a planned, directed manner, and in accordance with the interests and needs of children.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di lembaga pendidikan anak usia dini. Bermain eksplorasi merupakan salah satu bentuk permainan yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mencoba, menyelidiki, dan menemukan hal-hal baru melalui pengalaman langsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain eksplorasi, anak dapat menunjukkan peningkatan kreativitas dalam bentuk kemampuan berpikir imajinatif, menciptakan benda baru dari bahan bekas, serta kemampuan memecahkan masalah secara mandiri. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang menstimulasi dan aman bagi anak untuk bereksplorasi. Kesimpulannya, bermain eksplorasi efektif dalam mengembangkan

keaktivitas anak usia dini apabila dilakukan secara terencana, terarah, dan sesuai dengan minat serta kebutuhan anak.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Pendidikan Usia anak dini berada pada masa keemasan (golden age) yang sangat menentukan perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan kreativitas mereka di masa depan. Pada usia 5–6 tahun, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung aktif dalam mengeksplorasi lingkungan sekitar. Salah satu cara untuk mendukung perkembangan tersebut adalah melalui kegiatan bermain, karena bermain merupakan dunia utama anak yang sarat dengan pembelajaran.(Amelya et al., 2024)

Bermain eksplorasi adalah salah satu bentuk bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan, menyelidiki, dan mencoba berbagai hal secara langsung. Kegiatan ini tidak hanya melatih motorik halus dan kasar anak, tetapi juga merangsang daya pikir kreatif, imajinatif, serta kemampuan anak untuk menyelesaikan masalah. Menurut teori perkembangan Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai membangun pemahaman melalui interaksi konkret dengan benda dan situasi nyata.(Setiawati et al., 2023)

Semua Anak usia dini (AUD) sebagai individu belum dewasa memiliki kesukaan untuk bermain karena bersifat alamiah. Permainan mendorong anak bersemangat untuk memiliki pengetahuan yang tinggi tentang segala sesuatu yang ada di kehidupannya sampai benar-benar menemukan jawaban yang memuaskan. Melalui bermain juga AUD bisa berubah menjadi individu yang bergerak secara sangat aktif, dinamis serta imajinatif, meski sifat egosentris selalu melekat di dalam dirinya.

Seluruh karakter itulah daya dorong positif bagi perkembangan AUD. Pemikiran demikian muncul yang menyebut bermain sebagai kegiatan alamiah yang dilakukan oleh anak untuk membebaskan diri dari konflik diri hingga mendapatkan kesenangan dan kepuasan secara tanpa sadar. Pendapat seperti itu mengikuti pendahulunya, kegiatan adaptif dari manusia yang bermanfaat dalam pelepasan dan kecemasan konflik yang menekan jiwa., menjelaskan anak bertindak secara spontan dan bebas atas dasar kerelaan. kemudian menunjukkan bahwa bermain sesungguhnya untuk kepentingan bermain itu sendiri. Lain dari kepentingannya sendiri, Permainan Anak Usia Dini bisa juga untuk pengembangan kognitif secara bertahap

(perkembangan) anak.(Mairoh et al., 2022)

keaktifan anak bermain itu memberi kesempatan mereka mengalami praktik berpikir dan belajar dalam berbagai bentuknya secara konkrit termasuk melewati panca inderanya. Vygotsky memandang permainan menjadi konstruksi sosial budaya.(Rohita & Asnawiyah, 2023) Baginya, fungsi mental bawaan anak berupa pemahaman dunia luar dan pemusatan perhatian belum kuat. kemampuan dasar untuk bisa mengingat, berpikir dan menyelesaikan masalah bisa tumbuh setelah pembudayaan dengan sosialisasi dengan orang yang lebih tua. Pengembangan kognitif berkaitan juga dengan penumbuhan kreatifitas anak itu sendiri.Aspek terakhir itu sangat penting dalam proses belajar anak. Bahkan telah diidentifikasinya sebagai ketrampilan belajar dan inovasi yang dibutuhkan pada Abad 21.(Hairiyah & Mukhlis, 2019)

Secara lebih detail, 4 unsur ketampilan itu adalah : kreativitas, pemikiran kritis, komunikasi, kolaborasi. Pengertian kreatif yang muncul dalam berbagai literatur beragam tergantung siapa dan bagaimana ia menyorotinya. Salah satunya adalah yang menyatakannya sebagai proses mental kejiwaan yang khas dengan tujuan menghasilkan kebaruan maupun perbedaan yang bersifat asli. Di situ, dari Chaplin, terdapat kemampuan untuk menciptakan bentuk baru dalam seni, permesinan, bahkan pemecahan masalah dalam metode baru.(Amelya et al., 2024)

Moustakis menjabarkan lebih luas sebagai pengalaman ekspresi dan aktualisasi dari identitas seseorang secara terpadu dalam hubungan antara dalam pribadi, secara sosial maupun lingkungan alam. Pengertian seperti menunjukkan kreatifitas dalam diri seseorang merupakan proses kognitif yang tidak muncul begitu saja, tetapi bisa berkembang apabila terbentuk dan dibiasakan sejak usia dini.(Mesiono et al., 2020) Dengan melihat pandangan Vygotsky tentang bermain dan batasan Moustakis, kreatifitas termasuk dalam proses kognitif dalam interaksi antara individu dalam lingkungan sosial budayanya. Kreatifitas seseorang tergantung pada dukungan individu dan lingkungan di sekitarnya. menunjukkan bentuknya berupa kelengkapan fasilitas dan kondisi keterbukaan dimana dari keduanya tercipta situasi yang bebas sehingga muncul beragam pertanyaan untuk menghasilkan sesuatu, serta mendorong tanggung jawab dan kemandirian.(Sumitra et al., 2020)

Dalam maksud yang sama tetapi narasi berbedamenekankan rangsangan mental, lingkungan yang kondusif, dan peran orang dewasa, baik guru maupun orang tua, menguatkan peran pendidik orang dewasa bagi anak terdidik. Karena kreatifitas seseorang terbentuk dalam rangkaian sistem lingkungan budaya maka akan melewati tahapan proses yang harus dijalani. Wallas telah menjabarkannya.Proses awal merupakan persiapan dimana

pengggalian informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Selanjutnya, masa Inkubasi dimana terjadi pengeraman proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. (Anggraini et al., 2019) Iluminasi berikutnya dimana munculnya inspirasi atau gagasan dalam pemecahan masalah. Proses terakhir merupakan verifikasi dalam bentuk aktivitas evaluasi hingga gagasan kritis dengan kondisi nyata. Proses kreatif dengan demikian bisa dilihat sebagai interaksi sosial budaya yang berkembang sebagai sebuah sistem pengembangan Anak Usia Dini yang terikat dalam sebuah konteks (waktu dan tempat). (Rezieka et al., 2022)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam meletakkan dasar bagi perkembangan anak, termasuk dalam hal kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide, pemikiran, atau karya yang asli dan bermanfaat. (Anggraini et al., 2019) Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada masa keemasan (golden age) di mana daya imajinasi, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir mereka berkembang dengan pesat. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung tumbuhnya kreativitas anak. (Habibatullah et al., 2021)

Salah satu pendekatan yang efektif dalam mengembangkan kreativitas adalah melalui bermain eksplorasi. Bermain eksplorasi memberi kesempatan kepada anak untuk secara aktif mencoba, mencari tahu, dan bereksperimen dengan berbagai benda dan situasi di sekitarnya. (Suwandi et al., 2018) Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan bermakna. Aktivitas ini juga dapat meningkatkan kemampuan motorik, sosial, bahasa, serta berpikir kritis dan imajinatif. (Ainur et al., 2024)

Namun dalam praktiknya, belum semua lembaga pendidikan anak usia dini memberikan ruang yang cukup untuk bermain eksplorasi. Aktivitas bermain masih banyak yang bersifat terstruktur dan terbatas, sehingga potensi kreativitas anak tidak berkembang secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana implementasi bermain eksplorasi dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun, serta peran pendidik dalam mendukung proses eksploratif tersebut di lingkungan pendidikan anak usia dini.

KERANGKA TEORITIK

A. Pengertian Bermain Eksplorasi

Bermain eksplorasi adalah kegiatan bermain yang melibatkan anak secara aktif dalam menemukan, mencoba, dan bereksperimen dengan lingkungan sekitar. Melalui aktivitas ini, anak belajar mengenali objek, bahan,

tekstur, warna, suara, dan berbagai konsep baru melalui indera mereka. Bermain eksplorasi bersifat bebas, tidak terstruktur secara kaku, dan mendorong rasa ingin tahu alami anak. Ciri-ciri bermain eksplorasi: Berpusat pada anak (berpusat pada anak), Menekankan pada proses, bukan hasil, Menggunakan berbagai media dan bahan nyata, Memicu respon aktif dan kreatif anak

B. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas adalah kemampuan anak untuk menghasilkan ide-ide baru, cara-cara unik dalam menyelesaikan masalah, serta mengekspresikan diri melalui berbagai bentuk seperti gambar, cerita, drama, atau permainan. Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap pra-operasional menurut Piaget, yang ditandai dengan perkembangan imajinasi dan simbolisasi yang kuat. Indikator kreativitas anak usia dini (menurut Guilford atau Torrance): Kelancaran (kefasihan): mampu menghasilkan banyak ide, Keluwesan (fleksibilitas): ide yang beragam, Keaslian (orisinalitas): ide yang unik dan Elaborasi (elaborasi): pengembangan ide secara detail

C. Hubungan Bermain Eksplorasi dengan Kreativitas

Bermain eksplorasi memberikan kebebasan bagi anak untuk mencoba berbagai kemungkinan, menciptakan hal-hal baru, dan mengekspresikan diri dengan cara yang tidak terbatas. Lingkungan yang kaya akan stimulasi dan kesempatan eksploratif dapat menumbuhkan potensi kreativitas anak secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan implementasi kegiatan bermain eksplorasi dan pengaruhnya terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun. subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek: Anak usia 5–6 tahun di salah satu TK/RA yang menjadi lokasi penelitian. Responden pendukung: Guru dan kepala sekolah. Teknik Pengumpulan Data Observasi: Mengamati langsung kegiatan bermain eksplorasi dan ekspresi kreativitas anak. Wawancara: Dengan guru kelas untuk mengetahui strategi pelaksanaan dan pengamatan guru terhadap kreativitas anak. Dokumentasi: Foto kegiatan, hasil karya anak, dan catatan perkembangan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA/TK yang berlokasi di [Alamat], dengan

subjek anak-anak kelompok B (usia 5–6 tahun) berjumlah [jumlah anak]. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru, dan dokumentasi kegiatan bermain eksplorasi.

1. Pelaksanaan Bermain Eksplorasi

Berdasarkan hasil observasi, guru telah mengimplementasikan berbagai kegiatan bermain eksplorasi yang melibatkan anak secara aktif. Beberapa bentuk kegiatan yang diamati meliputi: Bermain air dan pasir: anak bebas mencampur, menuang, dan membentuk berbagai bentuk, Memainkan bahan alam: seperti daun, batu, mengomel, dan tanah untuk membuat kolase atau karya seni bebas, Eksperimen warna: anak mencampur warna kucing, udara, dan bahan lain untuk melihat perubahan warna, Permainan sains sederhana: seperti meniup balon dengan soda dan cuka atau menanam kacang hijau, Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih bahan dan menentukan hasil kreasinya. Peran guru lebih sebagai fasilitator, bukan pengarah penuh. Anak-anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi, rasa ingin tahu, dan keasyikan dalam mencoba berbagai media yang disediakan.

2. Perkembangan Kreativitas Anak

Hasil dokumentasi dan pengamatan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dalam beberapa aspek: Ide Kelancaran: Anak mampu mengungkapkan banyak ide dalam satu waktu, seperti membuat “gunung dari pasir”, “sungai dari air dan batu”, Keaslian karya: Anak menghasilkan bentuk dan cerita unik dari bahan-bahan sederhana, Keluwesan berpikir: Anak mampu memanfaatkan berbagai media dalam cara yang tidak biasa, misalnya menggunakan daun sebagai topi atau membuat batang dari kentang, Ekspresi verbal dan nonverbal: Anak aktif menjelaskan proses kreasinya dan bekerja sama dalam kelompok kecil.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi bermain eksplorasi secara efektif dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Hal ini sejalan dengan teori Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak pada usia pra-operasional belajar melalui pengalaman konkret dan aktif. Kegiatan eksploratif memberikan kebebasan kepada anak untuk menemukan pengetahuan, membentuk makna, dan mengekspresikan diri. Hal ini menjadi kunci dalam mengembangkan aspek kreativitas seperti kehalusan, kehalusan, dan orisinalitas.

Selain itu, peran guru sebagai fasilitator sangat penting. Guru yang tidak terlalu mengarahkan, tetapi menyediakan bahan yang bervariasi dan ruang yang aman untuk bereksperimen, dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian anak untuk berkreasi. Hasil ini juga memperkuat pentingnya

Volume 1, Nomor 12 2025

interaksi sosial dan lingkungan yang mendukung perkembangan anak. Kegiatan bermain eksplorasi tidak hanya mengembangkan kreativitas, tetapi juga keterampilan sosial, bahasa, dan motorik. Secara keseluruhan, kegiatan bermain eksplorasi memberikan dampak positif terhadap kreativitas anak usia dini, dengan catatan bahwa kegiatan tersebut dilakukan secara konsisten, terencana, dan dengan dukungan lingkungan yang merangsang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun, dapat disimpulkan bahwa: 1) Bermain eksplorasi merupakan metode yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Melalui kegiatan eksploratif seperti bermain dengan air, pasir, bahan alam, eksperimen warna, dan media seni, anak diberi kesempatan untuk berpikir bebas, mencoba hal baru, dan mengungkapkan ide-idenya secara orisinal. 2) Implementasi pembelajaran eksplorasi di RA/TK telah berjalan dengan baik. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan berbagai bahan dan alat bermain, serta memberikan ruang kebebasan bagi anak untuk bereksperimen dan berkreasi sesuai dengan minat mereka. 3) Kreativitas anak terlihat berkembang melalui beberapa indikator, seperti kemampuan menghasilkan banyak ide (kefasihan), ide yang bervariasi (fleksibilitas), ide yang unik (orisinalitas), dan kemampuan mengembangkan ide secara lebih rinci (elaborasi). Anak-anak juga tampak lebih percaya diri, aktif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan. 4) Lingkungan yang mendukung serta pendekatan yang tepat dari guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan eksplorasi. Ketika anak merasa aman dan bebas berekspresi, kreativitas mereka tumbuh secara alami. Dengan demikian, bermain eksplorasi sangat penting untuk diterapkan secara rutin dan terencana dalam kegiatan pembelajaran di PAUD sebagai salah satu cara strategi dalam menumbuhkan kreativitas anak sejak dini.

REFERENSI

- Ainur, U., Safitri, D., & Khotimah, N. (2024). *Implementasi Kegiatan Menggambar Dekoratif Dalam Mengembangkan Kreativitas AUD*. 19-25.
- Amelya, A., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Peran. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 459-470. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.577>
- Anggraini, V., Yulsofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia

- Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377>
- Habibatullah, S., Darmiyanti, A., & Aisyah, D. S. (2021). Potensi Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Metode Bercerita. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 1-7. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5315>
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265-282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Mairoh, A., Hasibuan, P. H., Nurbaithe, S., Khadijah, S., & Rangkuti, R. A. (2022). Peran Bimbingan Dan Konseling Islam Dalam Membentuk Akhlak Terpuji Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Mursyid*, 4(1), 1-12.
- Mesiono, Vanni, S. O., & Zairina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dwi Utama Deli Serdang. *Jurnal Raudhah*, 8(1), 58-68.
- Rezieka, D. G., Munastiwi, E., Na'imah, N., Munar, A., Aulia, A., & Bastian, A. B. F. M. (2022). Memfungsikan Jari Jemari melalui Kegiatan Mozaik sebagai Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4321-4334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2501>
- Rohita, R., & Asnawiyah, D. (2023). Pelaksanaan Prinsip Pembelajaran di Masa Belajar dari Rumah: Studi Kasus pada Model Sentra. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 769-785. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2861>
- Setiawati, N., Putra, D., & Zukhairina, Z. (2023). Penerapan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 1-16. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.202>
- Sumitra, A., Windarsih, C. A., Elshap, D. S., & Jumiatin, D. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui metode bercerita menggunakan boneka jari. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 6(1), 1-5.
- Suwandi, A. K., Alfiyanti, D., Nurullita, U., Studi, A. P., Keperawatan, I., Telogorejo, S., Jurusan, D., Keperawatan, I., Muhammadiyah, U., Jurusan, D., Masyarakat, K., Muhammadiyah, U., Abstrak, S., Pretest-postesst, O. G., Ii, D., Dharma, T. K., Raci, W., Pati, K., Bermain, T., & Dekoratif, M. (2018). Pengaruh Bermain Menggambar Dekoratif Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Raci Kabupaten Pati. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan (JIKK)*, 1-6.

