



Metode Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Sebuah Studi Literatur

Frelva Alel Majaga, Prayskia Grace Antahari, Trinita Meinda F. Tarore, Tiara Injili Kaligis, Regita Lasena, Immanuela V. V. Mantow, Andreas Marselino Rantung, Refien Khouni Silva Rawung

Universitas Negeri Manado

Abstract

Received: 20 Mei 2026
Revised: 29 Mei 2026
Accepted: 11 Juni 2026

Perkembangan kreativitas merupakan aspek penting dalam pembentukan kemampuan berpikir divergen, imajinasi, dan kemandirian anak usia dini. Namun, praktik pembelajaran di PAUD masih menunjukkan kurangnya stimulasi kreativitas secara optimal. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi metode pengembangan kreativitas Anak Usia Dini (AUD) melalui studi literatur terhadap 16 publikasi ilmiah terbitan 2015–2025 yang dipilih berdasarkan relevansi, kredibilitas, dan kesesuaian topik. Analisis dilakukan menggunakan teknik analisis isi untuk mengekstraksi tema-tema utama yang muncul secara konsisten. Hasil kajian menunjukkan empat kelompok metode yang paling efektif, yaitu: (1) aktivitas bermain dan eksplorasi, (2) pembelajaran berbasis proyek, (3) pendekatan STEAM dan penggunaan loose parts, serta (4) kegiatan seni, cerita, dan media kreatif. Keempat metode tersebut terbukti mendukung kelancaran berpikir, fleksibilitas ide, dan kemampuan ekspresi anak melalui kegiatan yang otonom dan eksploratif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kreativitas anak akan berkembang optimal apabila guru berperan sebagai fasilitator dan lingkungan belajar disusun kaya stimulus serta memberi ruang bagi anak untuk bereksperimen. Temuan ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan lembaga PAUD dalam mengintegrasikan kreativitas secara lebih terstruktur dalam pembelajaran.

Keywords: *Kreativitas Anak Usia Dini; Metode Pengembangan; Studi Literatur; STEAM; Project-Based Learning.*

(*) Corresponding Author: 23101111@unima.ac.id, 23101149@unima.ac.id,
23101094@unima.ac.id, 23101100@unima.ac.id,
23101105@unima.ac.id, 23101106@unima.ac.id,
23101154@unima.ac.id, refienrawung@unima.ac.id

How to Cite: Alel Majaga, F., Grace Antahari, P., Meinda F. Tarore, T., Injili Kaligis, T., Lasena, R., V. V. Mantow, I., Marselino Rantung, A., & Khouni Silva Rawung, R. (2026). METODE PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI: SEBUAH STUDI LITERATUR. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(6.C), 138-151. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13333>.

PENDAHULUAN

Perkembangan kreativitas di kalangan Anak Usia Dini (AUD) adalah elemen yang sangat penting dalam menentukan kemampuan berpikir, karakter, dan kesiapan mereka menghadapi tuntutan perkembangan di masa berikutnya. Periode usia dini sering disebut sebagai fase "usia keemasan" di mana kemampuan kognitif, emosional, dan sosial anak berada pada tingkat fleksibilitas paling tinggi. Dalam fase ini, anak memiliki keinginan alami untuk menjelajahi lingkungan, berimajinasi, serta mengembangkan ide-ide baru. Kreativitas menjadi saluran bagi anak untuk menyampaikan pemikiran dan perasaan, sekaligus berfungsi sebagai

latihan untuk mengasah kemampuan berpikir divergen yang memungkinkan mereka menciptakan berbagai solusi alternatif untuk suatu permasalahan. Para pakar seperti Guilford dan Torrance menekankan bahwa kreativitas tidak hanya terbatas pada penciptaan hal-hal baru, tetapi juga mencakup serangkaian proses kognitif yang kompleks seperti kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi yang berkembang melalui interaksi aktif anak dengan lingkungan belajarnya.

Pemahaman mengenai pentingnya stimulasi pada anak usia dini diperkuat oleh berbagai penelitian yang menempatkan masa ini sebagai periode emas perkembangan manusia. Pada masa ini, potensi-potensi dasar anak berkembang sangat cepat dan tidak akan terulang di tahap perkembangan berikutnya. Oleh karena itu, golden age dianggap sebagai periode yang menentukan kualitas perkembangan anak di masa depan. Izzatul Azizah dan Asyifa Robiatul Adawiyah (2020) juga menegaskan bahwa sekitar 80% perkembangan otak terjadi pada usia 0–6 tahun, sehingga stimulasi lingkungan baik berupa kata, tindakan, maupun interaksi sosial yang memengaruhi pembentukan perilaku, karakter, dan kemampuan intelektual anak (Wiyono et al., 2024). Temuan-temuan ini semakin menegaskan bahwa kreativitas perlu dikembangkan secara intensif pada masa usia dini karena otak anak berada pada titik kesiapan tertinggi untuk menerima rangsangan kreatif.

Meskipun kreativitas memiliki posisi sentral dalam perkembangan anak, realitas pendidikan AUD di Indonesia menunjukkan bahwa aspek ini belum sepenuhnya mendapat perhatian optimal. Banyak lembaga PAUD masih mengutamakan aktivitas yang bersifat repetitif, mekanis, dan akademik misalnya latihan menulis, membaca, atau berhitung yang sering kali membatasi ruang eksplorasi anak. Guru terkadang belum memahami pentingnya memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen, memunculkan ide spontan, ataupun melakukan aktivitas bermain terbuka yang mendukung pertumbuhan kreativitas. Hal ini diperkuat oleh keterbatasan media pembelajaran, kurikulum yang belum dipahami secara mendalam, serta praktik pembelajaran yang masih dominan berorientasi pada pencapaian kemampuan kognitif dasar. Padahal, kurikulum nasional seperti Kurikulum 2013 PAUD maupun Kurikulum Merdeka secara tegas menempatkan kreativitas sebagai salah satu aspek perkembangan utama dalam pembelajaran yang berbasis bermain dan berpusat pada anak.

Seiring meningkatnya perhatian terhadap kualitas pendidikan anak usia dini, berbagai pendekatan pembelajaran kini banyak dikembangkan untuk menstimulasi kreativitas anak secara optimal. Pembelajaran berbasis bermain, kegiatan eksploratif, stimulasi sensorik, penggunaan media fleksibel, hingga metode berbasis seni dan lingkungan menjadi dasar bagi terciptanya pengalaman belajar yang kaya dan bermakna bagi anak. Setiap pendekatan tersebut sesungguhnya menawarkan peluang besar untuk menumbuhkan kemampuan berpikir divergen, imajinasi, serta keberanian anak dalam mengekspresikan gagasan. Namun, implementasinya di lapangan tidak selalu berjalan ideal. Banyak pendidik masih berfokus pada aktivitas rutin yang bersifat instruksional, sehingga ruang eksplorasi anak menjadi terbatas. Selain itu, pemahaman guru mengenai bagaimana suatu metode dapat memfasilitasi kreativitas secara spesifik sering kali belum mendalam, sehingga pemilihan strategi pembelajaran tidak selalu didasarkan pada pertimbangan teoretis dan empiris yang kuat.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara teori dan praktik, terutama dalam hal bagaimana metode pengembangan kreativitas seharusnya dirancang, dipilih, dan diterapkan berdasarkan bukti ilmiah. Meski penelitian mengenai kreativitas AUD terus berkembang, temuan-temuan tersebut masih tersebar dalam berbagai studi dengan fokus, pendekatan, dan konteks yang berbeda. Belum banyak kajian yang secara sistematis mengintegrasikan berbagai hasil penelitian tersebut untuk memberikan gambaran komprehensif tentang metode apa yang paling efektif, bagaimana mekanisme kerjanya, serta dalam konteks apa metode tersebut bekerja secara optimal. Celah inilah yang menegaskan pentingnya sebuah penelitian studi literatur yang mampu merangkum dan menyintesis perkembangan pengetahuan mengenai metode pengembangan kreativitas pada AUD secara lebih terstruktur.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis berbagai metode pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kajian literatur sistematis. Secara khusus, penelitian ini akan menjawab pertanyaan: 1) Metode-metode apa saja yang telah digunakan dalam pengembangan kreativitas AUD? 2) Bagaimana landasan teoretis dan karakteristik masing-masing metode? 3) Bagaimana efektivitas dan implementasi metode-metode tersebut dalam praktik pembelajaran AUD? Kajian literatur ini mencakup artikel jurnal nasional dan internasional, buku, serta laporan penelitian yang dipublikasikan dalam rentang waktu sepuluh tahun terakhir (2015-2025) untuk memastikan relevansi dan kekinian informasi.

Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis berupa pemetaan komprehensif metode pengembangan kreativitas AUD beserta landasan filosofis dan psikologisnya, sehingga memperkaya keilmuan pendidikan anak usia dini. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik PAUD dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat, memberikan masukan bagi perancang kurikulum dalam mengintegrasikan pengembangan kreativitas secara sistematis, serta menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan studi empiris yang lebih mendalam tentang efektivitas metode-metode tertentu dalam konteks budaya dan sosial Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) sebagai pendekatan utama untuk menganalisis berbagai model, strategi, dan pendekatan pengembangan kreativitas pada Anak Usia Dini (AUD). Studi literatur dipilih karena penelitian ini bertujuan merumuskan pemahaman komprehensif mengenai metode-metode yang telah dikembangkan dan diteliti oleh berbagai ahli tanpa melakukan pengumpulan data langsung di lapangan. Menurut Zed (2014), studi literatur merupakan proses sistematis untuk mengumpulkan, membaca, mencatat, dan mengolah data dari berbagai sumber pustaka guna memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai topik tertentu. Dengan demikian, studi literatur memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi dan membandingkan temuan-temuan sebelumnya sebagai dasar penyusunan sintesis konseptual tentang pengembangan kreativitas anak. Sumber data dalam penelitian ini mencakup jurnal ilmiah, laporan penelitian, artikel akademik, serta dokumen kebijakan pendidikan yang relevan dengan tema kreativitas dan pendidikan anak usia dini. Kriteria inklusi dalam

pemilihan sumber adalah publikasi dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir untuk menjaga relevansi temuan, membahas kreativitas atau pengembangan kreativitas pada AUD, memiliki landasan teori yang jelas, dan diterbitkan oleh lembaga atau jurnal terpercaya. Adapun sumber yang tidak memenuhi kriteria relevansi, akurasi, dan kredibilitas dikeluarkan dari proses analisis. Prosedur penelitian dilakukan melalui empat tahapan sistematis. Pertama, identifikasi topik dan kata kunci seperti kreativitas anak usia dini, pengembangan kreativitas, metode pembelajaran anak usia dini, aktivitas bermain edukatif, stimulasi kreativitas. Kedua, peneliti melakukan pencarian literatur pada database seperti Google Scholar dan ResearchGate menggunakan kata kunci tersebut. Ketiga, peneliti melakukan seleksi dan evaluasi sumber dengan menilai kesesuaian tema, kualitas metodologis, serta kontribusi teoritis setiap publikasi. Dari tahap seleksi tersebut, diperoleh 16 sumber yang memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis lebih lanjut. Keempat, seluruh literatur yang terpilih dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) untuk mengidentifikasi pola, kategori, konsep, dan pendekatan umum terkait metode pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Analisis data dilakukan dengan cara menelaah isi setiap publikasi untuk menemukan tema-tema penting, seperti pendekatan bermain kreatif, pembelajaran berbasis proyek, penggunaan media loose parts, strategi eksploratif, hingga intervensi berbasis seni. Setiap temuan dibandingkan dan disintesis untuk membangun pemahaman komprehensif mengenai strategi yang efektif dalam pengembangan kreativitas AUD. Hasil analisis kemudian disusun dalam bentuk narasi terstruktur yang menjelaskan konsep-konsep teoretis, metode, serta kelebihan dan kelemahan dari berbagai pendekatan yang ditemukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Temuan

Analisis terhadap 16 sumber yang memenuhi kriteria inklusi menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas Anak Usia Dini (AUD) merupakan proses multidimensional yang tidak dapat dipahami melalui satu pendekatan saja. Literatur yang dikaji terdiri atas artikel empiris, kajian teoretis, serta laporan penelitian yang membahas strategi stimulasi kreativitas dalam konteks pendidikan AUD. Dari

Penulis & Tahun	Judul	Desain	Hasil
Renawati, R. & Suyadi (2021)	<i>Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang</i>	Kualitatif Deskriptif Analitis	Kegiatan membuat papan pintar dari kulit kerang berhasil meningkatkan antusiasme dan kreativitas anak usia 4–5 tahun selama pandemi. Anak menunjukkan ekspresi senang, mampu menghasilkan karya estetik, serta mengembangkan aspek seni, bahasa, motorik, dan emosional. Aktivitas ini juga membantu anak mengenal angka dan warna, berinteraksi dengan teman, serta berimajinasi melalui permainan yang melibatkan bahan alam. (Renawati & Suyadi, 2021)
Wiwik Windasari, Ari Sofia & Maman Surahman (2016)	<i>Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek</i>	Kuantitatif – Asosiatif Kausal	Hasil menunjukkan metode proyek berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak sebesar 63,5% ($R^2 = 0,635$). Anak lebih mandiri, mampu berkolaborasi, dan menghasilkan karya kreatif yang bervariasi. (Wiwik Windasari, Ari Sofia, 2016)
Siti Hairiyah & Mukhlis (2019)	<i>Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif</i>	Kualitatif – Studi Kepustakaan	Permainan edukatif terbukti efektif menstimulasi kreativitas anak melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Aspek yang berkembang meliputi kognitif, sosial, motorik, dan emosional. Guru berperan sebagai fasilitator dalam memilih dan memandu permainan yang bersifat edukatif. (Hairiyah, 2019)
Martheda Maarang, Nurul Khotimah, & Netry Maria Lily (2023)	<i>Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts</i>	Kualitatif – Studi Literatur	Hasil yang diperoleh bahwa melalui pembelajaran STEAM berbasis loose parts terbukti bahwa dapat meningkatkan tidak hanya kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini, melainkan meningkatnya kerjasama, komunikasi, dan imajinasi anak. (Maarang et al., 2023)
Farida Mayar, Umi Uzlah, Nurhamidah, Sri Ermiwati, Rika Rahmawati & Desmila (2022)	<i>Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini</i>	Literature Review	Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sekitar sangat berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Memanfaatkan lingkungan sekitar mampu memberikan pengaruh positif untuk meningkatkan kreativitas anak, dan lingkungan yang stabil dapat mempengaruhi kemajuan kreativitas anak. (Mayar et al., 2022)

Diana Vidya Fakhriyani (2016)	<i>Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini</i>	Kualitatif – Studi Literatur	Kreativitas anak meningkat ketika anak diberi kesempatan bermain bebas, bereksplorasi, dan mendapat dukungan dari lingkungan. Kreativitas dapat dikembangkan melalui aktivitas menyenangkan seperti menggambar, bermain balok, atau mendongeng. (Fakhriyani, 2016)
Muhammad Yusri Bachtiar (2016)	<i>Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar</i>	Kualitatif - Deskriptif	Pembelajaran bercerita melalui buku cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kreativitas dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II, yakni sebelum tindakan kreativitas anak sebesar 11-22 %, peningkatan kreativitas siklus I mencapai 33% dan peningkatan kreativitas pada siklus II mencapai 100 %.(Yusri, 2016)
Aizatul Farikhah, Azkiyatul Mar’atin, Lely Nur Afifah & Riana Ayu Safitri (2023)	<i>Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part</i>	Kualitatif - Deskriptif	Hasil penelitian dari metode loose part menunjukkan bahwa media tersebut dapat menambah kreativitas pada anak usia dini. Saat anak diberikan kebebasan melakukan eksplorasi langsung terhadap lingkungan bisa memperkaya ide-ide kreatif, gagasan imajinasi, dan memunculkan rasa ingin tahu pada anak. Sehingga pembelajaran yang awalnya monoton dan membosankan akan menjadi lebih menyenangkan.(Farikhah, Mar’atin & Safitri, 2023)
Yuliani Nurani & Trias Mayangasri (2017)	<i>Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini</i>	Research & Developm ent (R&D)	Model kegiatan sentra bermain terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan. Anak menunjukkan peningkatan dalam keberanian mencoba ide baru, kemampuan mengemukakan gagasan, serta kemandirian dalam bereksplorasi. Guru juga mengalami peningkatan kemampuan dalam merancang aktivitas yang mendorong kreativitas melalui permainan terbuka.(Yuliani Nurani., 2017)

Putri Agustina (2021)	<i>Kontribusi Project Based Learning terhadap Stimulasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini</i>	Studi literatur	Project Based Learning (PjBL) memberikan ruang bagi anak untuk terlibat dalam pengalaman belajar yang bermakna. Anak lebih terdorong untuk bereksperimen, menemukan solusi sendiri, serta mengekspresikan imajinasi melalui proses proyek yang kolaboratif. PjBL memperkuat kemampuan berpikir divergen, rasa ingin tahu, dan kemampuan menghasilkan karya orisinal.(Agustina, 2021)
Novita Eka Nurjanah, Elindra Yetti, Mohamad Syarif Sumantri (2024)	<i>Fostering Creative Thinking in Early Childhood: An Analysis of Developmental Stimulation</i>	Survei Kuantitatif	Penelitian menemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun masih memerlukan stimulasi yang lebih intensif. Anak menunjukkan perkembangan yang lebih baik ketika diberikan aktivitas eksploratif yang memungkinkan mereka memanipulasi objek, mencoba berbagai kemungkinan, dan mengembangkan solusi baru. Interaksi aktif dengan lingkungan terbukti meningkatkan fluency, fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas anak.(Nurjanah et al., 2024)
Rapiatunnisa, R. (2022)	<i>Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran</i>	Kuantitatif	Berdasarkan angka tersebut diketahui bahwa kreativitas anak meningkat sebesar 76.93% pada siklus I, dan 63.04% pada siklus II. Sejalan dengan itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain dapat meningkatkan kreativitas anak PAUD Nurul Hilal Kecamatan Batang Tuaka. (Rapiatunnisa, 2022)
Heldanita, H (2018)	<i>Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi</i>	Studi Literatur	Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan keluarga, orangtua, lingkungan dan guru menjadi salah satu faktor penting dalam mengembangkan kreativitas anak, perkembangan kreativitas anak juga dapat dikembangkan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai tempat tinggal anak dan kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar

			sebagai medianya misalnya, belajar pada alam dan outbond learning.(Heldanita, 2018)
Astri Yansyah Nurinayah, Sri Nurhayati, Ghina Wulansuci (2021)	<i>Penerapan Pembelajaran Steam Melalui Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Pelita</i>	Kualitatif - Deskriptif	Pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreatifitas anak Usia Dini dan dengan pendekatan STEAM proses pembelajaran anak terlihat lebih aktif serta anak anak lebih fokus mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta melalui metode proyek dapat membangun cara berpikir kritis anak, men stimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah sederhana.(Nurinayah et al., 2021)
Juli Afnita & Khamim Zarkasih Putro (2021)	<i>Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini</i>	Kualitatif-Studi Kepustaka an	Hasil jurnal menunjukkan bahwa kreativitas akan berkembang dengan baik ketika anak diberikan kebebasan dalam bermain maupun berkarya. Kebebasan ini memungkinkan anak menemukan sesuatu secara mandiri, menciptakan ide baru, serta memecahkan masalah dengan caranya sendiri.(Afnita, 2021)
Awaliyatun Nikmah, Imam Shofwan, All Fine Loretha (2023)	<i>Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini</i>	Deskriptif Kualitatif.	Pengaruh dari pembelajaran project based learning terhadap kreativitas siswa diantaranya siswa menjadi tidak mudah bosan, tertarik pada kegiatan kreatif, memiliki keingintahuan yang tinggi, percaya diri, berani mengambil resiko, terbuka terhadap hal-hal baru, imajinatif, toleransi, dan memiliki tanggung jawab.(Nikmah et al., 2023)

keseluruhan sumber tersebut, terdapat empat kelompok metode yang secara konsisten muncul dalam berbagai penelitian dan dianggap paling berpengaruh dalam memfasilitasi perkembangan kreativitas, yakni: (1) metode bermain dan eksplorasi, (2) pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL), (3) pendekatan STEAM dan penggunaan loose parts, serta (4) kegiatan seni, cerita, dan media kreatif.

Keempat kelompok metode ini bukan hanya sering digunakan, tetapi juga memiliki landasan teoritis dan bukti empiris yang kuat dalam mendukung perkembangan kemampuan berpikir divergen, fleksibilitas ide, dan ekspresi kreatif anak. Dengan demikian, temuan penelitian ini secara komprehensif menjawab rumusan masalah terkait metode, karakteristik, dan efektivitas strategi pengembangan kreativitas pada AUD.

Tabel 1. Analisis Studi Artikel

Metode-Metode Pengembangan Kreativitas AUD

1. Metode Bermain dan Eksplorasi

Kajian literatur secara konsisten menempatkan bermain sebagai fondasi utama dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Pemahaman ini sejalan dengan pandangan Piaget yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan lingkungan fisik dan sosial. Melalui bermain, anak tidak hanya memanipulasi objek, tetapi juga menguji skema dan menciptakan variasi baru sebagai bentuk adaptasi kognitif. Vygotsky memperkuat perspektif ini dengan menyatakan bahwa bermain membuka akses anak ke zone of proximal development (ZPD), yaitu ruang perkembangan di mana kemampuan kreatif yang belum tampak dalam situasi formal dapat muncul melalui dukungan konteks permainan.

Dari sisi teori kreativitas, Guilford dan Torrance menegaskan bahwa bermain menyediakan kondisi psikologis yang ideal untuk munculnya fluency, flexibility, originality, dan elaboration sebagai indikator kreativitas. Karakteristik bermain seperti kebebasan eksplorasi, fokus pada proses ketimbang hasil, penggunaan simbol, serta integrasi aspek motorik, sensorik, sosial, dan kognitif membentuk lingkungan yang kaya stimulasi dan minim tekanan performa. Literatur menunjukkan bahwa implementasi bermain sangat bervariasi, mencakup permainan konstruksi, permainan peran, eksplorasi bahan alam, hingga permainan sensorik. Dalam (Hairiyah, 2019) menemukan bahwa kegiatan rancang bangun meningkatkan kelancaran dan fleksibilitas ide, sedangkan dalam (Rapiatunnisa, 2022) menunjukkan peningkatan kreativitas lebih dari 70% melalui permainan peran berbasis cerita terbuka.

Dengan demikian, bermain menjadi pendekatan yang paling natural dalam menstimulasi kreativitas, terutama pada masa anak usia dini ketika aktivitas bermain merupakan medium utama anak dalam mengakses, memaknai, dan merekonstruksi dunia sekitarnya. Kealamian proses ini menjadikan bermain bukan sekadar aktivitas rekreasional, tetapi instrumen pedagogis yang secara empiris efektif untuk menumbuhkan kreativitas.

2. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PjBL)

Project-Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan yang menempatkan kreativitas dalam kerangka kerja yang sistematis melalui tahapan eksplorasi, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Secara teoretis, PjBL berakar pada konstruktivisme serta gagasan Dewey mengenai pembelajaran bermakna yang lahir dari pengalaman autentik. Dalam konteks kreativitas, pendekatan ini selaras dengan teori Amabile yang menekankan pentingnya otonomi, kesempatan untuk bereksperimen, dan keberadaan tantangan sebagai tiga elemen inti yang memfasilitasi munculnya kreativitas.

Karakteristik utama PjBL meliputi penggunaan pertanyaan pemicu yang bersifat terbuka, adanya kolaborasi antaranak, proses investigatif yang mendorong eksperimen, serta produk akhir sebagai representasi konkret dari gagasan kreatif anak. Dalam (Wiwik Windasari, Ari Sofia, 2016) menunjukkan bahwa PjBL membantu anak mengembangkan ide abstrak menjadi karya nyata melalui proses penyusunan, revisi, dan evaluasi. Temuan ini diperkuat oleh (Agustina, 2021) yang melaporkan bahwa proyek berbasis alam tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, dan ketekunan.

Kekuatan utama PjBL terletak pada kelengkapan proses berpikir yang dilibatkan di dalamnya. Anak tidak hanya menghasilkan produk akhir, tetapi mengalami seluruh tahapan *creative problem-solving* mulai dari identifikasi masalah hingga refleksi. Hal ini memungkinkan perkembangan pola pikir divergen dan kemampuan metakognitif berjalan secara simultan. Dengan demikian, PjBL menjadi salah satu pendekatan yang secara konsisten diakui efektif dalam mengembangkan kreativitas anak, baik dalam aspek konseptual maupun dalam praktik implementatifnya.

3. Pendekatan STEAM dan Penggunaan Loose Parts

Pendekatan STEAM dan penggunaan loose parts menempati posisi penting dalam literatur pendidikan anak usia dini karena keduanya mendorong kreativitas yang bersifat teknis, eksploratif, dan terintegrasi. STEAM menggabungkan unsur science, technology, engineering, arts, dan mathematics secara holistik sehingga anak memperoleh kesempatan untuk melihat keterkaitan antarkonsep dalam aktivitas pemecahan masalah yang autentik. Kekuatan STEAM terletak pada integrasi antardisiplin yang memungkinkan anak mengonstruksi pengetahuan secara mandiri melalui eksperimen dan penciptaan. Integrasi ini tidak hanya menstimulasi kreativitas, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti prediksi, analisis sebab-akibat, dan desain solusi.

Sejalan dengan itu, penggunaan loose parts melibatkan beragam bahan terbuka yang dapat dimanipulasi tanpa batas oleh anak. Karakteristik utama pendekatan ini meliputi fleksibilitas material, peluang eksplorasi mandiri, dan kebebasan kombinasi bentuk yang memicu munculnya ide-ide orisinal. Dalam studi (Maarang et al., 2023), pendekatan STEAM terbukti meningkatkan kemampuan anak dalam menguji hipotesis sederhana dan menghasilkan solusi unik pada konteks permainan sains dan rekayasa. Temuan ini diperkuat oleh (Farikhah, Mar'atin & Safitri, 2023) yang menunjukkan bahwa loose parts mampu meningkatkan orisinalitas dan fluency anak karena struktur kegiatan yang non-direktif.

Dalam kedua metode tersebut, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan kaya stimulus, bukan sebagai pemberi instruksi satu arah. Posisi ini memungkinkan kreativitas muncul dari spontanitas anak, bukan dari arahan terstruktur. Dengan demikian, pendekatan STEAM dan loose parts selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, inovasi, dan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri.

4. Kegiatan Seni, Cerita, dan Media Kreatif

Kegiatan seni dan cerita merupakan medium yang efektif untuk menstimulasi kreativitas simbolik dan imajinatif pada anak usia dini. Lowenfeld menegaskan bahwa ekspresi seni merupakan representasi perkembangan kognitif dan emosional anak, sehingga kegiatan artistik tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas motorik, tetapi sebagai alat pembentukan makna. Torrance juga menunjukkan bahwa seni dan cerita mendorong kemampuan berpikir divergen dengan memberikan ruang bagi anak untuk menghasilkan banyak alternatif ide melalui imajinasi yang luas.

Karakteristik metode ini mencakup kebebasan interpretasi visual, fleksibilitas dalam memodifikasi bentuk atau alur cerita, serta stimulasi emosional yang memicu munculnya representasi simbolik. Dalam penelitian (Yusri, 2016), penerapan kegiatan menggambar berbasis cerita menghasilkan peningkatan kreativitas hingga

100% melalui indikator orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi. Dalam (Renawati & Suyadi, 2021) turut melaporkan bahwa aktivitas seni membantu anak mengekspresikan konsep yang sulit mereka sampaikan secara verbal, karena seni menyediakan medium yang lebih intuitif dan emosional.

Media kreatif seperti gambar, drama mini, boneka jari, dan storytelling interaktif memungkinkan anak menggabungkan pengalaman pribadi dengan imajinasi, sehingga proses kreatif menjadi lebih bermakna. Kebebasan berekspresi ini memperkuat kemampuan anak dalam membentuk simbol, mengonstruksi alur naratif, dan mengembangkan kepekaan estetika. Dengan demikian, seni dan cerita tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga menciptakan ruang yang inklusif bagi keberagaman cara berpikir anak.

Sintesis dan Analisis Komparatif Antar Metode

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa keempat metode utama bermain, Project-Based Learning (PjBL), pendekatan STEAM/loose parts, serta kegiatan seni dan cerita memiliki mekanisme kerja yang berbeda namun saling melengkapi dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. Sintesis ini memberikan gambaran komprehensif mengenai posisi masing-masing metode dalam kerangka pengembangan kreativitas AUD.

1. Perbandingan Karakteristik Metode

Metode bermain menonjol melalui sifatnya yang spontan dan memberi ruang eksplorasi bebas, sehingga anak dapat menghasilkan gagasan secara alami tanpa tekanan struktur pembelajaran. Berbeda dengan itu, PjBL menempatkan proses kreatif dalam alur yang terencana melalui tahapan identifikasi masalah, perancangan, pelaksanaan, dan refleksi. Pendekatan STEAM dan penggunaan loose parts memperkuat aspek eksperimental, pemecahan masalah, serta desain teknis melalui integrasi materi sains, teknologi, dan seni dalam aktivitas yang berbasis eksplorasi. Adapun kegiatan seni dan bercerita menstimulasi ekspresi simbolik, imajinasi, serta sensitivitas estetis melalui proses representasi kreatif. Perbandingan ini menunjukkan bahwa setiap metode bekerja pada dimensi kreativitas yang berbeda, sehingga relevan diterapkan sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Keterbatasan dan Hambatan Implementasi

Walaupun efektif, setiap metode memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Metode bermain menjadi kurang optimal ketika tujuan pembelajaran menuntut hasil yang terstruktur dan terukur dalam waktu terbatas. PjBL memerlukan kesiapan guru, perencanaan mendalam, serta waktu implementasi yang relatif panjang sehingga dapat menjadi tantangan pada institusi dengan jumlah peserta didik besar. Pendekatan STEAM dan loose parts membutuhkan dukungan sarana dan material yang tidak selalu tersedia, terutama pada lembaga dengan keterbatasan anggaran. Dan untuk kegiatan seni dan cerita menghadapi kesulitan penilaian karena hasil kreativitas bersifat subjektif dan sulit dikuantifikasi. Identifikasi keterbatasan ini penting untuk memastikan metode dapat dipilih dan dikombinasikan sesuai kebutuhan lingkungan belajar.

3. Pola Umum dalam Pengembangan Kreativitas AUD

Analisis komparatif menunjukkan adanya pola umum dalam metode-metode yang terbukti efektif. Pertama, seluruh metode memberikan ruang otonomi kepada anak untuk bereksperimen, mengambil keputusan, dan mencoba strategi baru dalam

memecahkan masalah. Kedua, proses belajar lebih diutamakan dibandingkan produk akhir, sejalan dengan pandangan bahwa kreativitas berkembang melalui pengalaman eksploratif. Ketiga, seluruh pendekatan mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, motorik, emosional, dan imajinatif secara terpadu, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang holistik. Temuan ini konsisten dengan teori kreativitas Amabile, Guilford, dan Torrance yang menekankan pentingnya lingkungan yang mendukung berpikir divergen, kebebasan bereksplorasi, serta kesempatan anak untuk membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap berbagai penelitian dalam kurun 2015–2025, pengembangan kreativitas anak usia dini merupakan proses multidimensional yang berkembang melalui pengalaman belajar aktif, eksploratif, dan berpusat pada anak. Empat metode utama yang paling efektif ditemukan, yaitu metode bermain dan eksplorasi, pembelajaran berbasis proyek, pendekatan STEAM dan penggunaan loose parts, serta kegiatan seni, cerita, dan media kreatif. Keempatnya terbukti meningkatkan kemampuan berpikir divergen, fleksibilitas ide, dan ekspresi kreatif anak. Kreativitas tumbuh optimal ketika guru berperan sebagai fasilitator, bukan instruktur, dan lingkungan belajar mendukung kebebasan bereksplorasi. Oleh karena itu, pengintegrasian strategi pengembangan kreativitas ke dalam kurikulum PAUD menjadi penting untuk membentuk generasi yang inovatif, mandiri, dan adaptif terhadap tantangan masa depan.

SARAN

Berdasarkan hasil analisis dari berbagai sumber, ada beberapa rekomendasi yang dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Para pendidik PAUD perlu meningkatkan wawasan dan kemampuan dalam menerapkan metode bermain, proyek, STEAM, bahan lepas, serta kegiatan seni secara teratur. Guru diharapkan bisa berfungsi sebagai fasilitator yang menciptakan ruang eksplorasi yang luas agar kreativitas anak dapat berkembang dengan baik.
2. Lembaga PAUD sebaiknya memberikan dukungan terhadap penyediaan alat pembelajaran yang beragam dan fleksibel, termasuk bahan alami, media lepas, serta alat bantu untuk kegiatan seni dan proyek. Dukungan ini diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung rangsangan kreativitas.
3. Pengembang kurikulum perlu memperkuat integrasi aspek kreativitas dalam perencanaan pembelajaran PAUD dengan menyusun indikator, model kegiatan, dan panduan pelaksanaan yang berbasis bukti. Diharapkan, kurikulum dapat lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada anak.
4. Orang tua diharapkan terlibat secara aktif dalam memberikan kesempatan bermain bebas di rumah serta memberikan dukungan emosional tanpa menekan pencapaian hasil. Kerjasama antara sekolah dan keluarga sangat penting untuk memastikan keberlanjutan dalam rangsangan kreativitas anak.
5. Para peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian empiris yang menguji efektivitas berbagai metode dalam konteks yang lebih beragam. Penelitian selanjutnya juga perlu mengembangkan model integratif yang

mengkombinasikan beberapa metode untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai pengembangan kreativitas pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Agustina, P. (2021). Contribution of Project Based Learning To the Stimulation of Early Children’S Creativity Development. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3, 27–34. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini [Early Childhood Creativity Development]. *Wacana Didaktika Jurnal Pemikiran Penilitia Pendidikan Dan Sains*, 4(2), 193–200.
- Farikhah, Mar’atin, A., & Safitri. (2023). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE PEMBELAJARAN LOOSE PART. *JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 9(1), 61–73. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v9i1.14751>
- Hairiyah, S. (2019). PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN EDUKATIF. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 07, 265–282. <https://jurnal.inkadha.ac.id/index.php/kariman/article/view/118>
- Heldanita, H. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53–64.
- Maarang, M., Khotimah, N., & Maria Lily, N. (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.215>
- Mayar, F., Uzlal, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. F. (2023). Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4857–4870. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>
- Nurinayah, astri yansyah, Nurhayati, S., & Wulansuci, G. (2021). Penerapan Pembelajaran Steam Melalui Metode. 4(5), 504–511. https://www.researchgate.net/profile/Sri-Nurhayati/publication/355022852_JURNAL_CERIA_CERDAS_ENERGIK_RESPONSIF_INOVATIF_ADAPTIF_PENERAPAN_PEMBELAJARAN_STEAM_MELALUI_METODE_PROYEK_DALAM_MENINGKATKAN_KREATIVITAS_ANAK_USIA_DINI_DI_TK_PELITA/links/6158445f61a
- Nurjanah, N. E., Yetti, E., & Sumantri, M. S. (2024). Fostering Creative Thinking in Early Childhood: An Analysis of Developmental Stimulation. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(2), 196–204. <https://doi.org/10.23887/paud.v12i2.75177>
- Rapiatunnisa, R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan*

- Konseling*, 5(01), 17–26. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>
- Renawati, R., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 22–27. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.92>
- Wiwik Windasari, Ari Sofia, M. S. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Wiyono, G. H., Hendriani, W., Yoenanto, N. H., & Paramita, P. P. (2024). Peran Orang Tua terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak dengan Usia Golden Age. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 92–99. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1-2.282>
- Yuliani Nurani., T. M. (2017). *Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain*. 11, 386–400.
- Yusri, M. (2016). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar*, 6(1), 24–29. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>