



## Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Dara Gebrina Reziika<sup>1,\*</sup>, Devi Vionita Wibowo<sup>2</sup>, Fatmawati<sup>3</sup>, Ma'fiyatun Insiyah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

<sup>4</sup>Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, Indonesia

\*[dararezika@gmail.com](mailto:dararezika@gmail.com)

### Abstrak

Anak sering melakukan kesalahan dalam berbagai hal dipicu karena seringnya orang tua memarahi anak melakukan kesalahan ketika anak berusaha untuk menemukan sebuah ide baru. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan dan membuat produk baru, serta menemukan gagasan-gagasan baru, langkah-langkah baru atau metode baru yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain. Tujuan artikel ini menyajikan suatu peningkatan kreativitas anak usia dini melalui Imajinasi, Musik dan Bahasa. Metode yang dipakai dalam kajian ini menggunakan metode atau pendekatan kepustakaan (library research), pengumpulan data dilaksanakan dengan cara menelaah jurnal, buku, atau informasi lainnya baik yang berbentuk cetak maupun elektronik yang dianggap relevan. Kreativitas merupakan sebuah proses pemikiran yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan produk baru, atau mengkolaborasikan barang baru dengan barang lama, antara keduanya, sehingga akan melekat pada dirinya. Kreativitas merupakan kemampuan dalam menghasilkan dan mengembangkan diri serta mengaktualisasikan identitas diri dalam konsep terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pada dasarnya kreativitas dapat diartikan dalam istilah individu. Hal seperti ini membutuhkan dorongan dan dukungan disekitar lingkungan tempat tinggal anak.

**Kata Kunci:** Strategi; Kreativitas; Anak Usia Dini

## Rejuvenation of Early Childhood Creativity Development Strategies

### Abstract

*Children often make mistakes in various things triggered because often parents scold their children for making mistakes when the child tries to come up with a new idea. Creativity is a person's ability to produce and create new products, as well as find new ideas, new steps or new methods that are useful for oneself and others. The purpose of this article is to present an enhancement of early childhood creativity through imagination, music and language. The method used in this study uses a method or approach to library research, data collection is carried out by examining journals, books, or other information, both printed and electronic, which are deemed relevant. Creativity is a thought process carried out by a person to produce new products, or collaborate new items with old items, between the two, so that it will stick with him / her. Creativity is the ability to produce and develop yourself and actualize identity self-in the unified concept of the relationship between oneself, nature, and others. Basically, creativity can be interpreted in individual terms. Things like this require encouragement and support around the environment where the child lives.*

**Keywords:** Strategy; Creativity; Early Childhood



## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dalam menstimulasi perkembangan anak yang mana anak usia dini merupakan masa *the golden age* atau masa yang sangat peka dengan rangsangan dan cepat menyerap informasi (Anggraini & Kuswanto, 2019). Salah satu pengembangan di pembelajaran pada PAUD yang sangat penting ialah kemampuan kreativitas anak. Kreativitas merupakan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara baru dengan tidak biasa (Meriyati et al., 2020). Serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Kreativitas juga merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selamanya hidupnya, baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat (Anggia & Nopriansyah, 2018; Hasyim, 2019).

Kreativitas akan tumbuh pada tempat yang tepat, yakni tempat yang memiliki dua syarat, yaitu rasa aman dari gangguan dan tekanan, serta kemerdekaan psikologis. Anak akan menjadi kreatif dan tetap kreatif ketika tumbuh dilingkungan yang memiliki dua syarat tersebut. Rasa aman merupakan syarat eksternal lahan kreativitas. Di lingkungan amanlah benih-benih kreativitas dapat tumbuh. Anak-anak yang tidak merasa aman karena dinakali teman, takut kotor, takut jatuh, takut dimarahi, akan mengalami hambatan proses kreativitas. Sebaliknya, anak-anak yang memperoleh rasa aman, akan memulai segala aktivitas dengan perasaan lapang dan menyenangkan. Inovasi-inovasi baru akan lahir ketika anak merasakan ketiadaan ancaman. Oleh karena itu sangat penting bagi guru menciptakan rasa aman di sekolah termasuk rasa aman terhadap gangguan dan cemoohan teman. Secara sederhana Hurlock dalam Miranda D, menginformasikan beberapa faktor yang dapat mendorong seseorang untuk berlaku kreatif, seperti, (1) Waktu (2) Dorongan (3) Kesempatan (4) Sarana (5) Lingkungan (6) Cara mendidik (7) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Setiawan dkk menuliskan bahwa kreativitas anak dapat dipupuk dengan cara (1) Merangsang kelancaran, kelenturan dan keaslian dalam berpikir (2) Memupuk sikap dan minat untuk menyibukkan diri secara aktif (3) Menyediakan sarana dan prasarana pengembangan keterampilan dalam membuat karya yang kreatif. sedangkan (Miranda, 2016).

Permasalahan yang ada di sekitar lingkungan masyarakat ialah kurangnya kepekaan orang tua dalam mengembangkan kecerdasan kreativitas pada anak, sehingga kreativitas anak



tidak terasah dan tidak berkembang sebagaimana mestinya. Faktor lain yang dapat menghambat kreativitas ialah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan lingkungan tempat tinggal anak. Sehingga kreativitas pada anak penting untuk dikembangkan salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas pada anak ialah dengan cara meningkatkan kreativitas anak melalui pengembangan musik dan bahasa.

Penelitian yang dilakukan oleh Hapsah Rahayu dkk peneliti memilih kegiatan meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran gerak dan lagu pada anak usia 5-6 tahun pembelajaran gerak dan lagu sangatlah penting diimplementasikan pada anak usia dini. Gerak dan lagu memiliki dampak yang baik untuk anak yang dapat mengembangkan kognitif yang berkaitan dengan kreativitas anak, musik dan gerak dapat menumbuhkan suasana yang menyenangkan, mengasyikkan, dan memberikan hal yang positif bagi anak ketika mengembangkan perkembangan anak. Musik dan gerak berpotensi meningkatkan kerja otak, minat, aktivitas, sosial, selain itu musik dan lagu mampu meningkatkan memori jangka pendek dan meningkatkan proses informasi dan ide kreatif anak (Rahayu et al., 2020).

Berdasarkan permasalahan yang sudah disebut di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam terkait dengan kreativitas melalui imajinasi, musik dan bahasa. Hal ini dapat memberikan dampak yang positif bagi anak serta dapat meningkatkan kreativitas dalam diri anak, melalui musik anak dapat mengeksplorasi diri melalui nada-nada yang diperdengarkan kepada anak, anak juga belajar untuk mengkoordinasi gerakan tubuh, penglihatan, sehingga dapat membuat anak berpikir lebih cepat dan memiliki daya ingat yang kuat. Begitupula dengan pengembangan melalui bahasa anak dapat mengekspresikan dirinya untuk mengungkapkan keinginannya, dapat mengembangkan imajinasi, ekspresi, perasaan dan kemampuan kognitif anak. Kegiatan ini bisa dilakukan dengan cara mengajak anak untuk bercerita di depan kelas atau membuat sosiodrama sehingga anak bisa tampil di depan umum sehingga anak berani untuk unjuk diri dalam mengembangkan kreativitasnya.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang dipakai pada artikel ini adalah metode pendekatan kepustakaan. Studi kepustakaan dapat dilakukan dengan menelaah isi dari buku rujukan dan dari hasil-hasil penelitian serupa dengan penelitian sebelumnya yang berfungsi untuk mendapatkan teori



mengenai permasalahan yang ingin diteliti. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini ialah metode analisis (*content analysis*). Analisis ini digunakan untuk menemukan inferensi yang valid dan dapat diteliti kembali sesuai situasinya (Mirzaqon & Purwoko, 2018). Penelitian kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dsb. Penelitian kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2018). Berdasarkan hal tersebut, maka pengumpulan data dalam artikel ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan menelaah buku-buku, jurnal dokumen-dokumen yang dianggap relevan dengan kajian.

Pendekatan penelitian yang digunakan berupa kualitatif. Menurut Sugiyono dalam Fitri, penelitian kualitatif pada umumnya dibuat berdasarkan masalah yang ditentukan. Sugiyono berpendapat tentang penelitian kualitatif dalam bukunya menjelaskan bahwa penelitian kualitatif cenderung berfokus terhadap konsep teori yang akan dibahas (Fitri, 2020). Sumber data dalam penelitian diambil dari beberapa hasil analisis literature dan didasarkan pada beberapa penelitian terdahulu. Sedangkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis teori-teori yang didasarkan atas buku-buku, jurnal ilmiah, google scholar dan lainnya yang berhubungan dengan tema penelitian yang akan dikaji. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui strategi pengembangan kreativitas anak usia dini. Adapun langkah-langkah penelitian kepustakaan diantaranya, mengumpulkan jurnal, buku-buku dokumen maupun web sehingga peneliti dapat menyimpulkan masalah yang akan dikaji.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi. Dokumentasi ialah cara memperoleh data melalui berbagai dokumen. Data yang didapatkan dari teknik dokumentasi cenderung merupakan data sekunder yaitu berisi surat-surat, laporan ataupun teori-teori para ahli (Fitri, 2020). Jadi, dapat disimpulkan bahwa dokumentasi ialah berupa kelengkapan yang disediakan melalui dokumen-dokumen tertentu yang dibutuhkan dalam proses penelitian yang sudah dilakukan.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti lakukan dalam penelitian menggunakan study pustaka dengan mengkaji berbagai dokumen yang berkaitan dengan kreativitas anak usia dini, ditemukan beberapa point penting yang perlu diperhatikan, diantaranya strategi pengembangan kreativitas anak, konsep pengembangan kreativitas anak di PAUD serta pengimplemtasiannya dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Pemahaman tentang perkembangan kreativitas anak usia dini melalui imajinasi, musik dan bahasa akan memberikan pemahaman mengenai proses pembelajaran sehingga akan memberikan pemahaman yang luas bagi orang tua maupun pendidik dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

Kreativitas merupakan sebuah proses dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang unik, baru, mengkolaborasikan sesuatu ide baru baik dengan menghubungkan yang sudah ada dan menjadikan hal baru, misalnya ketika anak membuat mainan mobil-mobilan yang sudah rusak lalu memodifikasi dengan yang baru sehingga barang yang lama akan terlihat baru kembali, dalam pembuatan ini membutuhkan kreativitas sehingga ide-ide yang unik akan muncul ketika proses pembuatannya. Kreativitas juga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mewujudkan berbagai kemampuan atau inisiatif yang dimiliki anak sehingga menjadikan anak yang percaya diri dan optimis dalam melakukan segala hal. Melalui pendekatan kreativitas, imajinasi, musik dan bahasa dapat mendorong anak bersikap aktif dan kreatif, karena setiap unsur dalam kegiatan tersebut akan memberikan dorongan yang positif serta dapat meningkatkan daya kreatifitas pada anak, melalui musik anak bias melakukan musikalisasi puisi tentunya dengan adanya bantuan dari orang dewasa, serta anak dapat meningkatkan imajinasinya melalui peran-peran yang dimainkan oleh anak, serta dapat meningkatkan kreativitas pada anak, melalui bahasa anak bias mengungkapkan ide dan gagasan yang anak miliki, pengembangan bahasa bias dilakukan dengan cara story telling dengan menggunakan kostum sesuai karakter yang diperankan, misal menjadi seekor kancil anak bisa menggunakan bando sebagai telinga dan tanduk, kegiatan ini dapat memberikan dampak yang positif kepada anak, diantaranya anak percaya diri, menambah kosa kata, berimajinasi sesuai peran yang ditampilkan oleh anak sehingga kreativitas pada anak semakin berkembang dan terasah.



Pengembangan kreativitas melalui imajinasi, musik dan bahasa, kegiatan ini dapat memberikan kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang dibuat oleh anak itu sendiri, imajinasi ialah salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial, bahasa, terutama kreativitas pada anak, melalui musik anak bisa mengekspresikan diri melalui gerakan sesuai irama yang diengarkan oleh anak serta bertujuan untuk mengeksplorasi pikiran anak dengan nada-nada yang indah, sama halnya dengan bahasa yang merupakan kemampuan untuk berkomunikasi serta mengekspresikan apa yang ada dalam pikiran masing-masing dan untuk mencerna pesan yang disampaikan oleh lawan bicara, pengembangan kreativitas melalui bahasa bisa diasah dengan cara mengajak anak berbicara, tanya jawab, kegiatan mendongeng dan story telling juga sangat efektif dilakukan untuk anak, kegiatan ini dapat memberikan ketertarikan anak dalam membaca buku sehingga pengembangan bahasa anak semakin berkembang

## **B. Pembahasan**

### **Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

Kreativitas dapat diartikan dengan kegiatan pemahaman atau langkah untuk menemukan ide-ide baru yang bermanfaat atau *new ideas and useful halpen* pemahaman berpikir atau langkah-langkah untuk mendapatkan ide-ide baru dan bermanfaat dalam (Syarbini, 2014). Kreativitas pada anak ialah sebuah kemampuan dan gagasan dalam menemukan ide baru, ekspresi dan hal-hal baru, dapat menemukan solusi dalam permasalahan yang sedang mereka alami dan sebuah ide yang dihasilkan dalam membuat produk baru atau hal baru hasilnya mempunyai nilai yang tinggi bagi karyanya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dinyatakan bahwa produktivitas ialah potensi agar menghasilkan produk. Lebih lanjut penelusuran dapat dilakukan dengan melihat beberapa pengertian yang dikemukakan oleh pakar berikut ini. Menurut Santrock dalam (Ismaniar & Hazizah, 2019) yang dimaksud dengan kreativitas ialah keahlian untuk membuat sesuatu dengan gagasan baru yang tidak biasa serta menghasilkan suatu pemikiran yang khusus tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapi. Pendapat Santrock tersebut seiring dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mayesti dalam (Ismaniar & Hazizah, 2019), kreativitas ialah cara berpendapat juga melakukan serta membuat sebuah karya original yang berguna bagi dirinya maupun orang lain.



Adapun peningkatan kreativitas anak usia dini dilakukan berdasarkan 4P diantaranya dapat dikategorikan sebagai aspek 1) Pribadi 2) Pendorong 3) Proses 4) Produk. Jika aspek dalam kreativitas menyatakan bahwa adanya ide khusus dalam diri seseorang dalam diri seseorang saat berinteraksi dengan sesama lingkungannya dan diharapkan mampu menghasilkan ide-ide dan membuat hasil karya baru secara produktivitas dan inovatif. Aspek pendorong dalam kreativitas sangat membutuhkan adanya dukungan dan dorongan dari keluarga berupa pemberian semangat, penghargaan dan pujian pada anak. Aspek proses dalam pengembangan kreativitas dilakukan guna meningkatkan seni kreatif anak. Aspek produk dalam pengembangan kreativitas dilakukan guna menciptakan hasil karya yang kreatif, bermanfaat yang bersumber dari dukungan dan dorongan dari keluarga (Fakhriyan, 2016)

Pengembangan kreativitas anak usia dini bukan hanya melalui metode 4P saja, akan tetapi ada teori yang mengungkapkan hal yang berbeda. Adanya persepektif Guilford yang mendefinisikan bahwa konsep kreativitas muncul melalui beberapa aspek, diantaranya dapat berupa aspek ketangkasan dan kelancaran. Aspek ini bertujuan sebagai pembentukan keterampilan untuk menghasilkan pemikiran atau pengetahuan yang kreatif dari dalam diri anak. Aspek kedua, mengenai fleksibilitas yang berarti menciptakan suatu keterampilan untuk mendapatkan banyak solusi pemecahan dalam pemecahan permasalahan terkhusus dalam pengembangan kreativitas anak. Aspek selanjutnya adalah melalui suatu bentuk keaslian dan orisinalitas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, agar tata cara ini mampu membuat anak menjadi baik dan memahami akan kegiatan kreativitas yang akan dilakukan. Aspek selanjutnya dapat dilakukan melalui elaborasi, yaitu kemampuan untuk menambah atau membuat detail/rincian dan karya yang yang dihasilkan anak (Damayanti et al., 2020).

Studi penelitian menyatakan bahwa adanya pengembangan kreativitas anak usia dini yang dikembangkan oleh teori Guilford di atas dapat diimplementasikan melalui sebuah kreativitas terhadap pembelajaran kecerdasan jamak. Pembelajaran kreatif ini memerlukan sistem fleksibilitas, kelancaran, ketangkasan, dan elaborasi dalam pembuatan kreativitas. Kecerdasan jamak yang dilakukan dapat berupa kecerdasan dari segi intelektual yang melibatkan kognitif, bahasa, hingga seni anak (Ismawati, 2017). Penelitian tersebut dapat diambil analisis bahwa teori Guilford juga dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak diusianya yang masih belia. Adanya proses ketangkasan, kelancaran, fleksibilitas yang dapat meningkatkan kreativitas anak dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan jiwa kreatif anak.



Hal di atas, tentunya memerlukan peran orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak. Peran orang tua ini dibutuhkan dalam mengembangkan kreativitas anak. Orang tua dapat mengembangkan kreativitas dengan cara demokratis dalam mendidik anak. Orang tua dapat memberikan kegiatan kepada anak di rumah melalui eksperimen dan eksplorasi yang baik bagi anak. Adapun tugas orang tua pada sesi ini adalah menumbuhkan jiwa kreatif pada anak dengan pemberian kegiatan yang menarik yang berunsur kreatif, inovatif dan terstruktur. Pada sesi ini anak akan berpikir dan berimajinasi agar dapat menciptakan karya yang kreatif sehingga anak bangga akan hasil karya yang diciptakannya (Lestari, 2006).

Selain hal di atas, ada pula jenis kegiatan yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak, terkhusus saat pandemi Covid 19. Studi penelitian menyatakan bahwa peran orang tua dibutuhkan dalam memberikan dan mengembangkan kreativitas anak walaupun saat pandemi Covid-19 merajalela di dunia. Orang tua dapat memberikan asupan dan stimulasi kepada anak melalui kegiatan yang kreatif, mampu menciptakan hasil karya yang baik, mampu memberikan kolaborasi yang baik bagi anak, serta memberikan kegiatan eksplorasi dan ekspresi kepada anak dengan cara mengajak anak untuk memasak bersama, menyiapkan segala keperluan anak secara bersama-sama dan memberikan stimulasi melalui kegiatan kreatif yang mampu menjadikan anak mengetahui akan menjaga kesehatan dirinya sendiri (Huda & Munastiwi, 2020)

Adanya beberapa pendapat mengenai teori pengembangan kreativitas anak usia dini di atas dapat disimpulkan bahwa aspek yang mendasar bagi perkembangan kreativitas ialah kelancaran dan ketangkasan yang dimiliki seseorang serta rasa keingintahuan yang tinggi terhadap banyaknya pertanyaan serta anak yang mampu berpikir dengan hal yang baru. Adapun perkembangan kreativitas dapat dilakukan dengan pengembangan imajinasi, musik dan bahasa dalam pembelajaran di lembaga PAUD.

Peran guru dalam pengembangan kreativitas setiap anak memiliki kemampuan atau potensi kreatif dan yang lebih penting semua anak memiliki kemampuan untuk mewujudkan dan meningkatkan kreativitas mereka, lingkungan terutama orang-orang sekitar anak memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam perkembangan setiap anak. Memberdayakan kreatif dalam diri anak yang sedang berkembang sangat bergantung pada sejauh mana orang-orang di sekitar anak tersebut menghargai anak. Terutama guru di lingkungan pendidikan anak usia dini sangat penting dalam proses memelihara kreativitas di antara anak dengan





menyediakan pengaturan kelas, aktivitas, dan materi yang sesuai untuk mendukung perkembangan kreativitas anak (Ata-akturk & Sevimli-celik, 2020).

### **Implementasi Pengembangan Kreativitas PAUD**

Pengembangan kreativitas pada anak PAUD dapat berjalan dengan baik dikarenakan adanya suatu aspek pengembangan kegiatan kreativitas yang terprogram dengan baik yang berlandaskan akan tingkatan pencapaian perkembangan anak. Teori pengembangan kreativitas menyebutkan bahwa aspek pengembangan kreativitas PAUD dapat dibagi menjadi beberapa aspek, diantara adalah pengembangan kreativitas anak melalui imajinasi, musik, eksperimen, bahasa proyek, bahasa, dan eksplorasi (Rachmawati, 2010). Teori ini, juga diteliti dalam penelitian tesis yang berjudul pengembangan kreativitas anak usia dini di lembaga PAUD yang menyatakan bahwa adanya suatu strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui beberapa pengembangan yang dirangkum dan terprogram dalam rancangan pembelajaran. Hal ini dapat diimplementasikan kepada anak-anak PAUD berupa kegiatan pengembangan kreativitas seni, bahasa, musik, eksplorasi dan eksperimen. Adanya hal ini, maka kreativitas anak dapat meningkat dengan baik (Mahardika, 2019). Penulis akan menganalisis beberapa pengembangan kreativitas yang terdiri dari pengembangan imajinasi, musik, dan bahasa. Berikut deskripsinya.

### **Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Imajinasi adalah kemampuan berpikir untuk membuat atau merancang gambaran kejadian berdasarkan pengalaman seseorang. Proses tersebut bermanfaat untuk memanggil memori yang pernah terjadi untuk pemecahan masalah pada suatu situasi. Pentingnya imajinasi bagi anak sebagai perangsang pengembangan bidang kognitif, sosial-emosi, bahasa seni, dan moral. Imajinasi juga penting dalam pengembangan kreativitas anak. Melalui imajinasi seseorang menghubungkan sesuatu yang real dan imajiner Abjul dalam (Setiawan et al., 2020). Ada beberapa kegiatan pengembangan kreativitas melalui imajinasi yaitu permainan kantong ajaib, permainan gambar bernyanyi, permainan sikut menari dan salah satunya pantomim (Prihanjani et al., 2017). Setiap tindakan manusia yang memunculkan sesuatu yang baru disebut sebagai tindakan kreatif, terlepas dari apakah yang dibuat adalah objek fisik atau konstruksi mental atau emosional yang hidup di dalam orang yang menciptakannya dan hanya diketahui olehnya. Jika kita mempertimbangkan perilaku seseorang dan semua aktivitasnya, kita dengan mudah membedakan dua tipe dasar. Satu jenis aktivitas yang dapat kita sebut sebagai reproduktif, dan sangat erat kaitannya



dengan memori, pada dasarnya ini terdiri pada perilaku seseorang yang mereproduksi atau mengulangi pola perilaku yang dikembangkan dan dikuasai sebelumnya atau membangkitkan jejak impresi sebelumnya (Vygotsky, 1991). Imajinasi berfungsi sebagai dorongan penting dari semua aktivitas kreatif manusia. Fakta bahwa kreatif manusia ini menjadikan manusia sebagai makhluk yang berorientasi pada masa depan, menciptakan masa depan dan dengan demikian mengubah masa kini-nya sendiri, prinsip yang paling merumuskan imajinasi tergantung pada kekayaan dan perluasan pengalaman individu (Tsai, 2012).

Berdasarkan kesimpulan di atas gagasan di atas bahwa imajinasi adalah gambaran untuk menciptakan atau menggambarkan suatu kejadian yang berdasarkan pengalamannya. Imajinasi juga dapat menghubungkan sesuatu yang nyata berdasarkan pengalamannya serta mempresentasikan pikiran melalui kegiatan pantomim. Melalui imajinasi, anak dapat berpikir kreatif dan selalu ingin melakukan sesuatu sesuai dengan yang mereka pikirkan. Kondisi ini menurut peneliti adalah sebuah fase yang baik bagi anak, karena jika anak berimajinasi maka daya berpikir anak akan terorganisir sehingga kreativitas muncul secara tidak disadari.

Kreativitas bisa ditingkatkan melalui cara sarana komunikasi, diantaranya menggunakan komputer. Secara aktif anak melakukan aktivitas bermain dengan alam dan eksperimentasi menggunakan imajinasinya serta kreativitas dengan menggunakan keahlian yang dimiliki pada masa lalu Parwoto dalam (Astuti & Aziz, 2019). Dengan kata lain imajinasi yang diharapkan ialah potensi berpikir yang berbeda tanpa adanya batasan, multiperspektif untuk menanggapi suatu. Potensi ini bermanfaat untuk dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas pada anak. Melalui imajinasi anak dapat mengembangkan potensi berpikir dan membuat karya tanpa adanya batasan dalam menghasilkan karya baru. Anak bebas membuat sesuatu berdasarkan khayalannya. Khayalan atau imajinasi dapat mendorong kemampuan berpikir originality, fluency, dan fleksibility terhadap anak.

Studi penelitian menyatakan bahwa jika kita ingin mengembangkan kreativitas imajinasi anak, maka kita harus memberikannya stimulasi berupa alat permainan edukatif yang menyenangkan bagi anak. salah satu alat permainan edukatif anak yang ditunjukkan pada penelitian yang dirujuk peneliti adalah dengan menggunakan permainan *Magic Puffer Ball*. Permainan ini bertujuan untuk memberikan stimulasi kepada anak tentang imajinasi anak, menemukan ide dan gagasan kepada anak, serta membuat kreativitas anak menjadi sangat baik (Debeturu & Wijayaningsih, 2019). Penelitian ini membuktikan bahwa,



pengembangan kreativitas melalui imajinasi dapat diterapkan oleh guru PAUD kepada anak-anak dengan cara menyediakan media alat permainan edukatif yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan gagasan di atas, dapat disimpulkan bahwa imajinasi adalah hasil sebuah khayalan atau angan-angan yang menciptakan dan mengembangkan sesuatu yang baru. Imajinasi juga dapat mengembangkan daya berpikir anak dalam membuat karya melalui pengalamannya. Imajinasi akan meningkatkan kemampuan daya berpikir anak serta dapat memberikan daya ingat anak.

### **Pengembangan Kreativitas Melalui Musik**

Musik adalah hal nyata yang selalu ada pada aktivitas keseharian manusia. Sementara tercipta beragam akan irama musik dan nuansa. Oleh karenanya musik tidak pernah bisa terlepas dari suara irama yang merdu terdengar tiap detik dengan berbagai frekuensi, durasi, jenis, irama serta ketukan yang beda. Setiap musik menghasilkan keunikan musik alama tersendiri. Sehingga musik dapat menghibur setiap penikmat musik.

AT Mahmud dalam (Yeni Rahcmawati, 2011) menyatakan musik ialah aktivitas yang kreatif. Orang yang kreatif dapat dilihat dengan melalui rasa ingin mencoba hal yang baru, keingintahuan yang tinggi dan memiliki daya hayal yang besar. Bentuk kreatif disebut juga sebagai kreativitas. Dalam sebuah aktivitas membuat sebuah karya, proses kreativitas tidaklah lebih penting daripada hasil, karena setiap proses itulah daya cipta, sikap ingin mencoba, rasa keingintahuan pada anak akan tumbuh dan berkembang dengan sendirinya.

Studi penelitian mengungkapkan bahwa pengembangan kreativitas bagi anak dapat dilakukan melalui pengembangan seni musik yang bertujuan untuk mengeksplorasi pemikiran anak dengan nada-nada yang berirama dan melalui musik anak dapat berkreasi mengembangkan bakat kreativitasnya dalam bernyanyi dan menari. Ketika anak sedang dalam fase ini, maka anak akan dapat berkembang dari segi fisik, mental dan psikologisnya (Halimah, 2017). Adanya penelitian tersebut, maka pengembangan kreativitas melalui musik dapat dilakukn agar anak dapat mengeksplorasi bakat, dan mengembangkan psikologis, mental anak sejak dini.

Kesimpulan di atas dapat diartikan bahwa musik ialah sesuatu yang membangkitkan rasa keingintahuan seseorang juga rasa ingin melakukan suatu hal yang baru. Mendengarkan musik juga menambah kepekaan anak terhadap irama dan nyanyian yang didengarnya. Musik



juga merupakan sebagai alat untuk menghibur seseorang dikala sedih, musik juga bisa menutarakan perasaan seseorang melalui nada dan kata yang diucapkan.

### **Pengembangan Kreativitas Melalui Bahasa**

Bahasa ialah proses yang terstruktur berbentuk simbol-simbol suara yang dipakai sebagai bentuk ekspresi pikiran serta perasaan bahasa. Bahasa pada umumnya ialah bunyi, manusia sudah memakai bahasa lisan sebelum bahasa tulisan sama halnya dengan anak belajar berbicara sebelum belajar menulis. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas didefinisikan sebuah potensi yang dapat menciptakan langkah-langkah munculnya ide baru. Kreativitas bahasa lisan pada anak dapat dilihat dari kemampuan anak bertanya. Keinginan menjawab pertanyaan, keinginan bercerita, dan keinginan memberikan informasi kepada orang dewasa, guru atau teman (Hartadi, 2015).

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan melalui bahasa dapat dilatih melalui stimulus dengan cara mengajak anak bercerita dan sering bertanya kepada anak, agar kemauan anak dalam berbicara lebih meningkat sehingga mendorong anak lebih aktif dalam hal berbicara atau bercerita. Dengan demikian ketika anak sering mendengar orangtua atau pendidik bercerita dan mengdongeng rasa keingintahuan anak semakin meningkat hal itulah yang akan membangkitkan anak untuk berbicara, seperti anak menanyakan apa yang ada di dalam isi cerita tersebut, kenapa demikian dan sebagainya.

Yusuf dalam (Yeni Rahcmawati, 2011) menyatakan bahwa bahasa merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang banyak. Dengan kata lain mencakup berbagai cara dalam berinteraksi, berdasarkan pemikiran dan pandangan yang dinyatakan melalui simbol untuk mengungkapkan sesuatu dengan menggunakan isyarat bilangan, tulisan, lisan, mimik wajah, dan lukisan. Sedangkan Smilansky dalam (Yeni Rahcmawati, 2011) mendapatkan tiga manfaat utama bahasa pada anak diantaranya (1) meniru ucapan orang dewasa (2) mengingat atau membayangkan keadaan pada percakapan (3) menyusun permainan. Ada tiga manfaat dalam aktivitas berbahasa yang dapat dilakukan di TK menggunakan aktivitas mengdongeng, menceritakan ulang isi dari cerita yang telah didengarkan, beragam pengalaman, mengarang cerita, puisi, dan sosiodrama. Melalui aktivitas itu diharapkan kemampuan bahasa dan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

Studi penelitian menyatakan bahwa jika kita ingin mengembangkan kreativitas anak, maka kita dapat menerapkannya melalui pengembangan bahasa, yaitu dapat dengan cara



mengimplementasikan kegiatan bermain anak dengan bermain peran dan mendongeng. Adanya kegiatan ini tingkat kreativitas anak dapat berkembang serta anak dapat mengetahui tentang sejarah kebudayaan melalui bermain peran yang menyenangkan (Rahmawati, 2012). Penelitian yang lainnya membuktikan bahwa ketika para pendidik dan orangtua hendak mengembangkan kreativitas anak melalui peningkatan bahasa, maka kegiatan yang perlu diaplikasikan adalah kegiatan di sentra bermain. Kegiatan dalam sentra ini dapat diimplementasikan menjadi kegiatan bermain peran, bermain bercerita kartu bergambar, bermain puzzle agar kognitif dan linguistik anak dapat berkembang dengan seimbang (Nurani & Mayangasri, 2017).

Adanya teori dan dukungan penelitian terdahulu dapat disimpulkan dari gagasan di atas ialah pengembangan kreativitas melalui bahasa dapat dilakukan dengan cara anak meniru orang dewasa dalam berbicara, dan mendengarkan, selain itu pengembangan bahasa bisa dilakukan dengan cara sering menstimulus anak dengan cara membaca buku cerita, mendongeng dan sering berinteraksi dengan anak. Ketika anak sering dibacakan buku cerita sebelum tidur sedikit demi sedikit anak-anak sudah menyimpan kosa kata yang mudah disebut oleh anak.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Pada umumnya kreativitas amat baik bagi kehidupan anak, selain menambah kecerdasan pada anak, juga dapat membuat anak lebih percaya diri dalam melakukan segala hal sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan adanya kreativitas anak cenderung lebih bersikap aktif, rasa keingintahuan yang tinggi, rasa ingin melakukan hal baru, agar perkembangan anak berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Diharapkan bagi orang tua maupun pendidik memberikan dorongan dan dukungan dalam pengembangan kreativitas anak. Berikan anak kebebasan dalam melakukan segala hal namun tetap dalam pantauan orang dewasa. Memberikan stimulus kepada anak. Stimulus dapat dilakukan melalui bermain, permainan maupun aktivitas yang dapat mengembangkan kreativitas anak, misalnya bermain lego, pasir dan sebagainya.

Berdasarkan hasil pemamparan teori di atas pengembangan kreativitas pada anak dapat dilakukan melalui strategi pengembangan melalui imajinasi, musik dan bahasa. Melalui kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas pada anak sehingga anak mampu memberikan



ide-ide dan gagasannya serta dapat mengeksplorasikan dirinya masing-masing, kegiatan ini dapat memberikan dampak yang positif kepada anak selain dapat meningkatkan kreativitas anak juga memberikan rasa percaya diri anak serta membuat anak merasa bahagia karena anak bebas melakukan apa saja tentunya dalam pantauan orang dewasa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya sampaikan kepada para tim editor dan reviewer yang sudah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan karya ilmiah ini, dan ucapan terima kasih kepada tim penulis yang sudah membantu menyelesaikan pembuatan karya ilmiah, serta ucapan terimakasih kepada Prodi pendidikan Islam Anak Usia Dini yang sudah memberikan dukungannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggia, A. R., & Nopriansyah, U. (2018). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung. *Http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Al-Athfaal/Article/View/3789, 1(2)*, 1–20.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i2.3789>
- Angraini, W., & Kuswanto, C. W. (2019). Teknik Ceklist Sebagai Asesmen Perkembangan Sosial Emosional di RA. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2)*, 61–70. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.5248>
- 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>
- Ata-akturk, A., & Sevimli-celik, S. (2020). Creativity in early childhood teacher education : beliefs and practices. *International Journal of Early Years Education, 0(0)*, 1–20.  
<https://doi.org/10.1080/09669760.2020.1754174>
- Damayanti, A., Rachmatunnisa, S., Jakarta, U. M., & Parts, L. (2020). *Jurnal Buah Hati Volume 7, Nomor 2, September 2020 PENINGKATAN KREATIVITAS BERKARYA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS STEAM. 7(2)*, 74–90.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1)*, 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Fakhriyan, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *DidaktikaJurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains, 2(1)*, 1–18. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Fitri, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. (*JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA), 3(2)*, 40–51.  
<https://doi.org/10.15575/japra.v3i2.8681>



- Halimah, L. (2017). Musik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Eduhumaniora*, 2(2), 1–19.  
[https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.17509/eh.v2i2.2763](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.17509/eh.v2i2.2763)
- Hartadi, S. (2015). *Manajemen Pengembangan Kreativitas Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini di PAUD "Handayani" SKB Kendal*. 3, 1324–1332.
- Hasyim, M. A. (2019). PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKITAR SEBAGAI SUMBER BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v1i1.2737>
- Huda, K., & Munastiwi, E. (2020). Strategi Orangtua dalam Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak di Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Classer*, 4(2), 1–20.  
[https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.32529/glasser.v4i2.670](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.32529/glasser.v4i2.670)
- Ismaniar, I., & Hazizah, N. (2019). *Buku Ajar Pelatihan Kreativitas Deu-coupage bagi Pendidik PAUD* (Issue October 2018). <https://doi.org/10.31227/osf.io/6urtg>
- Ismawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 1–21.  
[https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.21009/JPUD.111.10](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.21009/JPUD.111.10)
- Lestari, B. (2006). Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreatifitas Anak. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 1–19. [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.21831/jep.v3i1.629](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.21831/jep.v3i1.629)
- Mahardika, M. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD kENCANA Sari 2 Cikidang Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas*. Institut Agama Islam Purwokerto.
- Meriyati, M., Kuswanto, C. W., Pratiwi, D. D., & Apriyanti, E. (2020). Kegiatan Menganyam dengan Bahan Alam untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 729.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.667>
- Miranda, D. (2016). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak. *Jurnal of Prospective Learning*, 1(1), 60–67.
- Mirzaqon, A., & Purwoko, B. (2018). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing Library. *Jurnal BK UNESA*, 1, 1–8.
- Nurani, Y., & Mayangasri, T. (2017). Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 1–17.  
[https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.21009/JPUD.112.15](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.21009/JPUD.112.15)
- Prihanjani, N. L., Wirya2, I. N., & Tirtayani3, L. A. (2017). *Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A Gugus IV Kecamatan Buleleng Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*. 5(2), 231–240.
- Rachmawati, Y. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Kencana.
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832–840. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>
- Rahmawati, Y. (2012). Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 1–16. [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2908](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2908)
- Setiawan, A. M. H., Sayatman, S., & Prasetyo, D. (2020). Perancangan Karakter dan Environment Pilot Project Serial Animasi “Imajinavis.” *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 9(1).  
<https://doi.org/10.12962/j23373520.v9i1.51819>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.



- Syarbini, A. (2014). Model Pendidikan Karakter dalam keluarga, Revitalisasi Peran Keluarga Dalam Membentuk Karakter Anak Menurut Perspektif Islam. In *PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia* (Issues 19–22).
- Tsai, K. C. (2012). *Play , Imagination , and Creativity : A Brief Literature Review*. 1(2), 15–20. <https://doi.org/10.5539/jel.v1n2p15>
- Vygotsky, L. S. (1991). Imagination and Creativity in the Adolescent. *Soviet Psychology*, 29(1), 73–88. <https://doi.org/10.2753/rpo1061-0405290173>
- Yeni Rahcmawati. (2011). *Strategi Pengembangan kreativitas pada anak* (C. Design & P. F. I. Offsrt (eds.); pertama ce). Perpustakaan Nasional.