Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2776-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2026, Page: 25495-25506

Mengembangkan Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tradisional Bahan Alam Kelompok B Tk Kumara Windu Kencana 1 Denpasar

Ni Gusti Ayu Indra Ratmini[1], I Made Lestiawati[2] , I Gusti Lanang Agung Wiranata[3]
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar[1]
Emai:l indraratmini0@gmail.com[1] , Madelestia3k@uhnsugriwa.ac.id[2] agungwiranata@uhnsugriwa.ac.id[3]

Published: May , 2026

ABSTRACT

Early childhood creativity is the achievement of flexible, original, and imaginative thinking skills demonstrated through exploratory activities and the ability to express ideas independently according to their developmental stage. This study aims to foster children's creativity through the implementation of teacher strategies based on traditional games made from natural materials at Kumara Windu Kencan Kindergarten. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) designed by Kemmis and McTaggart. It was implemented in two cycles, each encompassing planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques included observation, interviews, and qualitative and quantitative data analysis. The results showed a gradual increase in children's creativity. In the pre-cycle, children's achievement in the Developing According to Expectations (BSH) category was 40%. In Cycle I, 60% increased, but did not meet the success indicators. After improvements in Cycle II, the percentage of children achieving the BSH and Very Good Development (BSB) categories increased and exceeded the target of ≥70%, namely 73.3%. Thus, the implementation of traditional games using natural materials has proven effective in fostering creativity in early childhood and can be an alternative learning strategy that is innovative, relevant to children's daily experiences, and meaningful in early childhood education (PAUD) settings.

Keywords: *children's creativity, traditional games, natural materials, classroom action research, learning strategies, PAUD.*

ABSTRAK

Kreativitas anak usia dini adalah tercapainya kemampuan berpikir fleksibel, orisinal, dan imajinatif yang ditunjukkan melalui aktivitas eksploratif serta kemampuan mengekspresikan ide secara mandiri sesuai dengan tahap perkembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas anak melalui penerapan strategi guru berbasis permainan tradisional dari bahan alam di Tk Kumara Windu Kencan, Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang oleh Kemmis dan McTaggart.yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.Teknik pengumpulan data melalui observasi,wawancara dan analisis data secara Kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak secara bertahap. Pada pra siklus, capaian anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 40%. Pada Siklus I 60% terjadi peningkatan namun belum memenuhi indikator keberhasilan. Setelah perbaikan pada Siklus II, persentase anak yang mencapai kategori BSH dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dan melampaui target ≥70% yaitu 73,3%. Dengan demikian, penerapan permainan tradisional berbahan alam terbukti efektif dalam menumbuhkan kreativitas anak usia dini, serta dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, relevan dengan pengalaman nyata anak sehari-hari, dan bermakna di lingkungan PAUD.

Kata Kunci: kreativitas anak, permainan tradisional, bahan alam, penelitian tindakan kelas,strategi pembelajaran , PAUD.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase yang sangat krusial dalam perjalanan hidup manusia, yang sering kali disebut sebagai masa keemasan atau golden age. Pada periode ini, anak memiliki potensi pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa, baik dari aspek fisik, motorik, kognitif, bahasa, maupun sosial-emosional. Salah satu aspek yang menjadi perhatian utama dalam kurikulum pendidikan modern adalah pengembangan kreativitas. Kreativitas pada anak usia dini bukan sekadar kemampuan untuk menghasilkan sebuah karya seni yang indah, melainkan sebuah

proses berpikir yang melibatkan imajinasi, eksplorasi, dan kemampuan untuk menemukan solusi unik atas masalah yang dihadapi. Anak yang kreatif memiliki ciri khas berupa rasa ingin tahu yang tinggi, keberanian untuk mencoba hal-hal baru, serta fleksibilitas dalam berpikir yang menjadi modal utama dalam menghadapi dinamika kehidupan di masa depan. Namun, tantangan besar muncul ketika proses pendidikan di sekolah cenderung bersifat kaku dan terlalu berorientasi pada pencapaian akademik yang bersifat teoretis. Di banyak lembaga pendidikan, termasuk di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar, sering kali ditemui pola pembelajaran yang masih didominasi oleh instruksi satu arah dari guru. Hal ini menyebabkan anak-anak cenderung menjadi peniru yang pasif daripada penemu yang aktif. Ketergantungan anak pada contoh yang diberikan guru serta ketakutan untuk melakukan kesalahan menjadi penghambat utama munculnya orisinalitas dalam diri mereka. Kurangnya ruang bagi anak untuk mengekspresikan ide secara bebas merupakan masalah mendasar yang memerlukan solusi konkret melalui perubahan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada anak.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah dengan merevitalisasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Indonesia, dan Bali secara khusus, memiliki kekayaan permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai edukatif, sosial, dan budaya yang sangat tinggi. Permainan tradisional memiliki karakteristik yang sangat mendukung pengembangan kreativitas karena aturannya yang fleksibel dan menuntut interaksi yang intens antara pemain dengan lingkungannya. Melalui permainan tradisional, anak tidak hanya belajar secara motorik, tetapi juga diajak untuk berimajinasi dan menciptakan variasi permainan sesuai dengan kesepakatan bersama. Sayangnya, seiring dengan kemajuan teknologi, permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh generasi muda yang lebih tertarik pada permainan digital yang sering kali bersifat individualis dan kurang memberikan stimulasi sensorik yang beragam. Penggunaan bahan alam sebagai media utama dalam permainan tradisional menjadi faktor pendukung yang sangat signifikan dalam penelitian ini. Bahan alam seperti daun, ranting, batu, pasir, dan biji-bijian merupakan media yang tidak memiliki bentuk baku atau sering disebut sebagai loose parts. Karakteristik bahan alam yang serba guna ini memaksa otak anak untuk bekerja lebih keras dalam memberikan makna pada benda tersebut. Selembar daun di tangan anak yang kreatif dapat berubah menjadi uang, piring, atau bahkan sayap burung dalam permainan peran. Interaksi langsung dengan material alami ini memberikan rangsangan sensorik yang jauh lebih kaya dibandingkan dengan Alat Permainan Edukatif (APE) buatan pabrik yang bentuk dan fungsinya sudah ditentukan secara tetap. Selain itu, penggunaan bahan alam juga mengajarkan anak untuk menghargai kekayaan lingkungan di sekitar mereka.

Keberhasilan integrasi antara permainan tradisional dan bahan alam sangat bergantung pada strategi yang diterapkan oleh guru. Guru memiliki peran sentral sebagai arsitek pembelajaran yang tidak hanya menyiapkan materi, tetapi juga menciptakan atmosfer kelas yang mendukung kebebasan berekspresi. Strategi guru mencakup kemampuan dalam memberikan motivasi, melakukan bimbingan melalui teknik bertanya yang memicu daya nalar, serta kesabaran dalam menghargai proses kreatif setiap anak. Sering kali, guru merasa terbebani dengan persiapan media yang dianggap sulit, padahal alam telah menyediakan bahan-bahan yang melimpah dan murah. Paradigma ini perlu diubah agar guru mampu melihat potensi besar di balik kesederhanaan bahan alam untuk menstimulasi indikator-indikator kreativitas anak seperti kelancaran ide dan keluwesan dalam bertindak. Berdasarkan realitas di lapangan, terlihat adanya kesenjangan antara potensi kreatif anak dengan strategi yang diterapkan oleh pendidik di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar. Rendahnya kemampuan anak dalam menciptakan karya yang orisinal menjadi latar belakang utama dilakukannya penelitian ini. Diperlukan sebuah tindakan nyata melalui Penelitian Tindakan Kelas untuk menguji sejauh mana penerapan permainan tradisional berbahan alam dapat meningkatkan daya kreativitas anak kelompok B. Fokus penelitian ini adalah mengevaluasi proses transisi pembelajaran dari yang semula bersifat konvensional menuju pembelajaran yang eksploratif dan berbasis kearifan lokal.

Secara lebih luas, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam dunia PAUD. Secara teoretis, kajian ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran berbasis

lingkungan dan budaya lokal merupakan metode yang paling relevan untuk menumbuhkan karakter dan potensi anak secara alami. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi para praktisi pendidikan dalam menyusun program pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan tanpa harus bergantung pada media yang mahal. Dengan mengombinasikan strategi guru yang tepat, nilai-nilai luhur permainan tradisional, dan kebebasan mengeksplorasi bahan alam, diharapkan akan lahir generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga unggul dalam kreativitas dan mencintai warisan budayanya sendiri.

METODE PENELITIAN

Partisipan Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak Kelompok B di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar tahun ajaran 2025/2026. Total partisipan berjumlah 15 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dengan rentang usia 5 hingga 6 tahun. Selain peserta didik, guru kelas dilibatkan sebagai mitra kolaborator untuk memastikan relevansi tindakan dan meningkatkan kemampuan reflektif pendidik.

Organisasi Penelitian

Penelitian ini menggunakan model spiral Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus (Maret-April 2026), di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama:

1. Perencanaan: Identifikasi masalah, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan penyiapan instrumen observasi.
2. Pelaksanaan: Guru bertindak sebagai fasilitator yang memperkenalkan permainan tradisional (seperti membuat kalung batang kangkung atau menganyam daun) dan memandu eksplorasi bahan alam.
3. Observasi: Peneliti mencatat perilaku kreatif anak menggunakan lembar observasi yang mencakup indikator kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi.
4. Refleksi: Menganalisis keberhasilan dan hambatan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Analisis Penelitian

Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif model Miles dan Huberman (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan) yang dikombinasikan dengan statistik kuantitatif sederhana. Persentase keberhasilan dihitung berdasarkan skor pencapaian anak dibandingkan skor maksimal. Kriteria keberhasilan ditetapkan apabila minimal 70% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Lokasi Penelitian

TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di jantung Kota Denpasar, Bali. Sebagai institusi yang berada di lingkungan urban yang masih kental dengan nilai-nilai budaya lokal, sekolah ini memiliki posisi strategis dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam kurikulum modern. Secara fisik, sekolah ini menyediakan lingkungan belajar yang cukup asri dengan area terbuka yang memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan elemen-elemen alam. Sarana dan prasarana yang tersedia mencakup ruang kelas yang terorganisir, alat permainan edukatif (APE) baik di dalam maupun di luar ruangan, serta akses terhadap material alam di sekitar sekolah yang menjadi basis utama dalam penelitian ini. Karakteristik sosial di lokasi penelitian menunjukkan keberagaman latar belakang orang tua, namun secara umum memiliki kesamaan visi dalam mendukung pendidikan yang berbasis karakter dan budaya. Visi sekolah ini menekankan pada pembentukan anak yang cerdas, berakhlak mulia, dan kreatif, yang menjadi landasan kuat bagi peneliti untuk menerapkan strategi pengembangan kreativitas melalui permainan tradisional.

Tabel Jumlah Anak Didik Kelompok B TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar Tahun Ajaran 2025 / 2026 Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	F	Persentase (%)
Perempuan (P)	7	46,7%
Laki-laki (L)	8	53,3%
Jumlah	15	100%

(Sumber: Indra Ratmini)

Deskripsi Pra Siklus

Sebelum dilaksanakannya tindakan pada Siklus I, peneliti melakukan observasi awal (pra-siklus) untuk memetakan kondisi faktual kreativitas anak Kelompok B di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap 15 anak, ditemukan bahwa tingkat kreativitas anak masih berada pada kategori yang rendah. Sebagian besar anak menunjukkan ketergantungan yang tinggi pada instruksi guru dan cenderung ragu-ragu dalam memulai aktivitas eksplorasi. Dalam kegiatan seni atau prakarya, anak-anak lebih banyak menunggu contoh dari guru dan menghasilkan karya yang seragam, yang mengindikasikan bahwa indikator orisinalitas dan kelancaran ide belum berkembang secara optimal.

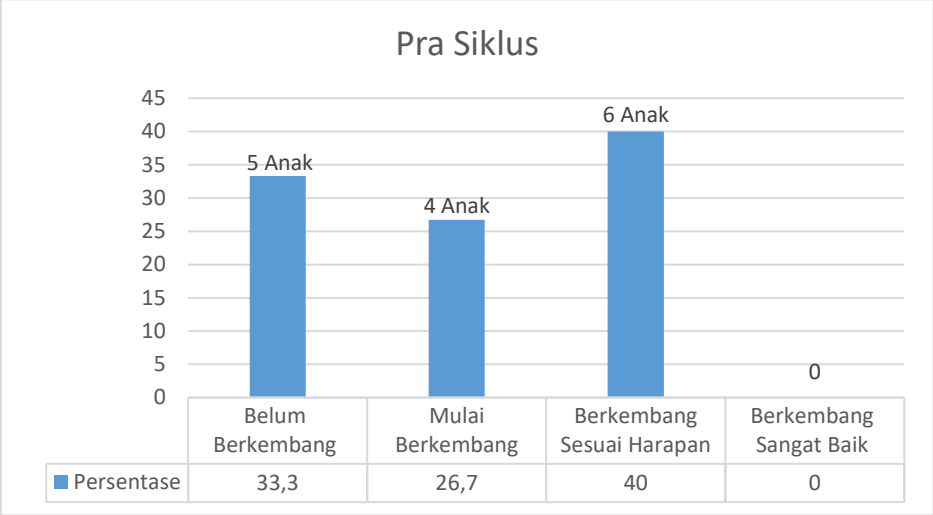
Secara data, hasil pra-siklus menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan perkembangan kreativitas anak hanya mencapai 40%. Kondisi ini dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pabrikan yang sifatnya tertutup lebih mendominasi dibandingkan penggunaan media yang memicu daya imajinasi. Kurangnya pemanfaatan bahan alam dan permainan tradisional dalam kegiatan harian menyebabkan anak tidak memiliki ruang yang cukup untuk mengekspresikan gagasan-gagasan unik mereka. Temuan pada tahap pra-siklus ini menjadi dasar kuat bagi peneliti untuk menerapkan intervensi berupa penggunaan permainan tradisional berbahan alam sebagai upaya untuk menstimulasi kemampuan berpikir divergen anak pada siklus-siklus berikutnya.

Tabel Pra Siklus Kemampuan Kreativitas Anak di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar

Kriteria	Jumlah anak	Presentase (%)
Belum Berkembang	5	33,3%
Mulai Berkembang	4	26,7%
Berkembang Sesuai Harapan	6	40%
Berkembang Sangat Baik	0	0%
Total	15	100%

(Sumber: Indra Ratmini)

Grafik Pra Siklus Kemampuan Kreativitas Anak di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar



Deskripsi Siklus I

Pelaksanaan penelitian pada Siklus I dimulai dengan tahap perencanaan yang melibatkan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan fokus pada pengenalan bahan alam. Pada tahap pelaksanaan, guru memperkenalkan permainan tradisional yang melibatkan koordinasi motorik dan imajinasi awal, seperti memanfaatkan daun-daunan untuk membentuk pola tertentu. Berdasarkan hasil observasi selama Siklus I, terlihat bahwa anak-anak mulai menunjukkan ketertarikan pada media baru yang diberikan. Namun, dalam aspek kreativitas, pencapaian anak-anak masih berada pada tahap transisi. Secara kuantitatif, persentase keberhasilan pada siklus ini tercatat sebesar 60%.

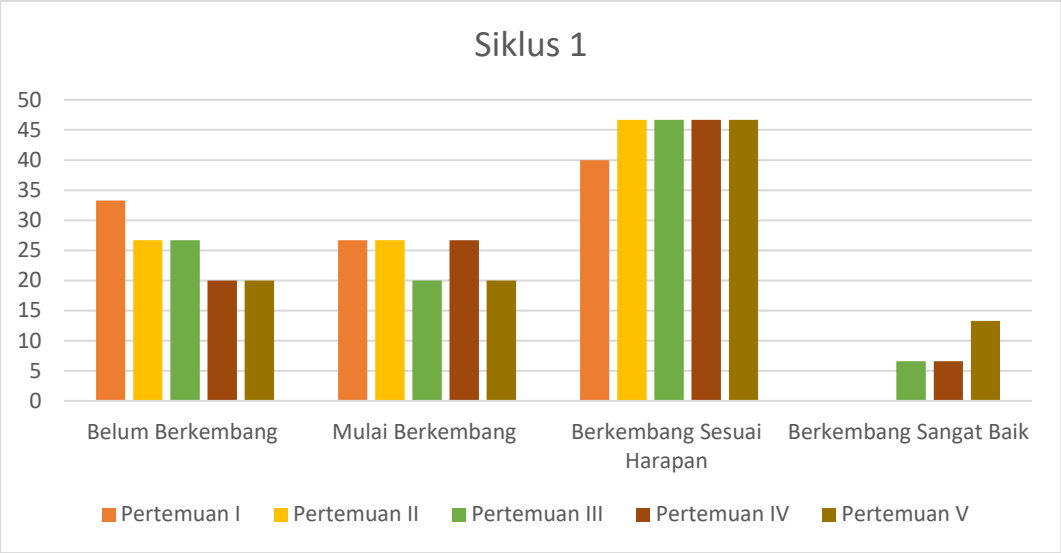
Meskipun terdapat peningkatan dari tahap pra-siklus, hasil refleksi menunjukkan bahwa intervensi pada Siklus I masih memiliki beberapa kelemahan. Guru cenderung masih memberikan instruksi yang terlalu kaku dan bersifat satu arah. Dalam kegiatan membuat prakarya dari bahan alam, misalnya, guru sering kali memberikan contoh bentuk yang spesifik sehingga anak-anak merasa harus meniru contoh tersebut agar dianggap benar. Hal ini menyebabkan indikator orisinalitas dalam kreativitas anak belum muncul secara optimal. Anak-anak tampak ragu untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk di luar contoh guru. Selain itu, variasi bahan alam yang disediakan pada Siklus I masih terbatas pada beberapa jenis daun saja, sehingga daya tarik eksplorasi anak cepat menurun. Kendala-kendala inilah yang kemudian menjadi dasar perbaikan untuk tindakan pada siklus berikutnya.

Tabel Analisis Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas anak di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar

Siklus 1										
Penilaian	**Pertemuan I**		**Pertemuan II**		**Pertemuan III**		**Pertemuan IV**		**Pertemuan V**	
	Frekuensi	**%**	**Frekuensi**	**%**	**Frekuensi**	**%**	**Frekuensi**	**%**	**Frekuensi**	**%**
BB	5	33,3%	4	26,7%	4	26,7%	3	20%	3	20%
MB	4	26,7%	4	26,7%	3	20%	4	26,7%	3	20%
BSH	6	40%	7	46,7%	7	46,7%	7	46,7%	7	46,7%

BSB	0	0%	0	0%	1	6,6%	1	6,6%	2	13,3%
Total	**15**	**100%**	**15**	**100%**	**15**	**100%**	**15**	**100%**	**15**	**100%**

Grafik Analisis Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas anak di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar



Deskripsi Siklus II (Perbaikan)

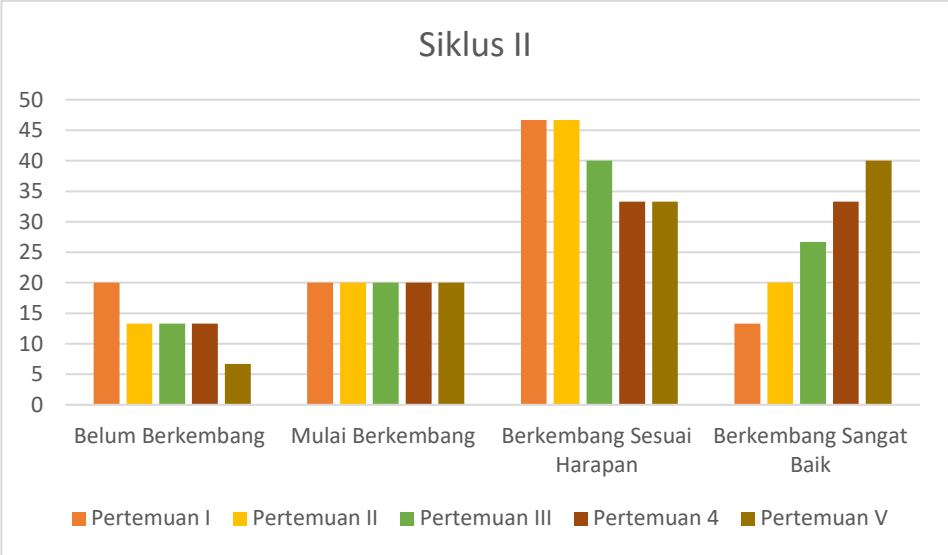
Memasuki Siklus II, peneliti dan guru kolaborator melakukan perombakan signifikan pada strategi penyampaian materi dan pengelolaan media. Perencanaan pada siklus ini lebih menekankan pada kebebasan eksplorasi anak (independent exploration). Guru tidak lagi memberikan contoh hasil karya yang sudah jadi, melainkan memberikan tantangan terbuka melalui pertanyaan-pertanyaan pemantik. Media bahan alam yang disediakan juga diperluas variasinya, mencakup ranting pohon, berbagai jenis biji-bijian, pelepah pisang, hingga tanah liat dan pasir warna alami.

Hasil dari perbaikan tindakan pada Siklus II menunjukkan perubahan perilaku yang sangat positif pada anak-anak. Mereka mulai berani mengombinasikan berbagai media tanpa rasa takut salah. Misalnya, dalam permainan tradisional membuat "dagang-dagangan", anak-anak tidak hanya menggunakan daun sebagai uang, tetapi mulai mengolah ranting sebagai alat timbang dan biji-bijian sebagai barang dagangan dengan klasifikasi warna yang mereka tentukan sendiri. Kemampuan kelancaran ide (fluency) dan keluwesan (flexibility) meningkat drastis karena suasana kelas yang lebih demokratis. Secara data, peningkatan ini terlihat dari tercapainya persentase keberhasilan sebesar 73,3%. Angka ini membuktikan bahwa dengan memberikan kepercayaan penuh kepada anak untuk bereksperimen, potensi kreatif yang semula terpendam dapat muncul ke permukaan secara alami. Refleksi pada Siklus II menunjukkan bahwa target penelitian telah terpenuhi, di mana sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel Analisis Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas anak di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar

Siklus II										
Penilaian	**Pertemuan I**		**Pertemuan II**		**Pertemuan III**		**Pertemuan IV**		**Pertemuan V**	
	Frekuensi	**%**	**Frekuensi**	**%**	**Frekuensi**	**%**	**Frekuensi**	**%**	**Frekuensi**	**%**
BB	3	20%	2	13,3%	2	13,3%	2	13,3%	1	6,7%
MB	3	20%	3	20%	3	20%	3	20%	3	20%
BSH	7	46,7%	7	46,7%	6	40%	5	33,3%	5	33,3%
BSB	2	13,3%	3	20%	4	26,7%	5	33,3%	6	40%
Total	**15**	**100%**	**15**	**100%**	**15**	**100%**	**15**	**100%**	**15**	**100%**

Grafik Analisis Hasil Observasi Kemampuan Kreativitas anak di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar

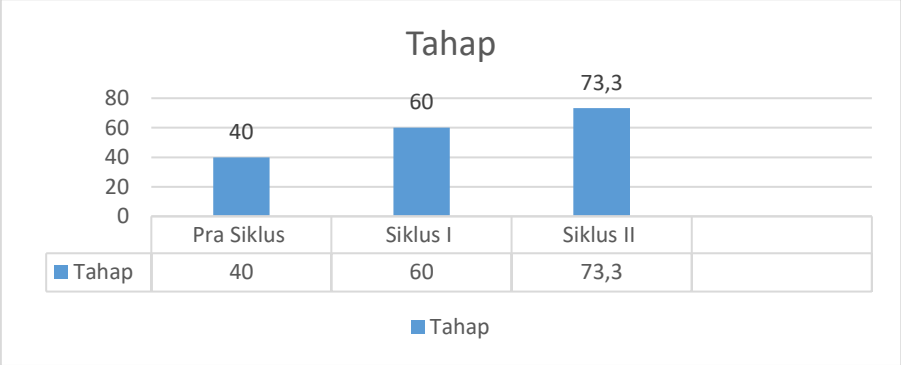


Tabel Rekapitulasi Persentase Keberhasilan di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar

Tahap	Presentase (%)
Pra Siklus	40%
Siklus I	60%
Siklus II	73,3%

(Sumber: Indra Ratmini)

Grafik Rekapitulasi Persentase Keberhasilan di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar



Pembahasan

Kebutuhan Guru dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak

Dalam proses pendidikan anak usia dini, guru merupakan figur sentral yang membutuhkan pemahaman mendalam tentang hakikat kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan utama guru bukan hanya terletak pada ketersediaan sarana fisik, melainkan pada pengembangan kompetensi pedagogik yang kreatif. Guru memerlukan wawasan tentang bagaimana mengubah lingkungan sekitar menjadi laboratorium belajar yang inspiratif. Kebutuhan akan pengetahuan mengenai psikologi perkembangan anak juga sangat krusial, terutama dalam memahami bahwa setiap anak memiliki ritme kreatif yang berbeda.

Guru membutuhkan dukungan dalam bentuk pelatihan yang berkelanjutan mengenai pemanfaatan kearifan lokal. Selama ini, terdapat persepsi bahwa kreativitas hanya bisa muncul dari penggunaan alat teknologi tinggi atau media yang mahal. Namun, temuan di lapangan membuktikan bahwa kebutuhan guru yang paling mendasar adalah keberanian untuk keluar dari zona nyaman pembelajaran konvensional. Guru perlu memiliki kemampuan untuk mendesain kegiatan yang bersifat "open-ended", di mana proses lebih dihargai daripada hasil akhir. Dukungan dari pihak sekolah dalam memberikan otonomi kepada guru untuk memodifikasi kurikulum sesuai dengan potensi alam sekitar juga menjadi faktor penentu dalam menumbuhkan iklim kreatif di sekolah.

Kondisi Faktual Guru dalam Penerapan Pembelajaran

Secara faktual, sebelum adanya intervensi penelitian, guru di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar menghadapi tantangan dalam hal rutinitas pembelajaran yang monoton. Meskipun para guru memiliki dedikasi yang tinggi, mereka sering kali terjebak dalam tuntutan administratif yang menyita waktu untuk berinovasi secara kreatif. Dalam penerapan pembelajaran sehari-hari, guru lebih banyak mengandalkan buku paket atau lembar kerja siswa (LKS) yang memaksa anak untuk mengikuti pola yang sudah ada. Penggunaan bahan alam sebelumnya jarang dilakukan karena adanya kekhawatiran mengenai kebersihan kelas dan kesulitan dalam mengumpulkan bahan-bahan tersebut secara rutin.

Kondisi faktual lainnya menunjukkan bahwa interaksi guru dengan anak masih sering bersifat instruktif. Pertanyaan yang diajukan kepada anak biasanya bersifat tertutup (yang hanya membutuhkan jawaban "ya" atau "tidak"), sehingga tidak merangsang anak untuk berpikir kritis atau berimajinasi. Namun, seiring berjalannya penelitian, terjadi pergeseran paradigma pada guru. Guru mulai menyadari bahwa dengan membiarkan anak "bermain kotor" dengan bahan alam, sebenarnya sedang terjadi proses sinapsis di otak anak yang sangat kaya. Kesadaran ini merubah gaya mengajar guru menjadi lebih rileks dan suportif, yang secara langsung berdampak pada meningkatnya rasa percaya diri anak dalam berekspresi.

Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak

Strategi yang dikembangkan dalam penelitian ini berfokus pada tiga pilar utama: penyediaan lingkungan yang merangsang (stimulating environment), penggunaan media yang fleksibel (loose parts), dan teknik bimbingan yang bersifat fasilitatif. Pertama, guru menerapkan strategi penataan lingkungan belajar yang memungkinkan anak bergerak bebas dan mengakses berbagai bahan alam secara mandiri. Penataan ini bertujuan untuk mengurangi hambatan fisik dan psikologis anak dalam bereksplorasi.

Kedua, strategi penggunaan media permainan tradisional berbahan alam dilakukan dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai lokal ke dalam tema pembelajaran. Guru memilih permainan yang relevan dengan kehidupan anak di Bali, sehingga anak merasa dekat dengan materi yang dipelajari. Penggunaan bahan alam seperti pelepah pisang untuk membuat "mobil-mobilan" atau daun kelapa untuk menganyam sederhana, memberikan tantangan motorik sekaligus imajinatif. Bahan-bahan ini dipilih karena sifatnya yang tidak permanen dan dapat diubah-ubah, yang merupakan syarat utama bagi stimulasi kreativitas.

Ketiga, strategi interaksi guru melalui teknik scaffolding dan pertanyaan terbuka terbukti menjadi kunci keberhasilan. Guru bertindak sebagai pengamat aktif yang hanya memberikan bantuan ketika anak benar-benar membutuhkannya. Pertanyaan-pertanyaan seperti "Apa lagi yang bisa kamu tambahkan di sini?" atau "Bagaimana jika kita menggunakan biji ini untuk bagian itu?" membantu anak memperluas perspektif mereka tanpa merasa didekte. Strategi ini menciptakan ruang bagi anak untuk melakukan kesalahan dan belajar dari kesalahan tersebut, yang merupakan bagian integral dari proses kreatif. Secara keseluruhan, kombinasi strategi ini tidak hanya meningkatkan hasil karya anak secara estetika, tetapi yang lebih penting adalah meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir orisinal dan mandiri dalam menyelesaikan tantangan bermain mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi guru melalui permainan tradisional berbahan alam secara signifikan mampu menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas anak Kelompok B di TK Kumara Windu Kencana 1 Denpasar. Peningkatan ini tidak hanya terlihat secara kuantitatif melalui kenaikan persentase ketuntasan perkembangan anak dari tahap pra-siklus yang hanya sebesar 40%, meningkat menjadi 60% pada Siklus I, dan akhirnya mencapai puncaknya pada Siklus II dengan capaian 73,3%, namun juga terlihat secara kualitatif melalui perubahan perilaku eksploratif anak. Anak-anak yang semula cenderung pasif dan bergantung pada instruksi guru, bertransformasi menjadi individu yang lebih berani dalam mencoba ide-ide baru, memiliki keluwesan dalam menggunakan berbagai media alam, serta mampu menciptakan karya yang memiliki unsur orisinalitas tinggi.

Keberhasilan ini membuktikan bahwa strategi guru yang tepat, yakni dengan berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan stimulus (rich environment) dan menggunakan pendekatan pertanyaan terbuka, menjadi kunci utama dalam membuka potensi kreatif anak. Pemanfaatan permainan tradisional yang diintegrasikan dengan bahan alam seperti daun, ranting, dan biji-bijian terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang fleksibel (loose parts). Sifat bahan alam yang tidak memiliki bentuk baku mendorong anak untuk berpikir divergen dan imajinatif. Dengan demikian, integrasi antara nilai-nilai budaya lokal dan pemanfaatan potensi alam sekitar merupakan formula yang sangat relevan dalam menstimulasi aspek perkembangan kreativitas anak usia dini secara bermakna dan berkelanjutan.

SARAN

Sehubungan dengan temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan kepada berbagai pihak sebagai upaya tindak lanjut:

1. Bagi Pendidik (Guru):
   Diharapkan para guru PAUD dapat lebih konsisten dan percaya diri dalam mengeksplorasi penggunaan bahan alam sebagai media pembelajaran utama. Guru hendaknya terus mengasah kemampuan dalam memberikan bimbingan yang bersifat non-instruktif, yakni dengan lebih banyak memberikan tantangan dan pertanyaan pemantik yang merangsang daya nalar anak daripada sekadar memberikan contoh untuk ditiru. Selain itu, guru perlu memperkaya wawasan mengenai variasi permainan tradisional agar proses pembelajaran tetap menarik dan tidak membosankan.
2. Bagi Lembaga Pendidikan (Sekolah):
   Pihak sekolah disarankan untuk memberikan dukungan penuh terhadap pengembangan kurikulum berbasis kearifan lokal. Hal ini dapat dilakukan dengan memfasilitasi pengadaan area "sudut alam" atau "bengkel kreatif" di sekolah yang berisi berbagai bahan alam yang mudah diakses oleh anak. Sekolah juga perlu menyelenggarakan pelatihan atau diskusi kelompok terpumpun (FGD) antar-guru secara rutin untuk berbagi pengalaman mengenai strategi inovatif dalam menumbuhkan kreativitas anak.
3. Bagi Orang Tua:
   Orang tua diharapkan dapat melanjutkan stimulasi kreativitas di rumah dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk bermain dan bereksplorasi dengan benda-benda di sekitar rumah. Orang tua hendaknya tidak terlalu membatasi anak karena alasan kebersihan, selama kegiatan tersebut aman, karena interaksi langsung dengan material alam sangat penting bagi perkembangan sensorik dan imajinasi anak.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya:
   Mengingat penelitian ini fokus pada aspek kreativitas, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian dengan mengkaji dampak permainan tradisional berbahan alam terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti kecerdasan interpersonal, kemampuan literasi awal, atau pembentukan karakter peduli lingkungan (eco-friendly character). Selain itu, penelitian dengan durasi yang lebih panjang atau dengan subjek yang lebih luas di lokasi yang berbeda akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas strategi ini dalam skala yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

Adhani, D. N., & Nazarullail, F. (2020). Penerapan permainan tradisional berbahan dasar alam di RA (Raudatul Athfal) di Bangkalan Madura. Jurnal Pendidikan Anak, 4(2).

Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-kunci dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5(1), 75–95. https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084

Amabile, T. M. (1996). Creativity in context: Update to the social psychology of creativity. Westview Press.

Ambarita, J., & Purnamasari, I. (2020). Kreativitas guru PAUD dalam pembuatan media pembelajaran berbasis game edukasi dari bahan alam dan limbah. Jurnal Pendidikan, 1.

Anjani, R. (2024). Practical strategies for stimulating creativity in early childhood: STEAM approach, parent involvement, and environmental support. Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak, 5(2), 78–98. https://doi.org/10.47766/seulanga.v5i2.3921

Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.

Arliati, V. (2017). Meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan mencetak dari bahan alam. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 71. https://doi.org/10.30870/jpppaud.v4i1.4645

Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, 13(1), 150. https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604

Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 294. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99

Azizah, F. H. L., & Wardhani, J. D. (2022). Pengaruh pemberian stimulasi terhadap kreativitas anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 6245–6257. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3325

Cropley, A. J. (2001). Creativity in education and learning: A guide for teachers and educators. Routledge.

Dewantara, K. H. (1935). Pendidikan dan pengajaran nasional. Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Dewey, J. (1938). Experience and education. Kappa Delta Pi.

Gardner, H. (1993). Multiple intelligences: The theory in practice. Basic Books.

Guilford, J. P. (1950). Creativity. American Psychologist, 5(9), 444–454. https://doi.org/10.1037/h0063487

Hardiyanti, W. D., dkk. (2025). Fostering creativity through digital art activities in Scratchjr for kindergarten in Indonesia. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(6), 2880–2892. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7181

Hayati, S. N., & Hibana. (2021). Reaktualisasi permainan tradisional untuk pengembangan kreativitas anak. Jurnal Pelita PAUD, 5(2), 298–309. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344

Hidayati, S., & Nurani, Y. (2021). Keseimbangan motor play dan mental play dalam permainan tradisional anak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1820–1832.

Hurlock, E. B. (2013). Child development (6th ed.). McGraw-Hill Education.

Hutabarat, R. (2022). Manfaat permainan tradisional dalam mengembangkan kreativitas dan interaksi sosial anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 45-58.

Kartini, A. (2019). Nilai-nilai budaya dalam permainan tradisional sebagai sumber pembelajaran PAUD. Jurnal Observasi, 7(2), 112-125.

Lestiawati, I. M., Wiranata, I. G. L. A., & Astuti, A. T. (2023). Pengembangan permainan "Magic Box Kolaboratif" berbasis konsep Tri Hita Karana. Jurnal Ilmiah Potensia, 8(1), 35–48. https://doi.org/10.33369/jip.8.1.35-48

Montessori, M. (1967). The discovery of the child. Ballantine Books.

Mulyasa, E. (2012). Manajemen PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Munandar, U. (2012). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.

Munandar, U. (2012). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Rineka Cipta.

Nurkolis, dkk. (2023). Urgensi pengutamaan PAUD dalam kebijakan pendidikan di Indonesia. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(5), 6313–6326. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4187

Piaget, J. (1964). Development and learning. Journal of Research in Science Teaching, 2(3), 176–186.

Piaget, J. (1970). Piaget's theory. Wiley.

Rahayu, P. P., dkk. (2024). Stimulasi kreativitas anak usia dini melalui art and craft di TK Darussalam Semarang. Jurnal Kabar Masyarakat, 2(1), 90–96. https://doi.org/10.54066/jkb.v2i1.1670

Rahmawati, L., & Rachman, Y. A. (2022). Strategi meningkatkan kreativitas anak melalui permainan edukatif berbahan alam di RA Miftahul Falah. Jurnal Inovasi PAUD, 1(1).

Robinson, K. (2011). Out of our minds: Learning to be creative. Capstone Publishing Ltd.

Rukmana, A. (2021). Strategi pembelajaran anak usia dini. Alfabeta.

Runco, M. A. (2014). Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice (2nd ed.). Academic Press.

Santrock, J. W. (2018). Children (14th ed.). McGraw-Hill Education.

Sari, P. K. (2023). Strategi guru dalam mengintegrasikan permainan tradisional untuk stimulasi motorik dan kognitif. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8(3), 301-315.

Sewi, R. M., & Mailasari, D. U. (2020). Pengembangan keterampilan kolaborasi pada anak usia dini melalui permainan tradisional. Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, 8(2), 220. https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8796

Siti Hairiyah, & Mukhlis. (2025). Karakteristik belajar anak usia dini melalui eksplorasi lingkungan. Jurnal Perkembangan Anak, 10(1).
Suaidah, S., dkk. (2025). Peran guru sebagai fasilitator dalam lingkungan bermain berbasis bahan alam. Jurnal Pendidikan Kreatif, 4(2).
Sujiono, Y. N. (2013). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: Indeks.
Suryana, D., & Desmila. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(02), 143–153. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632
Suyadi. (2010). Psikologi belajar pendidikan anak usia dini. Yogyakarta: Pedagogia.
Suyadi. (2020). Permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter anak usia dini. Pustaka Pelajar.
Tohari, M., dkk. (2025). Permainan tradisional berbahan alam: Peluang dan tantangan dalam kurikulum PAUD. International Journal for Science Review.
Torrance, E. P. (1974). Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual. Lexington, MA: Ginn.
Torrance, E. P. (1995). Why fly? A philosophy of creativity. Ablex Publishing.
Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.
Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.
Wibowo, D. V., & Nugraheni, A. S. (2021). Implementasi pembelajaran kreatif seni rupa anak PAUD berbasis daring. Imaji, 19(2), 198–212. https://doi.org/10.21831/imaji.v19i2.37344
Wiresti, R. D., & Na'imah. (2020). Aspek perkembangan anak: Urgensitas ditinjau dalam paradigma psikologi perkembangan anak. Aulad: Journal on Early Childhood, 3(1), 36–44. https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.53
Wulandari, R., & Rukmana, A. (2023). Hubungan interaksi alam dengan pembentukan eco-friendly character pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Lingkungan, 8(2).
Yuliani, N. (2022). Fleksibilitas alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal. Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak, 10(3).