

**IMPLEMENTASI BERMAIN EKSPLORASI DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS HARAPAN
KECAMATAM MERBAU MATARAM LAMPUNG SELATAN**

¹Halimatul Fuad ²Putri Oktavia,³Yuyutsamrotul Fuadah

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

Keywords:

Exploratory Play, Developing
Creativity

Abstract Exploratory play is exploring the field with the aim of gaining more knowledge, especially of the natural resources found in that place. Exploration can also be said to be an activity to gain new experiences and new situations. Exploration can provide opportunities for children to see, understand, feel, and ultimately create something that interests them. The formulation of the problem in this research is "How to implement exploratory play in developing the creativity of children aged 5-6 years at Tunas Harapan Kindergarten Merbau Mataram". The aim of this research is to determine the implementation of exploratory play in developing children's creativity. This research uses a qualitative descriptive type of research, which aims to objectively describe the conditions at the research site using a series of words or sentences, with the research subjects being 1 teacher and 15 children at the Tunas Harapan Merbau Kindergarten, Mataram, South Lampung. The data collection tools that the author uses are observation, interviews and documentation. Based on the research, the author can conclude that teachers have implemented steps in children's exploration activities in accordance with the theory they understand, and from the steps in exploratory play activities using used newspapers as media in developing the creativity of children aged 5-6 years at Tunas Harpan Kindergarten Merbau Mataram South Lampung said that there were several steps that were not used when conducting pre-research, but after the author carried out the research, he succeeded in using the steps for exploratory play with used newspaper media in developing creativity, although sometimes there was one step that was not used. However, the researchers got a good result even though the results were that 60% of the children developed as expected. And the steps above are in accordance with the indicators for achieving the creative development of children aged 5-6 years as stated by Luluk Asmawati in planning PAUD learning.

PENDAHULUAN

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 pelatihan 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. Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 14 Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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.

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lainnya (Warisno, 2025). Hewan juga “belajar” tetapi lebih ditentukan oleh instinknya, sedangkan manusia belajar merupakan rangkaian kegiatan menuju pendewasaan guna menuju kehidupan yang lebih berarti. Jadi pendidikan merupakan usaha untuk manusia menghasilkan ilmu yang diperoleh baik dari lembaga formal maupun informal dalam membantu proses transformasi. (Iai & Lampung, n.d.)

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. (Holis, 2016)

Masa kanak-kanak merupakan fase yang mendasar dalam mempengaruhi perkembangan individu (Daniati et al., 2025). 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. (Lukawati et al., 2023)

Rachmawati & Kurniati berpendapat bahwa “Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu dan memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya anak membuat sesuatu yang menarik perhatiannya”. Dalam kehidupannya sehari-hari anak-anak banyak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya baik dengan benda, binatang, tanaman, manusia, peristiwa atau kejadian. Biarkan anak memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya dan biarkan anak melakukan trial dan error, karena memang anak adalah seorang penjelajah yang ulung. (Imroatun et al., 2021)

Eksplorasi merupakan salah satu dari jenis metode yang memberikan rangsangan agar anak bisa lebih kreatif melalui imajinasi anak dan percaya diri anak (Hamadah et al., 2025). Oleh karena itu metode eksplorasi dikatakan mampu sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak. (Safitri & Lestarinigrum, 2021)

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Bab IV, Pasal 10, Butir 7, menjelaskan bahwa pengembangan seni meliputi: kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis,

seni rupa, seni kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

Penulis mengambil penelitian eksplorasi di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan karena di TK tersebut bermain eksplorasi sangat membantu dalam mengembangkan kreativitas anak, anak banyak melakukan hal-hal yang baru, seperti mengenal lingkungan sekolah, mengenal berbagai sayuran di pasar, dan mengenal berbagai rasa. Maka penulis sangat tertarik melakukan eksplorasi di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan.

Menurut Gallagher mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Senada dengan Gallagher, Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berpagagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Kreativitas anak usia dini dikembangkan melalui berbagai metode atau cara yang tidak sulit bagi anak. Hal ini dapat diarahkan melalui proses atau aktivitas yang bermakna. Maka dari itu pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan aktivitas bereksplorasi. Aktivitas bereksplorasi dapat berisi beberapa macam kegiatan, dimana anak dapat menemukan dan memecahkan masalah. Aktivitas bereksplorasi menyediakan kesempatan untuk menjelajah dan mengalami sendiri berbagai macam solusi pada masalah yang sebenarnya.

Berdasarkan pra survei yang dilakukan oleh peneliti di TK Tunas Harapan Lampung Selatan saat ini pada umumnya masih banyak yang belum mempunyai kemampuan berimajinasi dan

percaya diri yang baik. Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan pra-survei saat melakukan kegiatan, contohnya tidak bisa diam di saat pemberian tugas berlangsung. Anak belum bisa menunjukkan imajinasinya yang tinggi dalam suatu kegiatan, namun hasilnya masih kurang optimal dalam mengembangkan kreativitas anak. Masih banyak peserta didik yang kurang memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, sebagian hanya mengangguk saja ketika menjawab pertanyaan dari peneliti.

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 tersedia di tempat itu. Eksplorasi juga dapat 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.

Suratno berpendapat bahwa "Eksplorasi adalah suatu jenis kegiatan bermain yang aktivitas utamanya melakukan penjelajahan untuk mempelajari hal-hal tertentu sambil mencari kesenangan". Sedangkan menurut Conkey dan Hewson mengemukakan bahwa "Eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan bermain yang dilakukan dengan cara melakukan

penjelajahan yang akan memberikan kesenangan dan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak".¹⁷ Menurut Tylor, 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.

Eksplorasi menurut KBBI dapat dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengetahuan baru dan situasi yang baru. Pengalaman yang dialami oleh anak menjadikan titik tolak bagi anak untuk melanjutkan apa yang ia pikirkan dan kembangkan dalam hidupnya. Seringkali kita menjumpai anak-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 Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas mengartikan Eksplorasi disebut juga dengan penjelajahan atau pencarian, adalah tindakan mencari atau melakukan perjalanan dengan tujuan menemukan sesuatu.

Moeslichaton menyatakan bahwa semakin banyak perbendaharaan pengetahuan anak-anak tentang dunia nyata semakin cepat perkembangan kognisi mereka terutama dalam kemampuan berpikir. Kegiatan yang dapat dikembangkan berkenaan dengan pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar tempat tinggal anak, atau juga kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai medianya.

Karena bagi anak usia dini bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan pembelajaran formal di kelas. Santrock mengatakan

permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa aktivitas bereksplorasi adalah kegiatan menjelajah lingkungan alam di sekitar sehingga anak mampu mengamati atau memperhatikan benda-benda, menemukan informasi, mengumpulkan informasi, lalu mengkomunikasikan atau menyimpulkan informasi yang diperoleh melalui pengalamannya.

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 experience dan c) outbond training". Belajar di alam adalah bentuk pembelajaran eksplorasi yang memungkinkan anak dapat mengenal berbagai makhluk, warna, bentuk, bau, rasa, bunyi dan ukuran melalui alam. Anak juga dapat meniru dan membuat duplikasi alam sesuai imajinasi dan kemampuannya. Alam akan melatih imajinasi anak, dan kemampuan berpikir mereka. Pembelajaran yang dimediasi pengalaman, 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 diperoleh pengetahuan baru.pertumbuhan dan perkembangannya.

Hakikat Kreativitas Pengertian Kreativitas

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 memanasikan (perwujudan) kecerdikan diri pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.

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).

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.²⁵ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdikbud) kreativitas yaitu kemampuan untuk mencipta 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.

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 variabel yang majemuk meliputi faktor sikap, motivasi dan temperamen disamping kemampuan kognitif.

Selain itu Rogers juga menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang mendukung bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika penulis memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreativitas dan lingkungan yang turut mempengaruhinya.

Kreativitas hanya dilahirkan dari orang-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.³¹ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali menghasilkan karya kreatif. Memberikan kebebasan terhadap anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, dengan persyaratan yang tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

METODE PENELITIAN

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

Menurut Creswell penelitian kualitatif adalah metode-metode mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan⁴² Creswell menerangkan bahwa metodologi kualitatif dapat dilakukan dengan berbagai strategi antara lain, penelitian partisipatoris, grounded theory, fenomenologi etnografi, naratif, dan studi kasus.

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

Metodologi merupakan “suatu penyeledik yang sistematis dan formulasi metode-metode yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian merupakan suatu tindakan yang dilakukan 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.

Metode penelitian adalah ilmu tentang metode-metode yang akan digunakan dalam melakukan suatu penelitian. Sebagai ilmu yang mempelajari metode- metode untuk melakukan penelitian.⁴⁵ Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilakukan di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan. Di tinjau dari segi metodologi, penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif (lapangan).

Penelitian ini fokus pada konsep penelitian deskriptif dimana penelitian berusaha untuk menggambarkan dan menjelaskan peristiwa atau kejadian sesuai dengan apa yang ada. Hal ini mempunyai tujuan utama, yaitu menggambarkan atau memaparkan secara fakta sistematis dan karakteristik objek maupun subjek yang cermat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 mengamanahkan agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan Nasional, khususnya dalam penyelenggaraan pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang ditegaskan dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional khususnya ditegaskan pada pasal 1, butir 14 No pasal 28 antara lain : “PAUD” diselenggarakan dalam jalur formal, non formal dan informal.

. Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tertulis tentang : sejarah TK Tunas Harapan, Struktur organisasi sekolah, sarana dan prasarana sekolah, peralatan pembelajaran, keadaan guru, anak-anak dan orang tua Pendidikan anak usia dini “TK Tunas Harapan” merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberikan

layanan pendidikan bagi anak usia dini (0-6 tahun). TK Tunas Harapan di jalan raya Suban No.20 Tanjung Rame Desa Tanjung Baru Kecamatan Merbau-mataram Kaabupaten Lampung Selatan. TK Tunas Harapan Didirikan pada tahun 2004 Tepatnya pada tanggal 7 juli 2004 dengan nomor identitas NIS L.00.02.18.02.092. Akte Notaris NO. 3 tanggal 02 Maret 2005.

Setiap sekolah tentunya mempunyai visi dan misi yang membedakan antara sekolah yang satu dengan yang lainnya. Namun mempunyai inti yang sama, yaitu mempunyai tujuan pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga setiap anggota sekolah selalu berpegang pada visi dan misi yang hendak dicapai dalam setiap pembelajarannya.

Penulis menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak diperoleh 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 Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan pada 09 Oktober – 09 November 2018 yang diketahui bahwa jumlah peserta didik.

Kegiatan bermain eksplorasi untuk mengembangkan kreativitas anak di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan, ternyata menghasilkan kemampuan kreativitas yang cukup baik dalam bermain eksplorasi. Untuk lebih jelasnya, berikut penulis sajikan pembahasan dan analisis data sebagai selanjutnya langkah dalam penarikan kesimpulan.

Kegiatan ini, guru telah menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan guna untuk mendukung kegiatannya secara langsung. Agar anak mampu menunjukkan ketekunannya

dalam berkreaitivitas. Namun di TKTunas Harapan guru biasanya menyuruh anak membawa alat dan bahannya agar mmenunjukkan sikap mandiri dan percaya diri. Hal ini sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun.⁵⁶ 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.

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 62 yaitu menumbuhkan imajinasi dan gambaran.

Pada langkah ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Nopiana yaitu guru dapat memberikan kesimpulan dari cerita yang telah diceritakan atau dibacakan sebelumnya dengan memberikan kesimpulan yang dapat diambil hikmat baik maupun buruk dengan demikian anak tidak hanya kreativitasnya yang berkembang tetapi anak juga mendapatkan spiritual.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancaranya yang sudah dilakukan maka dapat peneliti menyimpulkan bahwa pada dasarnya guru di TK Tunas Harapan Merbau Mataram dalam melakukan kegiatan bermain eksplorasi sudah memberikan kesempatan kepada anak ikit serta dalam kegiatan ini terlihat ketika penulis melakukan observasi anak-anak

sangat bersemangat saat kegiatan bermain eksplorasi dengan media koran bekas berlangsung dan anak-anak terlihat senang mengikuti kegiatan tersebut.

Setelah melakukan langkah-langkah diatas maka guru memberikan penilaian pada perkembangan kreativitas anak. Guru melakukan penilaian sesuai dengan perkembangan kreatifitas melalui kegiatan bermain eksplorasi. Guru dapat memberikan penilaian dengan menggunakan lembar ceklis yang berisikan keterangan Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB).

KESIMPULAN

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Merbau Mataram dapat disimpulkan perkembangan kreativitas anak telah dilaksanakan secara maksimal.

Dari langkah-langkah kegiatan bermain eksplorasi dengan media Alquran bekas dalam kreativitas perkembangan 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 kreativitas meski terkadang ada salah satu langkah yang tidak digunakan. Akan tetapi peneliti mendapatkan akhir yang baik walaupun hasilnya % anak berkembang sesuai harapan.

Untuk menjadi guru yang kreatif, hendaknya guru lebih meningkatkan koordinasi sesama guru, karena hal ini sangat membantu berbagai kesulitan yang dialami oleh guru. Karena hal ini sangat membantu berbagai kesulitan yang

dialami masing-masing peserta didik dan lebih memanfaatkan fasilitas belajar yang ada.

REFERENCES

- Daniati, S., Patimah, S., Warisno, A., & Arafah, A. L. A. (2025). Efektivitas Kepemimpinan Perempuan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Pesantren Melalui Supervisi Akademik. *FIKRAH*, 9(1), 50–59.
- Hamadah, R., Satria, A. A., & Novianti, R. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Mata Pelajaran IPA Terintegrasi Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Hidayatul Mubtadiin Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan. *PEMA*, 5(3), 896–905.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain Geometri untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 23–37.
- Iai, A. W., & Lampung, A. (n.d.). *PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM PENINGKATAN MUTU LULUSAN PADA LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM DI KABUPATEN LAMPUNG SELATAN*.
- Imroatun, I., Fadilatunnisa, A., Hasanah, N., & Rahayu, S. H. (2021). Implementasi Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.1005>
- Lukawati, Laely, K., & Indiati, I. (2023). Stimulasi Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain dengan Media Tanah Liat Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 352–358. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.519>
- Safitri, D., & Lestarinigrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>

Warisno, A. (2025). MANAJEMEN PENDIDIKAN BERBASIS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM DALAM PEMBELAJARAN DARING: KESENJANGAN ANTARA PERENCANAAN DAN PRAKTIK DI PERGURUAN TINGGI. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)*, 4(6), 411–420.