

**Received:** Filled 01-07-2024 | **Accepted:** Filled 06-08-2024 **Published:** 03-10-2024

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI  
KEGIATAN BERMAIN EDUKATIF**

**Fitriani<sup>1</sup>, Jamri<sup>2</sup>**

STTT Syekhsaman Al-Hasan

Email korespondensi: fitriani@gmail.com

**ABSTRACT**

Creativity is one of the fundamental potentials that needs to be nurtured from early childhood because it contributes significantly to a child's ability to think flexibly, generate original ideas, and solve problems throughout life. Educational play activities, which combine the pleasure of play with a deliberate educational purpose, are considered an effective means of stimulating children's creativity because play naturally provides children with the freedom to explore, imagine, and experiment without fear of failure. This article aims to examine the concept of creativity and educational play, to describe various forms of educational play activities that can stimulate early childhood creativity, and to analyze the supporting and inhibiting factors in developing creativity through play. This study uses a qualitative approach with a literature review (library research) method, collecting, analyzing, and synthesizing relevant books, national and international journal articles, and government guidelines related to creativity and educational play in early childhood education. The results show that various forms of educational play, such as constructive play using building blocks, art and craft activities, role play, movement and song activities, and play using educational game tools (Alat Permainan Edukatif/APE), are able to stimulate the main dimensions of creativity, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration. The role of teachers as facilitators who provide open-ended activities, sufficient time, and a supportive environment, together with the availability of varied and safe play tools, are key factors in optimizing children's creative development. This article concludes that educational play activities are an effective and developmentally appropriate strategy for developing early childhood creativity when designed intentionally and supported by a conducive learning environment.

**Keywords:** *Creativity, Educational Play, Early Childhood Education*

**ABSTRAK**

Kreativitas merupakan salah satu potensi fundamental yang perlu ditumbuhkan sejak usia dini karena berkontribusi besar terhadap kemampuan anak berpikir luwes, menghasilkan gagasan orisinal, dan memecahkan masalah sepanjang hidupnya. Kegiatan bermain edukatif, yang memadukan kesenangan bermain dengan tujuan pendidikan yang disengaja, dipandang sebagai sarana yang efektif untuk menstimulasi kreativitas anak karena bermain secara alamiah memberikan kebebasan bagi anak untuk mengeksplorasi, berimajinasi, dan bereksperimen tanpa rasa takut gagal. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji konsep kreativitas dan bermain edukatif, mendeskripsikan berbagai bentuk kegiatan bermain edukatif yang dapat menstimulasi kreativitas anak usia dini, serta menganalisis faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kreativitas melalui bermain. Penelitian ini menggunakan pendekatan

kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research), yaitu mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis buku, artikel jurnal nasional maupun internasional, serta panduan pemerintah yang relevan dengan kreativitas dan bermain edukatif pada pendidikan anak usia dini. Hasil kajian menunjukkan bahwa berbagai bentuk bermain edukatif, seperti bermain konstruktif menggunakan balok, kegiatan seni dan kerajinan tangan, bermain peran, kegiatan gerak dan lagu, serta bermain menggunakan alat permainan edukatif (APE), mampu menstimulasi dimensi utama kreativitas, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration). Peran guru sebagai fasilitator yang menyediakan kegiatan terbuka (open-ended), waktu yang cukup, dan lingkungan yang mendukung, bersama dengan ketersediaan alat bermain yang variatif dan aman, menjadi faktor kunci dalam mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak. Artikel ini menyimpulkan bahwa kegiatan bermain edukatif merupakan strategi yang efektif dan sesuai dengan tahap perkembangan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini apabila dirancang secara sengaja dan didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif.

**Kata Kunci:** *Kreativitas, Bermain Edukatif, Pendidikan Anak Usia Dini*

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun yang dikenal sebagai masa keemasan (golden age), yaitu periode ketika seluruh aspek perkembangan anak, termasuk kreativitas, tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat. Pada rentang usia ini, tingkat keingintahuan dan minat belajar anak sangat tinggi, yang terlihat dari rasa ingin tahu anak terhadap segala sesuatu yang mereka lihat dan dengar di sekitarnya. Mengingat pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung begitu pesat pada masa ini, maka segala potensi yang dimiliki anak perlu ditumbuhkembangkan secara optimal, salah satunya adalah kreativitas anak.

Kreativitas merupakan salah satu potensi penting yang perlu distimulasi sejak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan anak menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dengan cara yang unik, serta mengekspresikan diri secara bebas dan orisinal. Munandar (1999) menjelaskan bahwa kreativitas dapat dilihat dari beberapa ciri kognitif, yaitu keterampilan berpikir lancar (fluency), berpikir luwes atau fleksibel (flexibility), berpikir orisinal (originality), keterampilan memerinci atau elaborasi (elaboration), dan keterampilan menilai (evaluation). Semakin kreatif seorang anak, semakin melekat pula ciri-ciri tersebut pada dirinya, sehingga stimulasi yang tepat sejak usia dini menjadi sangat penting untuk menumbuhkan potensi kreatif tersebut secara optimal.

Salah satu cara yang dipandang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain, khususnya bermain yang dirancang secara edukatif. Bermain memberikan pengalaman bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki, dan ide-ide kreatif sering kali muncul justru pada saat anak sedang bermain, karena bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai idenya tanpa merasa takut salah. Pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya menggunakan prinsip belajar sambil bermain, sehingga permainan yang digunakan selama proses

pembelajaran sebaiknya bernilai pendidikan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, bukan sekadar permainan yang bersifat hiburan semata.

Pada kenyataannya, tidak semua kegiatan bermain di lembaga PAUD dirancang secara sengaja untuk menstimulasi kreativitas anak. Banyak kegiatan bermain yang dilakukan tanpa perencanaan yang matang mengenai aspek perkembangan apa yang hendak distimulasi, sehingga potensi kreativitas anak tidak berkembang secara optimal. Permainan yang digunakan guru di sekolah harus diperhatikan sebaik mungkin agar dapat membantu aspek-aspek perkembangan anak, karena tidak semua permainan dapat digunakan secara sembarangan dalam pembelajaran. Pendidik anak usia dini dituntut untuk menunjukkan kemampuan kreativitasnya dalam merancang setiap kegiatan pembelajaran, agar peserta didiknya juga dapat menunjukkan kemampuan kreatif dalam dirinya.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) dan berbagai bentuk kegiatan bermain kreatif memberikan kontribusi nyata terhadap perkembangan kreativitas anak. Barkah dan Dewi (2018) menemukan bahwa metode bermain kreatif mampu meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun secara signifikan, sementara Hayati (2019) menemukan bahwa pemanfaatan alat permainan edukatif dari barang bekas, seperti botol plastik dan koran bekas, mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui proses daur ulang dan penciptaan karya baru. Hijriati (2017) turut menegaskan bahwa alat permainan edukatif memiliki peran dan manfaat penting dalam mendukung kreativitas anak usia dini, karena memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi anak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya sendiri.

Urgensi kajian mengenai pengembangan kreativitas melalui bermain edukatif ini juga sejalan dengan amanat Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yang menetapkan kreativitas sebagai bagian penting dari capaian perkembangan kognitif anak yang perlu difasilitasi melalui kegiatan bermain yang bermakna (Kemendikbud, 2014). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bahkan telah menerbitkan panduan khusus mengenai pemilihan, pembuatan, dan pemanfaatan alat permainan edukatif secara mandiri, yang menegaskan bahwa APE bukan sekadar mainan biasa, melainkan media pembelajaran yang dirancang secara sengaja untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kreativitas.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan konsep kreativitas dan bermain edukatif dalam pendidikan anak usia dini; (2) mengkaji berbagai bentuk kegiatan bermain edukatif yang dapat menstimulasi kreativitas anak; dan (3) menganalisis faktor pendukung serta penghambat dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain edukatif. Melalui kajian pustaka yang komprehensif, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan keilmuan PAUD serta kontribusi praktis bagi guru dan orang tua dalam

merancang kegiatan bermain yang lebih bermakna guna mengoptimalkan kreativitas anak.

## **METODE**

Artikel ini disusun menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research). Metode ini dipilih karena tujuan penulisan artikel bukan untuk menghasilkan data empiris baru melalui pengumpulan data lapangan, melainkan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai temuan penelitian terdahulu serta kajian teoretis yang relevan dengan topik kreativitas dan bermain edukatif pada anak usia dini, sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif dan mendalam mengenai topik tersebut.

Sumber data dalam kajian ini terdiri atas sumber primer berupa artikel jurnal ilmiah nasional dan internasional yang terindeks pada basis data seperti Google Scholar, Portal Garuda, dan DOAJ, serta sumber sekunder berupa buku teks, panduan pemerintah, dan dokumen resmi yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini. Penelusuran sumber dilakukan dengan menggunakan kata kunci "kreativitas anak usia dini", "bermain edukatif", "alat permainan edukatif", dan "early childhood creativity", dengan rentang tahun terbit 2017 hingga 2026 untuk menjaga kemutakhiran data, tanpa mengesampingkan rujukan teori klasik mengenai kreativitas yang masih relevan hingga saat ini, seperti teori Munandar dan Torrance.

Kriteria inklusi sumber yang digunakan meliputi: (1) artikel membahas secara langsung kreativitas dan/atau bermain edukatif pada anak usia dini; (2) diterbitkan pada jurnal ilmiah yang memiliki proses telaah sejawat (peer-review) atau diterbitkan oleh penerbit akademik yang kredibel; dan (3) dapat diakses secara penuh (full text). Sumber yang tidak memenuhi kriteria tersebut dikeluarkan dari kajian, sementara sumber yang membahas alat permainan edukatif secara spesifik tetap dipertimbangkan sepanjang memiliki keterkaitan langsung dengan pengembangan kreativitas anak.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis) dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengumpulkan seluruh sumber yang relevan dengan topik kajian; (2) mereduksi dan menyeleksi sumber berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan; (3) mengategorikan temuan ke dalam tema-tema besar, yaitu konsep kreativitas dan dimensinya, konsep bermain edukatif, bentuk-bentuk kegiatan bermain edukatif yang menstimulasi kreativitas, peran guru dan alat permainan edukatif, serta faktor pendukung dan penghambat; (4) mensintesis temuan dari berbagai sumber ke dalam pembahasan yang terpadu; dan (5) menarik simpulan berdasarkan hasil sintesis tersebut. Untuk menjaga kredibilitas kajian, penulis melakukan triangulasi sumber dengan membandingkan temuan dari beberapa artikel yang membahas tema serupa pada konteks lembaga PAUD yang berbeda-beda, sehingga simpulan yang ditarik memiliki tingkat generalisasi yang lebih baik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Kreativitas dan Dimensinya pada Anak Usia Dini**

Kreativitas dapat dimaknai sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan, produk, atau pemecahan masalah yang baru dan bermakna berdasarkan data atau informasi yang tersedia. Torrance (dalam Munandar, 2009) meninjau ciri-ciri anak kreatif dari dua aspek utama, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif atau divergen, yang ditandai dengan keterampilan berpikir lancar (*fluency*), yaitu kemampuan menghasilkan banyak gagasan; keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan menghasilkan gagasan yang bervariasi; keaslian (*originality*), yaitu kemampuan menghasilkan gagasan yang unik dan tidak umum; serta elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan memerinci suatu gagasan menjadi lebih detail dan bernilai. Adapun aspek afektif berkaitan dengan sikap dan kepribadian kreatif, seperti rasa ingin tahu yang besar, keberanian mengambil risiko, imajinasi yang kuat, dan ketertarikan terhadap tugas-tugas yang kompleks.

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kreatif alami yang tinggi, ditunjukkan melalui rasa ingin tahu yang besar, minat yang luas, kesukaan terhadap aktivitas yang menantang, serta kemampuan bermain dengan ide dan gagasan yang dihayalkannya. Namun demikian, potensi kreatif tersebut tidak akan berkembang secara optimal tanpa adanya stimulasi yang tepat dari lingkungan, baik di rumah maupun di lembaga PAUD. Konformitas yang berlebihan terhadap norma dan aturan yang kaku, tanpa disertai ruang eksplorasi yang memadai, justru dapat menghambat perkembangan kreativitas anak, karena anak menjadi terbiasa mengikuti pola pikir yang seragam tanpa berani mengungkapkan gagasan yang berbeda.

### **Konsep Bermain Edukatif sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas**

Bermain edukatif adalah kegiatan bermain yang dirancang secara sengaja oleh guru atau orang tua dengan memadukan unsur kesenangan bermain dan tujuan pendidikan tertentu, sehingga anak dapat belajar sambil bermain tanpa merasa terbebani. Berbeda dengan permainan yang bersifat hiburan semata, bermain edukatif memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, misalnya untuk menstimulasi kemampuan kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, maupun kreativitas anak. Prinsip pembelajaran anak usia dini yang menggunakan pendekatan belajar sambil bermain menuntut guru untuk memilih dan merancang permainan yang benar-benar bernilai pendidikan, karena tidak semua permainan dapat digunakan secara sembarangan dalam proses pembelajaran.

Salah satu wujud bermain edukatif yang banyak digunakan di lembaga PAUD adalah penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE), yaitu alat bermain yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, termasuk kreativitas. Alat permainan edukatif memiliki peran dan manfaat penting dalam mendukung kreativitas anak usia dini karena memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi anak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya. APE dapat berupa alat

permainan yang dibuat secara khusus, seperti balok susun berwarna, maupun alat permainan yang dibuat dari barang bekas seperti botol plastik dan koran bekas, yang justru dapat melatih anak untuk berpikir kreatif dalam memanfaatkan bahan-bahan sederhana menjadi karya baru yang bermakna.

### **Bentuk-Bentuk Kegiatan Bermain Edukatif untuk Mengembangkan Kreativitas**

Kegiatan bermain edukatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini sangat beragam, mulai dari bermain konstruktif, kegiatan seni, bermain peran, hingga kegiatan gerak dan lagu. Bermain konstruktif, seperti menyusun balok berwarna, memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan mengelaborasi ide melalui proses membangun dan menyusun berbagai bentuk bangunan sesuai imajinasinya. Penggunaan alat permainan edukatif balok susun berwarna terbukti secara signifikan mendukung perkembangan kognitif anak, yang tercermin dari peningkatan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan elaborasi ide, sekaligus mendorong interaksi sosial yang positif antaranak melalui kerja sama dan berbagi gagasan.

Kegiatan seni, seperti melukis, menggambar, mewarnai, dan membuat karya kerajinan tangan, juga menjadi wahana penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Optimalisasi kreativitas anak usia dini melalui kegiatan seni memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan berimajinasi dalam menciptakan karya seninya sendiri, sehingga anak terlatih untuk menghasilkan gagasan yang orisinal dan berbeda dari gagasan anak lainnya. Kegiatan sentra seni pada pembelajaran PAUD, misalnya, memberikan ruang khusus bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai media seni secara bebas dan terarah, sehingga potensi kreatif anak dapat tersalurkan secara optimal.

Bermain peran (role play) turut menjadi sarana efektif untuk mengembangkan kreativitas, khususnya pada dimensi keluwesan dan orisinalitas berpikir anak. Melalui bermain peran, anak diajak untuk membayangkan dan memerankan berbagai tokoh atau situasi imajinatif, seperti berperan sebagai dokter, guru, atau tokoh cerita tertentu, yang menuntut anak untuk berpikir fleksibel dalam menyesuaikan perannya dengan alur cerita yang dibangun bersama teman-temannya. Kegiatan gerak dan lagu juga menjadi bentuk bermain edukatif yang efektif dalam menstimulasi kreativitas, karena memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri melalui gerakan tubuh yang bebas dan spontan sesuai dengan irama musik yang didengarnya, sekaligus melatih keluwesan berpikir dan ekspresi diri anak secara menyeluruh.

Tabel 1. Sintesis Bentuk Kegiatan Bermain Edukatif dan Dimensi Kreativitas yang Dikembangkan

| Bentuk Bermain Edukatif       | Dimensi Kreativitas Dominan | Contoh Kegiatan                           |
|-------------------------------|-----------------------------|-------------------------------------------|
| Bermain Konstruktif           | Elaborasi, Fluency          | Menyusun balok, merangkai bentuk bangunan |
| Kegiatan Seni                 | Originality, Elaborasi      | Melukis, menggambar, membuat kolase       |
| Bermain Peran                 | Flexibility, Originality    | Berperan sebagai tokoh/profesi tertentu   |
| Gerak dan Lagu                | Flexibility, Fluency        | Menari bebas mengikuti irama musik        |
| Alat Permainan Edukatif (APE) | Fluency, Elaborasi          | Mengolah barang bekas menjadi karya baru  |

*Sumber: Disintesis dari berbagai kajian (Munandar, 1999; Barkah & Dewi, 2018; Dewi, 2021; Hayati, 2019; Hijriati, 2017; Musdalifa dkk., 2025)*

### Peran Guru dan Lingkungan dalam Mengoptimalkan Kreativitas Anak

Keberhasilan kegiatan bermain edukatif dalam mengembangkan kreativitas anak sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator yang mampu merancang kegiatan bermain yang bersifat terbuka (open-ended), yaitu kegiatan yang tidak memiliki satu jawaban benar tunggal sehingga anak diberi keleluasaan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban atau hasil karya. Guru kreatif hendaknya bersikap fleksibel dalam menghadapi keberagaman karakteristik anak, memberikan dukungan dan umpan balik yang membangun, serta menciptakan suasana belajar yang hangat dan menyenangkan agar anak berani mengekspresikan gagasannya tanpa rasa takut disalahkan.

Selain peran guru, ketersediaan alat dan bahan bermain yang variatif turut menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan kreativitas anak. Penggunaan alat permainan edukatif yang dibuat dari barang bekas, seperti botol plastik dan koran bekas, tidak hanya efektif menstimulasi kreativitas anak, tetapi juga menanamkan nilai-nilai peduli lingkungan sejak usia dini. Pengelolaan alat permainan edukatif berbahan limbah dalam pembelajaran anak usia dini terbukti mampu meningkatkan kecerdasan kognitif sekaligus kreativitas anak, karena proses pembuatan dan penggunaan alat tersebut melibatkan anak secara aktif dalam berpikir dan berkreasi.

### **Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas melalui Bermain Edukatif**

Berdasarkan sintesis berbagai kajian, terdapat sejumlah faktor pendukung keberhasilan pengembangan kreativitas anak melalui bermain edukatif, yaitu: (1) kompetensi guru dalam merancang kegiatan bermain yang bersifat terbuka dan bermakna; (2) ketersediaan alat dan bahan bermain yang variatif, aman, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak; (3) alokasi waktu bermain yang cukup sehingga anak tidak terburu-buru dalam bereksplorasi; (4) dukungan orang tua dalam menyediakan kesempatan bermain kreatif di rumah; serta (5) suasana lingkungan belajar yang hangat, aman secara psikologis, dan bebas dari tekanan maupun kritik yang berlebihan terhadap hasil karya anak.

Di sisi lain, terdapat pula sejumlah faktor penghambat yang perlu diperhatikan. Pembelajaran yang terlalu berorientasi pada hasil akhir yang seragam, tanpa memberi ruang bagi variasi jawaban atau hasil karya anak, dapat menghambat perkembangan kreativitas karena anak menjadi terbiasa mengikuti pola pikir yang kaku. Keterbatasan alat dan bahan bermain, minimnya pemahaman guru mengenai pentingnya kegiatan bermain terbuka, serta kecenderungan orang tua yang terlalu protektif atau kritis terhadap hasil karya anak juga menjadi kendala yang dapat menghambat tumbuhnya kepercayaan diri dan keberanian anak untuk berkreasi secara bebas.

### **Implikasi Praktis bagi Guru dan Orang Tua**

Berdasarkan hasil sintesis di atas, terdapat beberapa implikasi praktis yang dapat diterapkan oleh guru dan orang tua untuk mengoptimalkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain edukatif. Pertama, guru dan orang tua perlu menyediakan waktu bermain bebas yang cukup setiap harinya, tanpa terlalu banyak mengarahkan atau membatasi cara anak bermain, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi idenya sendiri. Kedua, pemilihan dan penyediaan alat permainan edukatif perlu dilakukan secara variatif, termasuk memanfaatkan barang-barang di sekitar yang aman digunakan, agar anak terbiasa berpikir kreatif dalam memanfaatkan sumber daya yang terbatas.

Ketiga, guru dan orang tua perlu memberikan apresiasi terhadap proses berkreasi anak, bukan hanya terhadap hasil akhirnya, sehingga anak merasa dihargai atas usaha dan gagasan yang telah dituangkannya, terlepas dari seberapa sempurna hasil karya tersebut secara teknis. Keempat, lembaga PAUD dapat menyelenggarakan pelatihan bagi guru mengenai perancangan kegiatan bermain edukatif yang bersifat terbuka (open-ended) serta pembuatan alat permainan edukatif secara mandiri, sehingga kreativitas guru dalam merancang pembelajaran juga turut berkembang seiring dengan upaya menumbuhkan kreativitas anak didiknya.



### **Kreativitas dalam Konteks Bermain Digital dan Tradisional**

Perkembangan teknologi turut memunculkan variasi baru dalam kegiatan bermain edukatif, termasuk permainan digital interaktif yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Meskipun permainan digital dapat menyajikan stimulasi visual dan audio yang menarik, penggunaannya perlu tetap memperhatikan prinsip perkembangan anak, yaitu memberikan ruang eksplorasi aktif dan interaksi langsung, bukan sekadar konsumsi pasif terhadap tayangan pada layar. Bermain tradisional, seperti permainan congklak, engklek, atau membuat mainan dari bahan alam, tetap memiliki nilai penting dalam mengembangkan kreativitas karena melibatkan interaksi sosial langsung, penggunaan imajinasi yang lebih bebas, serta keterlibatan fisik yang menyeluruh dibandingkan permainan digital.

Kombinasi antara kegiatan bermain tradisional dan bermain edukatif berbasis alat permainan edukatif (APE) buatan sendiri dapat menjadi strategi yang saling melengkapi dalam mengembangkan kreativitas anak. Anak yang terbiasa memanfaatkan bahan-bahan sederhana di sekitarnya untuk menciptakan alat bermain sendiri cenderung memiliki kemampuan berpikir kreatif yang lebih tinggi dibandingkan anak yang hanya terbiasa menggunakan mainan jadi, karena proses menciptakan sendiri menuntut anak untuk berpikir lancar, luwes, dan orisinal sejak tahap perencanaan hingga penyelesaian karya.

### **Evaluasi dan Dokumentasi Perkembangan Kreativitas Anak**

Untuk memastikan kegiatan bermain edukatif benar-benar memberikan dampak terhadap perkembangan kreativitas anak, guru perlu melakukan evaluasi dan dokumentasi secara berkala terhadap proses dan hasil karya anak. Dokumentasi dapat dilakukan melalui portofolio hasil karya, catatan anekdot mengenai proses berpikir dan pemecahan masalah anak selama bermain, maupun foto dan video kegiatan bermain yang menunjukkan perkembangan kreativitas anak dari waktu ke waktu. Evaluasi semacam ini tidak dimaksudkan untuk memberi penilaian benar atau salah terhadap hasil karya anak, melainkan untuk memahami sejauh mana kegiatan bermain yang dirancang telah memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi berpikirnya secara bertahap.

Hasil evaluasi tersebut selanjutnya dapat menjadi dasar bagi guru untuk merancang kegiatan bermain edukatif yang lebih variatif dan sesuai dengan minat serta tahap perkembangan masing-masing anak pada periode berikutnya, sehingga stimulasi kreativitas yang diberikan bersifat berkelanjutan dan tidak berhenti pada satu jenis kegiatan bermain saja.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain edukatif merupakan strategi yang efektif dan sesuai dengan tahap perkembangan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Berbagai

bentuk kegiatan bermain edukatif, seperti bermain konstruktif, kegiatan seni, bermain peran, gerak dan lagu, serta penggunaan alat permainan edukatif (APE), mampu menstimulasi dimensi utama kreativitas anak, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi berpikir, sehingga anak terbiasa menghasilkan gagasan yang beragam dan orisinal sejak usia dini.

Keberhasilan pengembangan kreativitas melalui bermain edukatif sangat ditentukan oleh peran guru sebagai fasilitator yang mampu merancang kegiatan bermain terbuka (open-ended), ketersediaan alat dan bahan bermain yang variatif dan aman, alokasi waktu bermain yang cukup, serta dukungan lingkungan yang hangat dan bebas dari tekanan. Sebaliknya, pembelajaran yang terlalu berorientasi pada keseragaman hasil, keterbatasan sarana bermain, serta minimnya pemahaman guru dan orang tua mengenai pentingnya bermain terbuka menjadi faktor penghambat yang perlu mendapat perhatian serius.

Sebagai rekomendasi, guru dan orang tua disarankan untuk secara konsisten menyediakan kesempatan bermain edukatif yang bervariasi dan bersifat terbuka bagi anak, serta mengutamakan apresiasi terhadap proses berkreasi anak dibandingkan hasil akhir semata. Bagi lembaga PAUD, disarankan untuk menyelenggarakan pelatihan berkelanjutan bagi guru mengenai perancangan kegiatan bermain edukatif dan pembuatan alat permainan edukatif secara mandiri. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian empiris, baik kuantitatif maupun kualitatif, guna menguji secara langsung efektivitas berbagai bentuk bermain edukatif terhadap capaian kreativitas anak pada berbagai konteks lembaga PAUD, sehingga temuan dalam kajian pustaka ini dapat diperkuat dengan bukti empiris yang lebih komprehensif.

## **REFERENSI**

- Astini, dkk. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>
- Baharun, dkk. (2021). Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Barkah, R. Y., & Dewi, N. F. K. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kreatif di TK Islam Al-Husna Jatiuwung Kecamatan Cibodas Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 31–48. <https://doi.org/10.31000/ceria.v5i2.548>
- Dewi, N. W. R. (2021). Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni. *Widyalaya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 381–391.

- Fitria, E., Rachmi, T., & Widiasih, A. P. (2020). Penerapan Kegiatan Sentra Seni pada Pembelajaran di PAUD. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 54–60.
- Harahap, R. A. S. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 1–8. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6601>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>
- Hasbi, M., Wahyuni, M., Kurniati, E., Muis, A., Mirawati, M., Syamsiatin, E., Islamiyah, R., & Justicia, R. (2021). *Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Kemendikbud.
- Hayati, Z. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dari Botol Plastik dan Koran Bekas untuk Meningkatkan Kreativitas AUD. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3457>
- Hijriati. (2017). Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59–69.
- Hurlock, E. B. (2013). *Child Growth and Development*. Delhi: Literary Licensing, LLC.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Munandar, U. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musdalifa, U., Halimah, A., & Alwi, B. M. (2025). Analisis Kreativitas Peserta Didik dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Balok Susun Berwarna di TK. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 464–475. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4871>
- Priyanto, A. (2015). Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain. *COPE: Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2), 1–10.
- Rakhmawati. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387.

- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Wigati, M., & Wiyani, N. A. (2020). Kreativitas Guru dalam Membuat Alat Permainan Edukatif dari Barang Bekas. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i1.2700>