



## IMPLEMENTASI BERMAIN EKSPLORASI DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TAMAN KANAK-KANAK ISLAM AL-HIDAYAH BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023

<sup>1</sup>Sri Sumyati <sup>2</sup>Budi Waluyo, <sup>3</sup>Ade Wawan

<sup>1,2,3</sup>. Universitas Islam An Nur Lampung

### Keywords:

Play Exploration, Develop Creativity

### \*Correspondence Address:

srisumiarti9@gmail.com

**Abstract** This research is a Classroom Action Research (PTK). This research was conducted using two cycles and in each cycle three meetings were held. The subjects of this study were 20 children of group B of Persada Kindergarten, consisting of 9 boys and 11 girls. The method of data collection is carried out through observation and documentation. Data analysis techniques are carried out in a qualitative descriptive manner. Social emotional improvement is said to be successful if 15 out of 20 children fall into the criteria of developing very well. This research uses a type of qualitative descriptive research, which aims to objectively describe the situation at the place of research using a series of words or sentences, with the subject of research 1 teacher and 15 children in Al-Hidayah Islamic Kindergarten Bandar Lampung. The data collection tools that the authors use are observation, interviews and documentation. Based on the research, the author can conclude that teachers have applied the steps in children's exploration activities in accordance with the theory they understand, and from the steps of exploration play activities with used newspaper media in developing the creativity of children aged 5-6 years at Tunas Harpan Merbau Kindergarten, Mataram, South Lampung, it is said that some of these steps are not used when conducting pre-research, but after the author conducts The study successfully used the steps of exploration play with old newspaper media in developing creativity even though sometimes there is one step that is not used. However, the researchers got a good ending even though the results were that 60% of children developed as expected. And the steps above are in accordance with the indicators of achievement of creativity development of children aged 5-6 years put forward by Luluk Asmawati in PAUD learning planning.



## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan, seseorang dipandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 peraturan pemerintah tentang pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 14, dinyatakan bahwa : Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disebut PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Ahyani, Abduloh, and Tobroni 2021)

Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak – kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. (Warisno 2020)

Pengembangan anak usia dini adalah upaya yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan potensinya secara holistik baik aspek pendidikan, gizi, kesehatan maupun psikososialnya. Secara umum pelayanan PAUD adalah

mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. (Andreas 2020)

Masa kanak-kanak merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan individu. Para ahli mengungkapkan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa belajar aktif, anak melakukan penjelajahan terhadap objek di lingkungannya untuk memperoleh pengalaman dan mengkonstruksi pengetahuannya. Masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan otak, dimana akan menentukan kepribadian anak selanjutnya. (Ainul 2019).

Pengalaman yang diterima anak melalui pendidikan di lingkungan keluarga, masyarakat, dan di lingkungan PAUD merupakan proses yang sangat penting untuk serta menentukan kondisi perkembangan, dan keberhasilan dimasa yang akan datang, pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, bakat, minat, sikap, dan karakter anak sangat bergantung pada lingkungannya serta yang dilihat di alam ini, diperoleh, dan diajarkan oleh orang lain kepadanya.

Sejalan dengan pendapat para ahli memaparkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak usia lahir sampai enam tahun. Sebenarnya pendidikan pada AUD merupakan tingkat pendidikan yang sangat fundamental, awal, krusial, dan menentukan untuk perkembangan anak selanjutnya. Jika orang tua/guru tepat dan benar dalam memberikan stimulus pendidikan, maka anak akan tumbuh berkembang secara normal, dan sebaliknya. Oleh karena itu, masa ini

sering disebut sebagai “masa emas (golden age)” sekaligus “masa kritis” dalam pemberian pendidikan pada anak. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran muslim Al-Gazali mengungkapkan bahwa anak merupakan anugerah Allah kepada manusia, lebih lanjut Al-Gazali mengemukakan bahwa diri anak siap untuk dijadikan apa saja (potensi) tergantung keinginan pembentukannya. (Ruli 2020).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial adalah cara seseorang untuk dapat bergaul dengan lingkungannya dilakukan dengan menjalin komunikasi dan bentuk perilaku. Kemampuan sosial yang dimiliki oleh seorang anak membantu dirinya untuk memudahkan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan masyarakat dan mentaati norma-norma yang berlaku di tempat tersebut. Anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik akan mampu menghargai orang lain, tidak bersifat individual, dan mudah berteman dengan orang lain. Berdasarkan teori psikososial Erik Erikson yang menyebutkan bahwa masa pra sekolah merupakan masa anak mulai memasuki dunia sosial yang luas, mereka dihadapkan dengan tantangan baru yang menuntut mereka untuk mengembangkan perilaku yang aktif dan bertujuan. (Astuti and Aziz 2019)

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif sangat berperan penting dalam kehidupan seseorang, karena kognitif berkaitan dengan kemampuan daya pikir anak terkhusus usia 5-6 tahun untuk belajar memecahkan masalah dalam mengenal bentuk-bentuk geometri yang memang anak belum memahami secara keseluruhan

Metode pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, karena metode pembelajaran akan berpengaruh dalam minat belajar anak yang kemudian membuat anak semangat belajar. Salah

satunya 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 fleksibel yang sangat membantu anak usia dini dalam memahami berbagai pengetahuan secara logis, konkret dan aktif.

Jadi metode proyek akan memudahkan pendidik dalam mengembangkan kognitif pada peserta didiknya yang dapat menambah pengetahuan tentang bentuk-bentuk geometri dengan melalui pembelajaran yang menekankan pada pengalaman anak di kehidupan sehari-hari secara bertahap sesuai dengan tahapan metode proyek.

Pada saat memasuki kelas setelah istirahat ada anak yang tidak masuk ke kelasnya sendiri, dirinya masuk ke kelas yang lain karena teman-teman yang dulu sering diajak bermain berada di kelas tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak untuk beradaptasi masih rendah karena dirinya belum bisa menjalin persahabatan dengan teman barunya dan masih terikat dengan sahabat lamanya.

Dari uraian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa di TK Islam al-hidayah bandar Lampung sangat memperhatikan saat kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas dan hal ini dapat dilihat dari upaya guru saat melakukan kegiatan bermain eksplorasi, serta memberikan pengetahuan luas untuk bereksplorasi dengan imajinasinya.

Berdasarkan hasil analisis dokumen diketahui bahwa dari 15 anak yang diamati dan dari indikator yang dicapai menunjukkan bahwa kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak yang dimiliki anak-anak sudah berkembang sesuai dengan harapan. Dengan demikian penulis merasa tertarik untuk mengetahui lebih jauh proses

pembelajaran, kegiatan bermain eksplorasi yang dilakukan oleh guru-guru di TA al hidayah dalam mengembangkan kreativitas anak. Perhatian akan difokuskan pada kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak.

Oleh karena itu peneliti ingin melatih kembali kreativitas anak dengan kegiatan eksplorasi. Dengan bermain eksplorasi anak akan menyukai kegiatan tersebut karena dunia anak adalah bermain sambil belajar dan belajar adalah tempat bermain anak. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kualitatif deskriptif ini dengan judul “Implementasi Bermain Eksplorasi dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam al - hidayah bandar lampung.

## **KERANGKA TEORITIK**

### **Pengertian bermain eksplorasi**

Ide kreatif sering sekali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak yang melihat, memahami merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan tersebut bisa berupa lingkungan, diantaranya berupa lingkungan hutan, bukit, pasir, laut, kolam, dan lingkungan alam lainnya.

Bermain eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka.

Aktivitas bereksplorasi adalah kegiatan menjelajah lingkungan alam di sekitar sehingga anak mampu mengamati atau memperhatikan benda benda, mampu membangun pengetahuannya melalui pertanyaan pertanyaan, menemukan informasi, mengumpulkan informasi lalu mengkomunikasikan atau menyimpulkan informasi yang didapat melalui pengalamannya.

Rachmawati & Kurniati berpendapat bahwa “Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu dan memberikan kesempatan anak untuk melihat, memahami merasakan, dan pada akhirnya anak membuat sesuatu yang menarik perhatiannya”. Pasalnya melalui kegiatan ini anak akan mengenal banyak hal dan pengalaman baru yang tidak akan pernah anak dapatkan di dalam rumah. Selain itu kegiatan ini juga akan sekaligus melatih kreativitasnya (Ananda and Fadhilaturrehmi 2018)

Beberapa ahli yang berada dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto “Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu: kemampuan individu

### **Bentuk-bentuk Pembelajaran Eksplorasi**

Kegiatan eksplorasi memungkinkan anak untuk mengembangkan penyelidikan langsung melalui langkah-langkah spontan, belajar membuat keputusan tentang apa yang dilakukan, bagaimana cara melakukannya dan kapan melakukannya. Kegiatan bereksplorasi ini dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan di lingkungan sekitar yang bertujuan untuk memberikan pengalaman baru pada diri anak.

Rachmawati dan Kurniati mengemukakan “Beberapa bentuk pembelajaran eksplorasi antara lain: a) belajar pada alam sekitar, b) mediated

learning eksperience dan c) outbond training”. Belajar pada alam adalah bentuk pembelajaran eksplorasi yang memungkinkan anak dapat mengenal berbagai makhluk, warna, bentuk, bau, rasa, bunyi dan ukuran melalui alam. Anak dapat juga meniru dan membuat duplikasi alam sesuai imajinasi dan kemampuannya. Alam akan melatih imajinasi anak, dan kemampuan berpikir mereka. Mediated learning eksperience, adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Guru dapat mengamati dan memilih benda apa saja yang ada di sekitar anak, untuk selanjutnya benda tersebut dieksplorasi secara mendalam sehingga didapatkan pengetahuan baru.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran eksplorasi memiliki beberapa bentuk pembelajaran. Bentuk-bentuk pembelajaran tersebut harus dipahami agar kemampuan eksplorasi dapat berkembang secara optimal

### **Manfaat Eksplorasi**

Manfaat kegiatan eksplorasi bagi anak dapat mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki oleh anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa kegiatan eksplorasi adalah penjelajahan sesuatu yang ada di sekitar anak. Rachmawati dan Kurniati menjelaskan bahwa kegiatan eksplorasi akan memberikan kesempatan pada anak untuk memahami dan memanfaatkan jelajahnya berupa:

- a. Wawasan informasi yang lebih luas dan lebih nyata,
- b. Menumbuhkan rasa keingintahuan anak tentang sesuatu telah ataupun baru diketahuinya,
- c. Memperjelas konsep dan keterampilan yang telah dimilikinya,
- d. Memperoleh pemahaman penuh tentang kehidupan manusia dengan berbagai situasi dan kondisi nyata,

e. Memperoleh pengetahuan tentang bagaimana memahami lingkungan yang ada di sekitar serta bagaimana memanfaatkannya.

Aktivitas bereksplorasi merupakan salah satu aktivitas anak untuk memperoleh ataupun mempelajari hal-hal yang baru, yang dapat membentuk pengalaman sehingga berpengaruh pada pengembangan aspek lainnya. Senada dengan Suratno menyatakan manfaat yang dapat di petik anak melalui kegiatan eksplorasi adalah:

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman anak.
- b. Merangsang kreativitas anak.
- c. Merangsang kegiatan positif bagi anak misalnya inisiatif untuk bertindak, sportifitas, percaya diri dan bersikap positif.
- d. Memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi baik dengan teman maupun guru

### **Hakikat Kreativitas**

#### **Pengertian Kreativitas**

Menurut pendapat James J. Gallagher menjelaskan bahwa, “creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel him or her” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Kreativitas juga sering disebut dengan daya cipta. Menurut Freeman dan Munandar, kreativitas sama halnya dengan aspek psikologi lainnya hendaknya sudah berkembang sedini mungkin semenjak anak dilahirkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdikbud) kreativitas yaitu kemampuan untuk menciptakan atau berkreasi. Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Clark Moustakis dalam Utami Munandar yang menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman

mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan diri sendiri, dengan alam dan orang lain. (Astuti and Aziz 2019)

Suranto mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanifestasikan (perwujudan) kecerdikan diri pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.

Dari beberapa pendapat diatas Suratno dapat menyimpulkan bahwa kreativitas :

a. Kreativitas merupakan aktifitas imajinatif yang mampu menghasilkan suatu yang optimal.

b. Kreativitas merupakan proses perwujudan (manifestasi) dari kecerdikan dalam pencarian suatu yang bernilai.

c. Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya.

d. Kreativitas merupakan aktivitas yang bertujuan menghasilkan suatu (produk yang baru) . (Warisno 2020)

Dalam referensi lain juga dijelaskan oleh Utami Munandar bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Sementara itu dalam referensi lainnya lebih lanjut munandar menjelaskan bahwa kreativitas merupakan perubahan variabel yang majemuk meliputi faktor sikap, motivasi dan temperamen disamping kemampuan kognitif.

Selain itu Rogers juga menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organism . (Waluyo 2021)

### **Ciri-ciri kreativitas**

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri- cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif

bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika penulis memahami terlebih dulu sifat-sifat kemampuan kreativitas dan lingkungan yang turut

mempengaruhinya. (KHARISMA 2021)

Supria dimengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinilitas, fleksibilitas, kelancaran dan eleborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun.

Kreativitas hanya dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali menghasilkan karya kreatif.

### **METODE**

Metodologi merupakan “suatu penyeledik yang sistematis dan formulasi metode-metode yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian merupakan suatu tindakan yang di lakukan secara sistematis dan teliti dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru atau mendapat susunan atau tafsiran baru dari pengetahuan yang telah ada, dimana sikap orang bertindak ini harus kritis dan prosedur yang digunakan harus lengkap

Menurut Sugiono metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara

triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. (Sugiyono; 2020)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini merupakan bagian yang akan membahas hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berisi tentang pengelolaan dan analisis data. Dimana data tersebut peneliti dapat melalui wawancara dan observasi sebagai metode pokok dalam pengumpulan data, untuk mengambil suatu keputusan yang objektif dan dapat berfungsi sebagai fakta. Disamping itu pula penulis menggunakan dokumentasi guna melengkapi data yang peneliti dapatkan melalui wawancara observasi.

Penulis menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan kualitatif, yang mana hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang penulis lakukan. Penelitian ini dilakukan oleh penulis di TK Islam al - hidayah bandar lampung pada 09 Oktober – 09 November 2018 yang diketahui bahwa jumlah peserta didik.

Kegiatan bermain eksplorasi untuk mengembangkan kreativitas anak di TK Islam al - hidayah bandar lampung, ternyata menghasilkan kemampuan kreativitas cukup baik dalam bermain eksplorasi. Untuk lebih jelasnya, berikut penulis sajikan pembahasan dan analisis data sebagai langkah selanjutnya dalam penarikan kesimpulan.

Ada beberapa langkah-langkah sesuai bermain eksplorasi dalam perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan media koran bekas di TK Islam al - hidayah bandar lampung dapat diuraikan sebagai berikut :

### **Guru menyediakan bahan yang dibutuhkan yaitu tentunya koran bekas**

Langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah membuka mata pelajaran terlebih dahulu kemudian guru menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain koran bekas bersama anak.

Hal ini sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu dengan menyediakan bahan yang digunakan akan menunjukkan ketekunan anak dalam berkreativitas. Akan tetapi guru kurang siap dalam kegiatan mengembangkan kreativitas dan guru masih sering menggunakan bahan yang sama dalam setiap kegiatan.

Dengan ini senada dengan hasil wawancara dengan guru TK Islam al - hidayah bandar lampung yang bernama nopiana bahwa beliau mengatakan bahwa sebelum melakukan kegiatan tersebut beliau menyediakan terlebih dahulu Koran bekas.

### **Menyediakan alat dan bahan lainnya seperti gunting, lem dan kertas warna**

Langkah kedua yang dilakukan oleh guru adalah menyediakan alat dan bahan untuk melakukan kegiatan eksplorasi tersebut. Dalam hal ini, guru harus menguasai materi dalam melakukan kegiatan eksplorasi dengan menggunakan Koran bekas agar guru tidak mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dalam kegiatan eksplorasi tersebut.

Kegiatan ini, guru telah menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan guna untuk menunjang kegiatannya secara langsung. Agar anak mampu menunjukkan ketekunannya dalam berkreativitas. Namun di TK Islam al - hidayah bandar lampung guru biasanya menyuruh anak membawa alat dan bahannya agar menunjukkan sikap mandiri dan percaya diri. Hal ini sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6

tahun. Akan tetapi, gunting dan lem guru menyediakan dua sampai dengan tiga saja, akhirnya membuat anak tidak terlalu kondusif saat kegiatan berlangsung dan membuat guru merasa kuwalahan dalam mengatur kegiatan. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan ibu Nopiana dalam kegiatan bermain eksplorasi beliau agar menyediakan bahan-bahan terlebih dahulu.

### **Guru mengajukan pertanyaan kepada anak tentang apa yang akan dibuat dari koran bekas untuk membuka wawasan anak**

Langkah ketiga yang dapat dilakukan oleh guru dalam kegiatan eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak melalui media komik adalah saat guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik tentang apa yang akan dibuat saat melakukan kegiatan bermain eksplorasi.

Dalam kegiatan ini, guru memberikan keterangan tentang apa saja yang akan dibuat oleh anak. Di TK Islam al - hidayah bandar lampung guru memberikan contoh dengan membuat ikan menggunakan koran bekas. Kegiatan ini diharapkan sesuai dengan indikator tingkat pencapaian yang diungkapkan oleh Luluk Asmawati dalam perencanaan pembelajaran PAUD, yaitu mewujudkan imajinasi dan gambaran. Akan tetapi kebanyakan anak yang telah menyukai menirukan apa yang guru contohkan sehingga anak kurang berkembang dalam meningkatkan kreativitasnya. Bahkan anak cenderung menyukai tema selanjutnya.

Hal ini senada dengan guru TK Islam al - hidayah bandar lampung dengan menerapkan langkah ketiga ini dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik tentang yang akan dibuat dari koran bekas.

### **Guru menggali ide atau memberi stimulasi kepada anak untuk mengembangkan ide anak**

Langkah yang keempat yang dilakukan oleh guru dalam penerapan kegiatan eksplorasi adalah guru memberikan stimulus kepada anak untuk mengembangkan ide anak saat akan melakukan kegiatan eksplorasi dengan Koran bekas.

Langkah ini masih berkaitan dengan langkah ketiga. Akan tetapi pada langkah ini guru memberikan rangsangan kepada anak agar mau berkembang sesuai dengan ide yang ingin dibuat sendiri tanpa mencontoh karya guru ataupun teman sebayanya. Hal ini sejalan dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.

Anak telah membuat karya sesuai dengan arahan dari guru, namun masih banyak hal yang harus guru lakukan dalam meningkatkan kreativitas anak apalagi dalam kegiatan bermain eksplorasi.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara TK Islam al - hidayah bandar lampung yaitu guru memberikan kesempatan anak mengembangkan ide mereka sendiri.

### **Guru membagikan alat dan bahan kepada anak untuk membuat karya dari koran bekas**

Langkah kelima yang dilakukan oleh guru yaitu membagikan bahan- bahan kepada anak untuk membuat karya dari Koran bekas sambil memberikan arahan kepada peserta didik.

Dan langkah-langkah sebelumnya guru telah menyiapkan bahan yang akan digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan metode bermain kreativitas. Dalam langkah ini guru membagikan alat dan bahan kepada anak untuk membuat karya dengan koran bekas sesuai dengan arahan guru ataupun sesuai dengan imajinasi anak. Hal ini berkaitan dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak

usia 5-6 tahun yang dikemukakan oleh Luluk Asmawati dalam perencanaan pembelajaran PAUD yaitu menumbuhkan imajinasi dan gambaran.

Hal ini senada dengan guru di TK Islam al - hidayah bandar lampung dengan melakukan penerapan langkah ketiga dengan memberi arahan kembali.

### **Guru memberi kesempatan anak untuk berkreaitivitas membuat media atau karya dari koran bekas yang disediakan sesuai dengan ide atau gagasan yang dimiliki**

Langkah selanjutnya guru memberikan kesempatan anak untuk beraktivitas sesuai dengan kemampuan peserta didik masing-masing dengan membuat media atau karya dari koran bekas yang telah disediakan.

Langkah selanjutnya yaitu guru memberikan kesempatan anak untuk berkreaitivitas membuat media dan karya dari koran bekas, hal ini berkaitan dengan tingkat indikator pencapaian kreativitas yaitu melakukan hal baru dengan caranya sendiri mempunyai inisiatif untuk membuat hal baru sesuai dengan imajinasi yang ingin dibuat anak.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan bu Nopiana dan beliau memberikan kesempatan anak untuk membuat karyanya sendiri

Melalui proses analisis data yang ada di atas, maka bagian ini penulis uraikan apa saja yang harus diperhatikan guru dalam mengimplementasikan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak untuk usia 5-6 tahun di TK Islam al - hidayah bandar lampung.

Dalam mengimplementasikan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan oleh guru yaitu (1) Menyediakan alat dan bahan lainnya seperti gunting, lem dan kertas warna, (2) Guru menyediakan bahan yang dibutuhkan yaitu tentunya koran bekas, (3) Guru mengajukan pertanyaan

kepada anak tentang apa yang akan dibuat dari koran bekas untuk membuka wawasan anak, (4) Guru menggali ide atau memberi stimulasi kepada anak untuk mengembangkan ide anak, (5) Guru membagikan alat dan bahan kepada anak untuk membuat karya dari koran bekas, (6) Guru memberi kesempatan anak untuk berkreaitivitas membuat media atau karya dari koran bekas yang disediakan sesuai dengan ide atau gagasan yang dimiliki, (7) Guru mengingatkan anak untuk bermain sesuai aturan yang telah disepakati, (8) Menstimulasi anak dengan mengajukan pertanyaan terbuka untuk mengetahui maksud terhadap apa yang telah di buat anak, (9) Memberikan support berupa pujian agar anak bersemangat membuat media/karya seni dari koran bekas, (10) Meminta anak menunjukkan dan menceritakan media atau karya apa yang dibuat .

Guru dalam proses kegiatan mengimplementasikan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas terlebih dahulu menentukan media yang sesuai dengan tema pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rachmawati & Kurniati bahwa "Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu dan memberikan kesempatan anak untuk melihat, memahami merasakan, dan pada akhirnya anak membuat sesuatu yang menarik perhatiannya". Pasalnya melalui kegiatan ini anak akan mengenal banyak hal dan pengalaman baru yang tidak akan pernah anak dapatkan di dalam rumah. Selain itu kegiatan ini juga akan sekaligus melatih kreativitasnya. Oleh karena itu sebelum guru mengimplentasikan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas, guru terlebih dahulu menentukan kegiatan yang sesuai dengan tema pembelajaran.

Upaya guru dalam mengimplementasikan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas,

setelah guru menggunakan media koran bekas dan menjelajah lapangan, kemudian tahap selanjutnya memperkenalkan media koran tersebut kepada peserta didik. Pada tahap ini guru memperkenalkan media koran yang akan di gunakan, kemudian membeikan pemahaman tentang kegiatan melalui media koran bekas tersebut. Dimana tahap ini guru menyiapkan alat dan baan yang akan digunakan anak untuk mempraktekan kegiatan mengembangkan kreatifitas anak dalam bermain eksplorasi dengan menggunakan koran sebagai alat peraganya. Tahap-tahap tersebut dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru.

Hal ini sesuai dengan ekpolarasi menurut KBBI yang menyatakan bahwa Eksplorasi merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Pengalaman yang dialami oleh anak menjadikan titik tolak bagi anak untuk melanjutkan apa yang ia pikirkan dan mengembangkannya dalam hidupnya. Seringkali kita menjumpai anak bermain dengan berbagai media yang ada disekitarnya atau dengan menggunakan tanah untuk bermain dengan cara membentuk tanah tersebut menjadi apa yang mereka inginkan, khususnya ketika anak diajak untuk bermain dipantai.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati bahwa Upaya perbaikan terhadap peningkatan kreatifitas anak usia dini dengan bereksplorasi melalui koran bekas, terlihat semakin nyata hasilnya. Terlihat dari meningkatnya angka pengembangan baik terhadap ketertarikan sikap akan kegiatan pembelajaran yang dicapai oleh anak. Peningkatan persentase kreatifitas anak usia dini dengan bereksplorasi melalui koran bekas meningkat, ini merupakan perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil mencapai sasaran dengan baik. Ketertarikan anak dalam berkreatifitas dengan bereksplorasi

melalui koran bekas dapat diartikan semakin tinggi peningkatannya.

Berdasarkan langkah-langkah diatas, dengan kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Islam al - hidayah bandar lampungkurang terlaksana secara maksimal terkadang guru masih melewati salah satu dari langkah-langkah diatas, akan tetapi dengan penggunaan langkah-langkah diatas anak akan berkembang secara maksimal.

Pengelola data dan analisis data yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan. Dimana data tersebut penulis dapatkan dari hasil wawancara dan obsevasi sebagai metode pokok dalam pengumpulan data, untuk mengambil suatu keputusan objektif dan dapat berfungsi sebagai fakta.

Penelitian ini berawal dar observasi yang penulis lakukan di TK Islam al - hidayah bandar lampung untuk mengamati bagaimana kegiatan bermain eksplorasi untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Islam al - hidayah bandar lampungMerbau Mataram Lamapung Selatan

## **KESIMPULAN**

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Islam al - hidayah bandar lampungMerbau Mataram dapat disimpulkan perkembangan kreativitas anak telah dilaksanakan secara maksimal. Dari langkah-langkah kegiatan bermain eksplorasi dengan media Koran bekas dalam perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harpan Merbau Mataram Lampung Selatan diatas dikatakan bahwa beberapa langkah tersebut ada beberapa langkah yang tidak digunakan saat melakukan pra-penelitian namun setelah penulis melakukan penelitian berhasil menggunakan langkah-langkah bermain eksplorasi dengan media koran bekas dalam mengembangkan

kegiatan kreatifitas meski terkadang ada salah satu langkah yang tidak digunakan. Akan tetapi peneliti mendapat akhir yang baik walaupun hasilnya % anak berkembang sesuai harapan

## REFERENCES

- Ahyani, Hisam, Agus Yosep Abduloh, and Tobroni Tobroni. 2021. "PRINSIP-PRINSIP DASAR MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM DALAM AL-QUR'AN." *Jurnal Isema : Islamic Educational Management* 6 (1): 37–46. <https://doi.org/10.15575/isema.v6i1.10148>.
- Ainul, Dewi. 2019. "TERAPI PSIKOSPIRITUAL DALAM KAJIAN SUFISTIK." *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* 14 (2): 234–44. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v14i2.1157>.
- Ananda, Rizki, and Fadhilaturrahmi Fadhilaturrahmi. 2018. "Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2 (1): 20–26. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.3>.
- Andreas, Seka. 2020. "Upaya Guru Dalam Membiasakan Karakter Melalui Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MI Ma'arif." *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 10 (1): 43–52.
- Astuti, Ria, and Thorik Aziz. 2019. "Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (2): 294–302. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>.
- KHARISMA, ANDRI LESTARI. 2021. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ONLINE MELALUI WHATSAPP UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KOLABORASI PESERTA DIDIK PADA MATERI HUKUM TERMODINAMIKA DI SMA N 5 BANDAR LAMPUNG." Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/16192/>.
- Ruli, Efrianus. 2020. "TUGAS DAN PERAN ORANG TUA DALAM MENDIDIK ANAK." *JURNAL EDUKASI NONFORMAL* 1 (1): 143–46.
- Sugiyono, Prof DR. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. [//digilib.unigres.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow\\_detail%26id%3D43](http://digilib.unigres.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D43).
- Waluyo, Budi. 2021. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ICT." *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7 (02): 229–50.
- Warisno, Andi. 2020. "Implementing A Quality Learning In Schools." *Ar-Raniry: International Journal of Islamic Studies* 5 (1): 1–12.