



**MANAJEMEN KEPALA SEKOLAH DALAM PENGEMBANGAN KARAKTER
ANAK USIA DINI MELALUI PENINGKATAN KREATIVITAS PEMBELAJARAN
BERBASIS BERMAIN EDUKATIF**

Studi Multisitus di TK Negeri Pembina Banjarmasin Tengah 3

Nur Syahida Zaria¹, Aslamiah²

Universitas Lambung Mangkurat

e-mail: syahidazaria1@gmail.com¹, aslamiah@ulm.ac.id²

Diterima: 08/07/2026; Direvisi: 27/07/2026; Diterbitkan: 03/08/2026

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini berperan penting dalam membentuk karakter dan kreativitas anak melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran berbasis bermain edukatif menjadi pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, namun implementasinya masih menghadapi kendala berupa keterbatasan media, kesiapan guru, dan belum optimalnya dukungan manajemen sekolah. Kajian mengenai peran manajemen kepala sekolah dalam mengembangkan kreativitas pembelajaran berbasis bermain edukatif pada konteks PAUD di Indonesia masih terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis manajemen kepala sekolah dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran berbasis bermain edukatif serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif di TK Negeri Pembina Banjarmasin Tengah 3 dengan partisipan kepala sekolah dan guru yang dipilih secara *purposive*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen kepala sekolah melalui perencanaan, pelaksanaan, supervisi, dan evaluasi berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran berbasis bermain yang kreatif dan bermakna. Dukungan kepala sekolah, kompetensi guru, media pembelajaran, lingkungan sekolah, dan keterlibatan orang tua menjadi faktor pendukung, sedangkan keterbatasan media, waktu, serta stimulasi keluarga menjadi faktor penghambat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa manajemen kepala sekolah yang efektif berperan penting dalam mendukung pengembangan kreativitas dan karakter anak usia dini melalui pembelajaran berbasis bermain edukatif.

Kata Kunci: *Manajemen Kepala Sekolah, Bermain Edukatif, Kreativitas Anak Usia Dini, PAUD, Karakter Anak.*

ABSTRACT

Early childhood education plays an important role in shaping children's character and creativity through meaningful learning experiences. Educational play-based learning is an approach that aligns with children's developmental characteristics; however, its implementation still faces challenges, including limited learning media, teacher readiness, and insufficient school management support. Studies examining the role of school principal management in developing creativity through educational play-based learning in Indonesian early childhood education contexts remain limited. This study aims to analyze school principal management in improving creativity in educational play-based learning and to identify supporting and inhibiting factors in its implementation. This research employed a descriptive qualitative approach conducted at



TK Negeri Pembina Banjarmasin Tengah 3, involving school principals and teachers selected purposively. Data were collected through observations, semi-structured interviews, and documentation, and analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña through data condensation, data display, and conclusion drawing. The results showed that school principal management through planning, implementation, supervision, and evaluation contributed to creating creative and meaningful play-based learning. Supporting factors included school principal commitment, teacher competence, learning media availability, a supportive school environment, and parental involvement, while inhibiting factors included limited learning media, time constraints, and insufficient stimulation from families. This study concludes that effective school principal management plays an important role in supporting the development of children's creativity and character through educational play-based learning.

Keywords: *School Principal Management, Educational Play, Early Childhood Creativity, Early Childhood Education, Children's Character.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam pembangunan kualitas sumber daya manusia karena pada rentang usia 0–6 tahun anak berada pada masa *golden age*, yaitu periode ketika perkembangan otak, kemampuan berpikir, perilaku, dan karakter berlangsung sangat pesat. Pada tahap ini, stimulasi yang diberikan melalui lingkungan belajar yang tepat akan memengaruhi perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta nilai agama dan moral anak secara berkelanjutan. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan pada jenjang PAUD tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek akademik, tetapi juga diarahkan untuk membentuk karakter positif sebagai bekal kehidupan anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pendidikan pada masa usia dini melalui lingkungan belajar yang berkualitas, interaksi positif, serta aktivitas bermain yang bermakna berperan penting dalam mendukung perkembangan sosial-emosional, kemampuan pengendalian diri, kreativitas, dan kesiapan belajar anak di masa depan (OECD, 2021; Pramling Samuelsson & Björklund, 2022; UNICEF, 2023).

Pembentukan karakter pada anak usia dini tidak dapat dilakukan melalui pembelajaran yang bersifat formal, berpusat pada guru, ataupun menekankan hafalan semata. Karakter berkembang melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak belajar secara aktif, berinteraksi dengan lingkungan, serta mengembangkan nilai-nilai positif melalui aktivitas yang bermakna. Sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan teori sosiokultural Vygotsky, anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan fisik maupun sosial sehingga proses belajar perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Dalam konteks tersebut, bermain merupakan pendekatan yang paling sesuai karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, memecahkan masalah, bekerja sama, dan belajar mengendalikan emosi secara alami. Sejumlah penelitian dalam satu dekade terakhir menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) mampu meningkatkan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, keterampilan berpikir kritis, serta perkembangan sosial-emosional anak melalui pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan (Alotaibi, 2024; Parker & Thomsen, 2022; Utami et al., 2023).

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran berbasis bermain edukatif di berbagai lembaga PAUD masih menghadapi berbagai kendala. Praktik pembelajaran di lapangan masih didominasi aktivitas yang berorientasi pada penyelesaian lembar kerja, pencapaian kemampuan akademik dasar, serta pembelajaran yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan



kesempatan anak untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan karakter melalui aktivitas bermain menjadi terbatas. Selain itu, variasi media bermain edukatif yang digunakan guru masih relatif rendah karena keterbatasan kompetensi guru dalam merancang aktivitas bermain yang bermakna, kurangnya dukungan sarana prasarana, serta lemahnya pengelolaan program pembelajaran di tingkat satuan pendidikan. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis bermain tidak hanya ditentukan oleh kompetensi guru, tetapi juga dipengaruhi oleh kepemimpinan pedagogis dan manajemen satuan pendidikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas, mendukung pengembangan profesional guru, serta memastikan keterlaksanaan program pembelajaran anak usia dini (Fonsén et al., 2023; Siraj et al., 2023).

Kepala sekolah memiliki posisi strategis sebagai pemimpin pembelajaran (*instructional leader*) yang bertanggung jawab mengarahkan visi sekolah, membangun budaya organisasi, meningkatkan kompetensi guru, menyediakan sumber daya pembelajaran, serta melakukan supervisi akademik secara berkelanjutan. Manajemen kepala sekolah yang efektif memungkinkan guru memperoleh dukungan profesional untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Sebaliknya, lemahnya fungsi manajerial kepala sekolah dapat menghambat inovasi pembelajaran sehingga proses belajar cenderung monoton dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Oleh sebab itu, penguatan fungsi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, supervisi, dan evaluasi oleh kepala sekolah menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis bermain edukatif di lembaga PAUD (Fonsén et al., 2023; Gümüş et al., 2021; Nipriansyah & Intamano, 2022).

Berbagai penelitian terdahulu telah membahas efektivitas pembelajaran berbasis bermain terhadap perkembangan anak maupun kepemimpinan kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji kedua aspek tersebut secara terpisah. Penelitian mengenai pembelajaran berbasis bermain umumnya berfokus pada dampaknya terhadap perkembangan kognitif, sosial-emosional, atau kreativitas anak, sedangkan penelitian mengenai manajemen kepala sekolah lebih banyak menitikberatkan pada peningkatan kompetensi guru, mutu lembaga, atau implementasi kurikulum. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan fungsi manajemen kepala sekolah dengan kreativitas pembelajaran berbasis bermain edukatif sebagai strategi penguatan karakter anak usia dini masih relatif terbatas, khususnya pada konteks satuan PAUD di Indonesia. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang perlu dikaji lebih mendalam.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa analisis mengenai bagaimana fungsi manajemen kepala sekolah—meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, supervisi, dan evaluasi—diimplementasikan untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran berbasis bermain edukatif dalam rangka memperkuat pembentukan karakter anak usia dini. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan praktik manajerial kepala sekolah, tetapi juga menjelaskan keterkaitan antara kepemimpinan pendidikan, kreativitas pembelajaran guru, dan pengembangan karakter anak dalam satu kerangka yang utuh. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan manajemen PAUD sekaligus menjadi rekomendasi praktis bagi kepala sekolah dan guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada kebutuhan perkembangan anak.



Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah menganalisis manajemen kepala sekolah dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran berbasis bermain edukatif sebagai upaya memperkuat pembentukan karakter anak usia dini serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasinya di lingkungan PAUD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai manajemen kepala sekolah dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran berbasis bermain edukatif pada anak usia dini. Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Banjarmasin Tengah 3, Kota Banjarmasin. Lokasi penelitian dipilih secara purposive karena sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis bermain edukatif dalam proses pembelajaran sehingga sesuai dengan fokus penelitian. Partisipan penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru, dan anak didik yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain edukatif. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan mereka secara langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran sehingga mampu memberikan informasi yang relevan dan mendalam sesuai dengan tujuan penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator penelitian untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain edukatif, peran kepala sekolah, peran guru, aktivitas anak, serta penggunaan media pembelajaran. Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen observasi dan pedoman wawancara ditelaah untuk memastikan kesesuaiannya dengan fokus penelitian. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru guna memperoleh informasi mengenai perencanaan program, pelaksanaan pembelajaran, strategi yang diterapkan, serta faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan kreativitas anak. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dokumen sekolah, dan arsip lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tahapan kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (*drawing and verifying conclusions*) (Miles et al., 2014). Model ini dipilih karena mampu mengorganisasi data kualitatif secara sistematis melalui proses pemilihan informasi yang relevan, pengelompokan data berdasarkan kategori tertentu, penyajian temuan secara terstruktur, serta verifikasi kesimpulan berdasarkan bukti empiris. Penerapan analisis data kualitatif secara interaktif memungkinkan peneliti melakukan proses interpretasi secara berulang antara data yang diperoleh dengan hasil analisis sehingga menghasilkan temuan yang mendalam dan kredibel (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024; Rofiah, 2022). Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, mengelompokkan, dan memfokuskan data sesuai dengan fokus penelitian, kemudian data disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk memudahkan proses interpretasi sebelum dilakukan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta triangulasi sumber melalui pengecekan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu memperoleh izin dari pihak sekolah. Seluruh partisipan diberikan penjelasan mengenai tujuan dan prosedur penelitian serta menyatakan kesediaannya untuk berpartisipasi secara sukarela. Untuk partisipan anak usia dini, pelaksanaan penelitian dilakukan dengan sepengetahuan dan



persetujuan pihak sekolah serta orang tua atau wali, dengan tetap menjaga kerahasiaan identitas dan memperhatikan prinsip-prinsip etika penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di TK Negeri Pembina Banjarmasin Tengah 3 diperoleh empat tema utama yang menggambarkan implementasi manajemen kepala sekolah dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran berbasis bermain edukatif. Temuan tersebut meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, supervisi dan evaluasi pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan program. Data penelitian diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas pembelajaran berbasis bermain, wawancara dengan kepala sekolah dan guru sebagai informan penelitian, serta dokumentasi berupa program sekolah, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya. Hasil analisis data menunjukkan bahwa peran manajemen kepala sekolah menjadi faktor penting dalam mengarahkan, mendukung, dan mengembangkan praktik pembelajaran berbasis bermain edukatif di sekolah. Ringkasan temuan penelitian disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Penelitian

Aspek yang Dikaji	Temuan Penelitian
Perencanaan program	Kepala sekolah menyusun program pembelajaran berbasis bermain bersama guru melalui rapat kerja dan penyusunan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak.
Pelaksanaan pembelajaran	Guru melaksanakan pembelajaran melalui kegiatan bermain balok, puzzle, permainan peran, menggambar, mewarnai, seni, dan permainan edukatif lainnya. Kepala sekolah memfasilitasi penyediaan media pembelajaran dan mendukung pelaksanaan kegiatan.
Supervisi dan evaluasi	Kepala sekolah melakukan pemantauan proses pembelajaran, memberikan masukan kepada guru, serta melaksanakan evaluasi berkala terhadap pelaksanaan program bermain edukatif.
Dampak terhadap kreativitas anak	Anak menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih aktif bertanya, berani mengemukakan ide, mampu menghasilkan karya yang beragam, serta menunjukkan peningkatan kemampuan bekerja sama dan menyelesaikan masalah melalui aktivitas bermain.
Faktor pendukung	Komitmen kepala sekolah, kompetensi guru, ketersediaan alat permainan edukatif, lingkungan belajar yang kondusif, dan dukungan orang tua.
Faktor penghambat	Keterbatasan variasi media permainan, perbedaan karakteristik anak, keterbatasan waktu pembelajaran, dan belum optimalnya stimulasi dari lingkungan keluarga.

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa implementasi manajemen kepala sekolah dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran berbasis bermain edukatif tidak hanya berkaitan dengan penyediaan fasilitas pembelajaran, tetapi juga mencakup proses perencanaan, pengorganisasian, pendampingan guru, supervisi, dan evaluasi program secara berkelanjutan.



Kepala sekolah berperan sebagai pengarah dan penggerak dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung kreativitas anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepala sekolah berperan aktif dalam tahap perencanaan program pembelajaran berbasis bermain edukatif. Perencanaan dilakukan melalui koordinasi bersama guru untuk menyusun program semester, perangkat pembelajaran, serta menentukan jenis permainan edukatif yang disesuaikan dengan tema pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak. Selain itu, kepala sekolah mengarahkan guru agar setiap kegiatan bermain tidak hanya berorientasi pada aktivitas bermain semata, tetapi juga mengintegrasikan pengembangan kreativitas, kemampuan sosial, bahasa, dan motorik anak. Hasil observasi memperlihatkan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran telah dirancang dengan mengutamakan partisipasi aktif anak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilaksanakan melalui berbagai aktivitas bermain edukatif, seperti bermain balok, puzzle, permainan peran, menggambar, mewarnai, kegiatan seni, dan permainan kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulasi, pertanyaan pemantik, serta pendampingan selama proses bermain berlangsung. Kepala sekolah turut mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan memastikan tersedianya alat permainan edukatif dan lingkungan belajar yang aman serta nyaman. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak mengikuti kegiatan dengan antusias, berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya, berani mencoba berbagai aktivitas baru, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kepala sekolah melaksanakan supervisi akademik secara berkala untuk memantau pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain edukatif. Supervisi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran, diskusi dengan guru mengenai kendala yang dihadapi, serta pemberian umpan balik sebagai dasar perbaikan pembelajaran berikutnya. Selain itu, evaluasi program dilakukan melalui rapat bersama guru untuk meninjau ketercapaian tujuan pembelajaran, efektivitas media permainan yang digunakan, serta perkembangan kreativitas anak selama mengikuti kegiatan bermain edukatif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran berbasis bermain edukatif memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Anak menunjukkan kemampuan menghasilkan berbagai ide ketika menyusun balok, membuat gambar dengan variasi bentuk dan warna yang beragam, serta mampu memainkan berbagai peran sesuai imajinasi masing-masing. Selain itu, anak terlihat lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat, aktif berkomunikasi dengan teman sebaya, dan mampu bekerja sama dalam menyelesaikan aktivitas kelompok. Temuan tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang memberikan kebebasan bereksplorasi mampu mendorong berkembangnya kreativitas anak secara optimal.

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor yang mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain edukatif. Faktor tersebut meliputi komitmen kepala sekolah dalam mengembangkan program pembelajaran, kompetensi guru dalam mengelola kelas, tersedianya alat permainan edukatif, lingkungan belajar yang kondusif, serta dukungan orang tua terhadap kegiatan anak di sekolah. Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat, yaitu keterbatasan variasi media permainan, perbedaan karakteristik dan kemampuan setiap anak, keterbatasan waktu pembelajaran, serta belum optimalnya stimulasi yang diberikan orang tua di rumah. Meskipun demikian, hambatan tersebut diupayakan untuk diatasi melalui koordinasi antara kepala sekolah, guru, dan orang tua sehingga pelaksanaan



pembelajaran berbasis bermain edukatif dapat berlangsung secara efektif.

Pembahasan

A. Pelaksanaan Kegiatan Bermain Edukatif di TK

Kegiatan bermain edukatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang banyak diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Berdasarkan hasil pengamatan di kedua TK, kegiatan bermain edukatif dilaksanakan melalui berbagai aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif anak, seperti bermain balok, puzzle, permainan peran, menggambar, mewarnai, serta kegiatan seni dan kerajinan tangan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan serta menyediakan berbagai media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan usia anak.

Kegiatan pembelajaran dirancang dalam suasana yang menyenangkan sehingga anak dapat belajar tanpa merasa tertekan. Pembelajaran berbasis bermain memberikan ruang bagi anak untuk melakukan eksplorasi, mencoba berbagai pengalaman, mengembangkan imajinasi, serta membangun kreativitas melalui interaksi langsung dengan media dan lingkungan belajar (Asih et al., 2022). Melalui kegiatan tersebut, anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan, mengembangkan imajinasi, dan mengemukakan ide-ide yang dimiliki. Pelaksanaan bermain edukatif di kedua TK menunjukkan bahwa anak lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran yang bersifat satu arah. Anak terlihat aktif bertanya, mencoba berbagai aktivitas, serta berinteraksi dengan teman sebaya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain edukatif mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna karena anak terlibat secara langsung dalam proses menemukan, mencoba, dan menyelesaikan pengalaman belajarnya sendiri (Asih et al., 2022).

B. Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Edukatif

Kreativitas anak dapat dilihat dari kemampuan mereka dalam menghasilkan ide, membuat karya, serta menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan suatu masalah. Berdasarkan hasil pengamatan, kegiatan bermain edukatif memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas anak di kedua TK. Pada kegiatan menggambar dan mewarnai, anak mampu menuangkan imajinasi mereka melalui berbagai bentuk dan warna yang digunakan. Dalam kegiatan bermain balok, anak dapat menyusun berbagai bentuk bangunan sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing. Sementara itu, melalui permainan peran, anak mampu mengembangkan kemampuan berimajinasi serta mengekspresikan pikiran dan perasaannya.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain edukatif memberikan ruang yang luas bagi anak untuk bereksplorasi dan berekspresi. Semakin sering anak diberikan kesempatan bermain secara kreatif, semakin berkembang pula kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki. Temuan ini sejalan dengan teori kreativitas Munandar yang menyatakan bahwa kreativitas anak dapat berkembang melalui lingkungan yang memberikan kebebasan berekspresi, kesempatan untuk mengeksplorasi ide, serta pengalaman baru yang menstimulasi kemampuan berpikir kreatif. Pandangan tersebut diperkuat oleh Mayar et al. (2022) yang menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang mendukung memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, karena anak membutuhkan ruang untuk mencoba, berimajinasi, dan menghasilkan gagasan melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, penciptaan lingkungan belajar yang kondusif menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan kreativitas anak melalui pembelajaran yang aktif dan bermakna.



C. Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian, guru tidak hanya memberikan materi pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif bagi perkembangan anak. Guru memberikan motivasi kepada anak untuk berani mencoba hal-hal baru serta menghargai setiap hasil karya yang dihasilkan. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat menentukan perkembangan kreativitas anak karena guru berperan dalam memberikan stimulasi, membangun kepercayaan diri anak, memberikan kesempatan bereksplorasi, serta menciptakan aktivitas pembelajaran yang mendorong anak untuk menghasilkan ide-ide kreatif (Anisah & Hijriyani, 2022).

Selain itu, guru juga menyediakan berbagai alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif anak. Pemanfaatan media bermain yang beragam, termasuk bahan dan alat permainan yang memungkinkan anak melakukan eksplorasi secara bebas, dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran sekaligus mendukung kreativitas dan kompetensi pedagogik guru dalam mengelola kegiatan bermain (Asih et al., 2022).

Melalui pendekatan tersebut, anak merasa lebih percaya diri dalam mengemukakan ide dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki. Peran guru sebagai fasilitator sangat menentukan keberhasilan kegiatan bermain edukatif. Pemberian stimulasi yang dilakukan guru secara terencana melalui kegiatan bermain, penghargaan terhadap hasil karya anak, serta kesempatan untuk mencoba berbagai aktivitas menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak usia dini (Azizah & Wardhani, 2022). Kreativitas anak akan berkembang lebih optimal apabila guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, memberikan stimulasi yang tepat, dan menghargai setiap proses belajar yang dialami anak.

D. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Dalam pelaksanaan kegiatan bermain edukatif terdapat beberapa faktor yang mendukung pengembangan kreativitas anak. Faktor pendukung tersebut meliputi tersedianya alat permainan edukatif, kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, dukungan orang tua, serta lingkungan sekolah yang aman dan nyaman. Ketersediaan alat permainan edukatif (APE) menjadi salah satu komponen penting karena media bermain yang sesuai dengan karakteristik anak dapat memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, mencoba berbagai pengalaman, dan mengembangkan kreativitas melalui aktivitas yang menyenangkan (Fasha & Hibana, 2023). Selain itu, lingkungan belajar yang mendukung juga berperan dalam menciptakan ruang bagi anak untuk berimajinasi, berinteraksi, dan menghasilkan gagasan kreatif dalam proses pembelajaran (Mayar et al., 2022).

Selain faktor pendukung, terdapat pula beberapa faktor penghambat. Keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya variasi media pembelajaran, serta perbedaan kemampuan setiap anak menjadi tantangan dalam pelaksanaan kegiatan bermain edukatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kualitas stimulasi kreativitas anak tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas pembelajaran di sekolah, tetapi juga oleh kesiapan lingkungan dan dukungan keluarga dalam memberikan pengalaman belajar yang berkelanjutan. Keterlibatan orang tua melalui pemberian stimulasi dan pendampingan di rumah turut berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini (Novianti & Primana, 2022).



Meskipun demikian, berbagai hambatan tersebut dapat diatasi melalui kerja sama antara pihak sekolah dan orang tua serta peningkatan kualitas pembelajaran yang diberikan kepada anak. Kolaborasi antara guru, sekolah, dan keluarga menjadi strategi penting dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung perkembangan kreativitas anak secara optimal.

E. Analisis Perbandingan pada Dua TK

Berdasarkan hasil pengamatan pada kedua TK, terdapat persamaan dan perbedaan dalam pelaksanaan kegiatan bermain edukatif. Persamaannya adalah kedua TK sama-sama menerapkan pembelajaran yang berpusat pada anak dan menggunakan berbagai media permainan sebagai sarana pembelajaran. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran anak usia dini memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif, melakukan eksplorasi, serta mengembangkan ide dan gagasan kreatif melalui pengalaman bermain yang menyenangkan (Nurjanah & Muthmainah, 2023).

Perbedaannya terletak pada variasi kegiatan, jumlah media pembelajaran yang tersedia, serta strategi yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas anak. TK yang memiliki sarana lebih lengkap cenderung memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi melalui berbagai jenis permainan edukatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Harahap et al. (2023) yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain dengan media yang menarik dan memberikan ruang eksplorasi mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini karena anak memperoleh kesempatan untuk berekspres, mencoba berbagai alternatif, serta menghasilkan karya sesuai imajinasinya. Namun secara umum, kedua TK menunjukkan bahwa kegiatan bermain edukatif memiliki kontribusi yang positif terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri, mampu bekerja sama, serta memiliki kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

F. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain edukatif merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan berbagai bentuk permainan yang menarik dan inovatif sesuai dengan karakteristik anak. Selain itu, diperlukan dukungan dari orang tua dan pihak sekolah dalam menyediakan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas anak. Dengan kerja sama yang baik antara sekolah dan keluarga, proses pengembangan kreativitas anak dapat berlangsung secara optimal sehingga tujuan pendidikan anak usia dini dapat tercapai dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai peningkatan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain edukatif di dua taman kanak-kanak, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain edukatif memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan kreativitas anak. Melalui berbagai aktivitas bermain yang dirancang secara edukatif, anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, berimajinasi, mengembangkan ide, serta mengekspresikan diri secara bebas dan menyenangkan. Pelaksanaan kegiatan bermain edukatif di kedua TK menunjukkan hasil yang positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Anak menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, mampu menghasilkan berbagai ide baru, lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat, serta mampu bekerja sama dengan teman.



sebagai dalam berbagai kegiatan. Selain itu, penggunaan media dan alat permainan edukatif juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, kemampuan memecahkan masalah, serta keterampilan sosial anak. Keberhasilan kegiatan bermain edukatif tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dukungan lingkungan sekolah serta keterlibatan orang tua juga menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak.

Berdasarkan keterbatasan penelitian, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji manajemen kepala sekolah dan implementasi pembelajaran berbasis bermain edukatif pada lebih banyak satuan PAUD dengan karakteristik yang berbeda sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) atau melibatkan pengukuran perkembangan kreativitas anak melalui instrumen yang lebih terstruktur agar diperoleh data yang lebih mendalam dan terukur. Selain itu, kajian selanjutnya dapat mengeksplorasi pengaruh faktor lain, seperti kompetensi guru, keterlibatan orang tua, ketersediaan sarana bermain edukatif, serta budaya sekolah terhadap keberhasilan pengembangan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian, kegiatan bermain edukatif dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di lingkungan taman kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Anisah, N., & Hijriyani, Y. S. (2022). Peran guru dalam meningkatkan kreativitas usia dini. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(1), 78–90. <https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/article/view/592>
- Asih, N. S., Sugiyo, S., & Suminar, T. (2022). Pembelajaran sentra media *loose parts* meningkatkan kreativitas dan kompetensi pedagogik guru TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4654–4665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2561>
- 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>
- Fasha, A. K., & Hibana, H. (2023). Pemahaman guru tentang penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran anak usia dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.8728>
- Fonsén, E., Szecsi, T., Kupila, P., Liinamaa, T., Halpern, C., & Repo, M. (2023). Teachers' pedagogical leadership in early childhood education. *Educational Research*, 65(1), 1–23. <https://doi.org/10.1080/00131881.2022.2147855>
- Gümüş, S., Hallinger, P., Cansoy, R., & Bellibaş, M. Ş. (2021). Instructional leadership in a centralized and competitive educational system: A qualitative meta-synthesis of research from Turkey. *Journal of Educational Administration*, 59(6), 702–720. <https://doi.org/10.1108/JEA-04-2021-0073>
- Harahap, F., Siregar, R., & Nopriani Lubis, J. (2023). Bermain pasir kinetik untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5931–5941. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5365>



- 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>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Munandar, U. (2017). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nipriansyah, N., & Intamano, B. (2022). Duties and responsibilities of principal's management on quality of early childhood education. *PPSDP International Journal of Education*, 1(1), 91–105. <https://doi.org/10.59175/pijed.v1i1.5>
- Novianti, A., & Primana, L. (2022). Faktor-faktor keluarga yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4367–4391. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2628>
- Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh media *loose part* terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519–3536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2021). Starting Strong VI: Supporting meaningful interactions in early childhood education and care. *OECD Publishing*. <https://doi.org/10.1787/f47a06ae-en>
- Parker, R., & Thomsen, B. S. (2022). Learning through play at school – A framework for policy and practice. *Frontiers in Education*, 7, 751801. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.751801>
- Pramling Samuelsson, I., & Björklund, C. (2023). The relation of play and learning empirically studied and conceptualised. *International Journal of Early Years Education*, 31(2), 309–323. <https://doi.org/10.1080/09669760.2022.2079075>
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 123–131. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Rofiah, C. (2022). Analisis data kualitatif: Manual atau dengan aplikasi? *Develop*, 6(1), 33–46. <https://doi.org/10.25139/dev.v6i2.4389>
- Siraj, I., Melhuish, E., Howard, S. J., Neilsen-Hewett, C., Kingston, D., De Rosnay, M., Huang, R., Gardiner, J., & Luu, B. (2023). Improving quality of teaching and child development: A randomised controlled trial of the leadership for learning intervention in preschools. *Frontiers in Psychology*, 13, 1092284. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1092284>
- United Nations Children's Fund. (2023). Early childhood development: *UNICEF vision for every child*. UNICEF. <https://www.unicef.org/reports/early-childhood-development-unicef-vision-every-child>
- Utami, A. D., Fleer, M., & Li, L. (2023). Perezhivanie: An investigation into drama and emotions as children enter a conceptual PlayWorld. *Learning, Culture and Social Interaction*, 43, Article 100774. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2023.100774>