

PENELITIAN ASLI

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI AKTIVITAS SENI DAN DESAIN

Erine Agustia, Zainab Mukaromah, Ayu Andhira Safitri

Fakultas Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Agama Islam Natuna, 2025, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:
Tanggal Dikirim: 20 Agustus 2025
Tanggal Diterima: 22 Agustus 2025
Tanggal Dipublish: 23 Agustus 2025

Kata kunci: kreativitas; Anak Usia Dini; Seni; Desain

Penulis Korespondensi:

Zainab Mukaromah
Email: mukaromahzainab24@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang: Anak usia dini belajar dengan cara melakukan sesuatu secara langsung, melalui pengalaman meraba, bergerak, melihat, serta mendengarkan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik alami anak dalam mengeksplorasi lingkungannya.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui seni dan desain.

Metode: Penelitian ini menggunakan metode observasi dengan melakukan survei langsung pada anak usia dini. Data yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kondisi ideal yang seharusnya. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan analisis 5W1H untuk memperoleh gambaran nyata mengenai situasi yang terjadi pada anak.

Hasil: Media berbasis seni dan desain interaktif terbukti dapat melibatkan anak secara langsung dalam aktivitas belajar. Melalui pengalaman sederhana, anak dapat dilatih untuk berpikir kreatif dan kritis, misalnya dengan memahami hubungan sebab-akibat serta memicu rasa ingin tahu. Kegiatan ini mendukung perkembangan kreativitas.

Kesimpulan: Perancangan dalam penelitian ini menekankan pentingnya melibatkan seluruh alat indera anak. Melalui pendekatan ini, anak dapat dilatih kemampuan sensoriknya, sekaligus diajarkan memahami hubungan sebab-akibat dari suatu peristiwa, serta mampu mengembangkan kreativitas melalui berbagai bentuk aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Jurnal Sentral Pendidikan Anak Usia Dini

E.ISSN: 2963-850X

Vol. 4 No. 2 Juli 2025 (Hal 33-37)

Homepage: <https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/sentra/index>

DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.51544/sentra.v4i2.6326>

Cara Mengutip: Agustia, Erine, Zainab Mukaromah, and Ayu Andhira Safitri. 2025. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Seni Dan Desain." *Jurnal Sentral Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 33–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.51544/sentra.v4i2.6326>.



Hak Cipta © 2025 oleh Penulis, Diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Sari Mutiara Indonesia. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah Lisensi CC BY-SA 4.0 ([Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)).

1. Pendahuluan

Pemahaman tentang seni dan desain pada anak sangat dipengaruhi oleh metode atau cara belajar yang digunakan. Anak belajar dengan berbagai cara, seperti meraba, bergerak, melihat, serta mendengarkan. Oleh karena itu, anak tidak harus dipaksa untuk melakukan aktivitas menggambar, sebab mereka mampu berkreasi secara alami sesuai dengan tahap perkembangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Olivia (2013), yang menyatakan bahwa anak usia dini belajar dengan lebih efektif melalui pengalaman langsung.. (Yuliani and Hanif 2024)

Menurut Jovita Maria Ferliana, M.Psi., Psikolog dari RS Royal Taruma, pengenalan seni dan desain pada anak usia di bawah lima tahun berperan penting sebagai salah satu sarana dalam menstimulasi perkembangan. Meskipun demikian, seni bukan merupakan fokus utama perkembangan, melainkan sebagai bagian dari stimulasi yang mendukung pertumbuhan anak secara menyeluruh. Dari sudut pandang neurofisiologi, otak anak berusia di bawah lima tahun masih berada dalam tahap perkembangan yang pesat. (Nurhayati and , Langlang Handayani 2020).

Lebih jauh, kreativitas memiliki keterkaitan erat dengan aktivitas yang melibatkan ekspresi seni. Kreativitas dalam seni dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, atau ide melalui kegiatan berkarya. Kreativitas juga berperan dalam melatih keterampilan memecahkan masalah, mengembangkan daya cipta, serta menumbuhkan imajinasi anak. Dengan demikian, seni menjadi salah satu wahana yang efektif untuk memupuk kreativitas sejak usia dini (Nurhayati dan Langlang Handayani, 2020).

2. Metode

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

2.1 Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung sifat, perilaku, kebutuhan, dan kebiasaan anak. Pengamatan dilakukan sejak sebelum perancangan hingga proses perancangan berlangsung agar data yang diperoleh lebih akurat dan berkesinambungan.

2.2 Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk meninjau kembali hasil observasi yang belum tercatat secara detail. Data yang diperoleh kemudian didokumentasikan dalam bentuk tulisan maupun visual sehingga dapat dijadikan bahan pendukung penelitian.

2.3. Media Internet

Pencarian data tambahan juga dilakukan melalui internet, khususnya yang berkaitan dengan anak, kebiasaan mereka, serta penelitian mengenai karakteristik anak. Informasi tersebut digunakan sebagai referensi untuk memperkuat dasar perancangan.

2.4 Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode observatif karena menitikberatkan pada pengamatan langsung terhadap anak usia dini dengan cara membandingkan kondisi yang ada dengan kondisi yang ideal. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan 5W1H (what, who, where, when, why, dan how) untuk mengetahui keadaan sebenarnya sekaligus menemukan solusi dari permasalahan yang ada.

2.5 Konsep Perancangan

Perkembangan teknologi yang begitu pesat terkadang membatasi ruang anak untuk berkreasi dan berimajinasi. Oleh karena itu, dalam perancangan ini digunakan media interaktif yang mampu menstimulasi perkembangan sekaligus

meningkatkan kepekaan sensorik anak. Konsep perancangan lebih diarahkan pada penggunaan media sederhana yang bersumber dari lingkungan sekitar anak..(Sofia et al. 2022)

Untuk konsep perancangan kali ini akan lebih digunakan media yang melibatkan hal-hal sederhana apa yang ada disekitar lingkungan anak. (Yuliani and Hanif 2024)

Dalam buku ini disediakan aktivitas sederhana, misalnya membuat bentuk pop-up dari berbagai bahan pohon dengan diorama yang berbeda. Kegiatan ini membantu anak memahami ketebalan benda, jarak, tekstur, serta mengenali bentuk yang menyerupai aslinya. (Studi et al. 2024)

Selain itu, anak juga diberikan kertas berwarna hijau, kuning, dan cokelat yang dapat digunakan untuk membuat bagian kecil pohon atau hewan seperti burung. Potongan kertas tersebut dapat ditempelkan pada gambar pohon yang tersedia sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak. (Studi et al. 2024)

3. Hasil

Anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama dalam pembentukan pola pikir (kognitif) sebagai bekal menghadapi masa dewasa. (Pitaloka, Dimiyati, and Purwanta 2021)

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak prasekolah berada pada tahap praoperasional. (Pitaloka et al. 2021)

Oleh karena itu, pembelajaran pada usia ini harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangannya. Dalam praktiknya, berbagai media digunakan untuk membantu menstimulasi perkembangan anak agar lebih optimal., (Permata 2022)

4. Pembahasan

Media pembelajaran yang baik dan menarik berperan penting dalam mendukung perkembangan anak. Namun, banyak media yang ada saat ini masih terbatas, karena hanya melibatkan sebagian kecil indera anak tanpa menyentuh perkembangan secara menyeluruh. Padahal, stimulasi yang melibatkan berbagai indera akan lebih efektif membantu pertumbuhan kognitif maupun kreativitas.

Seorang psikolog anak menjelaskan bahwa perkembangan anak usia prasekolah di era digital membutuhkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif. Media tersebut diharapkan mampu merangsang keaktifan anak dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi semacam ini akan menumbuhkan kemampuan anak dalam mengenali bentuk, warna, serta tekstur, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan kreativitas..(Fadhilah, Indriyani, and Zukhairina 2023) untuk merangsang perkembangan anak.anak secara aktif mengkonstruksi pengetahuan dan mengembangkannya melalui interaksi terhadap lingkungan sekitar yang ditangkap oleh indera, seperti bentuk, warna, dan tekstur. (Putra et al. 2022)

Pembelajaran yang bermakna memiliki beberapa karakteristik, yaitu adanya keterhubungan antara pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang dimiliki anak, serta kebebasan anak dalam memilih materi sesuai minat, bakat, dan cita-citanya.

Berdasarkan teori yang ada, seni dan desain belum sepenuhnya mampu merangsang perkembangan anak secara menyeluruh. Namun, pada usia prasekolah, anak lebih mudah distimulasi melalui panca indera serta perhatian terhadap kebiasaan dan kesukaannya.

Stimulasi sederhana, seperti melibatkan anak secara langsung dalam pembelajaran, dapat membantu membentuk pola pikir, kesiapan menghadapi masalah, serta

mendorong anak untuk mencari solusi melalui berpikir kreatif.. (Sartika Ukar, Taib, and Alhadad 2020)

Media seni dan desain yang bersifat interaktif memungkinkan anak terlibat langsung dalam pengalaman belajar. Hal ini dapat menstimulasi otak anak untuk berpikir kreatif, kritis, memahami hubungan sebab-akibat, serta menumbuhkan rasa ingin tahu.

Kreativitas menjadi aspek utama dalam perancangan materi, sebab imajinasi anak merupakan modal penting bagi perkembangan kognitif dan akademiknya. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berimajinasi (imagination quotient) justru berperan besar dalam menentukan keberhasilan akademik dibandingkan intelligence quotient. Anak yang terbiasa berimajinasi akan menjadi pemikir kreatif, kritis, dan mampu memahami bahwa tidak semua persoalan memiliki satu jawaban pasti..(Fadhilah et al. 2023)

Buku interaktif ini dirancang agar materi pembelajaran mencakup aktivitas sederhana seperti permainan, menggambar, serta pengenalan warna, bentuk, dan tekstur. Semua kegiatan tersebut melibatkan sensori anak. Dengan demikian, sejak usia dini anak terbiasa melatih pola pikir kreatif dan imajinasinya, sehingga di masa depan mereka mampu menghadapi tantangan, menyelesaikan masalah, dan menumbuhkan rasa ingin tahu secara berkelanjutan.

Tujuan dari perancangan ini dibuat yaitu sebagai suatu media yang dapat membantu memaksimalkan perkembangan anak. Melalui buku interaktif sehingga anak dapat berinteraksi langsung dengan buku ini dengan mengaplikasikan apa yang menjadi pola pikir kreatif dan imajinasinya. Sehingga sejak dini anak dibantu untuk mengolah pola pikir kreatifnya agar dalam waktu kedepan anak dapat memecahkan masalah yang dihadapinya, rasa ingin tahu anak terpacu, dan mengerti tentang hal sebab- akibat. Tidak hanya dalam visual saja, tapi juga melibatkan panca indera anak, seperti misalnya saja peraba, yang tidak bisa didapat anak melalui media digital. Dengan tetap mendapatkan pendampingan dari orang tua, sehingga hubungan anak dan orang tua pun dapat terjalin lebih baik melalui waktu yang dihabiskan bersama dalam pengerjaan setiap aktivitas.

5. Kesimpulan

Untuk merancang aktivitas interaktif yang tepat dan bermanfaat bagi anak, diperlukan penelitian mendalam mengenai sifat, kebiasaan, serta perilaku anak sebagai sasaran utama. Dengan adanya penelitian tersebut, seni dan desain interaktif dapat dirancang agar benar-benar sesuai kebutuhan, menarik, serta efektif menyampaikan pesan yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas anak usia dini, khususnya dalam membentuk pola pikir, memerlukan usaha yang lebih dari sekadar praktik sederhana yang banyak ditawarkan saat ini. Berbagai faktor yang mendukung proses belajar juga harus diperhatikan agar hasil yang dicapai optimal, misalnya dengan benar-benar menyesuaikan pembelajaran pada kebutuhan dan kebiasaan anak.

Penciptaan lingkungan belajar yang nyaman bagi anak akan sangat berguna untuk masa depan mereka. Hal ini termasuk pula membangun hubungan yang baik antara anak dengan lingkungan maupun orang tua. Dengan perencanaan yang tepat, proses pembelajaran dapat terpantau dengan baik dan hasilnya lebih maksimal.

Selain itu, pembelajaran yang bermakna juga berarti anak mampu menyerap pengalaman yang mereka dapatkan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Proses ini akan semakin efektif apabila melibatkan seluruh pancaindra anak. Melalui

stimulasi sensorik, anak dapat dilatih untuk memahami hubungan sebab-akibat dari suatu peristiwa, sehingga membantu membentuk pola pikir kreatif dan kritis sejak dini.

6. Ucapan Terima Kasih

Teimakasih saya ucapkan kepada dosen pengampu saya yaitu buk Erine Agustia, M.Pd dan Tempat Penelitian saya TKIT BUMI BAHARI yang mana telah membantu dalam proses penelitian saya.

7. Saran

Dalam merancang media cetak interaktif, perlu diperhatikan dengan jelas siapa target pengguna serta karakter, kebiasaan, dan minat mereka agar media tersebut benar-benar mampu memenuhi kebutuhan. Selain itu, elemen interaktif yang dimasukkan harus disesuaikan dengan kemampuan anak dalam memahami pembelajaran. Materi pembahasan dan ketahanan media juga penting diperhatikan supaya tidak mudah rusak. Selama proses perancangan tugas akhir, sangat dianjurkan adanya perencanaan kegiatan yang terstruktur dalam satu semester sehingga setiap tahapan dapat berjalan sesuai jadwal dan hasil yang dicapai lebih optimal.

8. Daftar Pustaka

- Fadhilah, Wan, Tuti Indriyani, and Zukhairina. 2023. "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1(2):47–59. doi: 10.61104/jd.v1i2.42.
- Nurhayati, Hermin, and Nuni Widiarti, Langlang Handayani. 2020. "Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu,." *Jurnal Basicedu* 5(5):3(2), 524–32.
- Permata, Risky Ayu. 2022. "Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Basicedu* 6(1):1155–68. doi: 10.31004/basicedu.v6i1.1969.
- Pitaloka, Deffa Lola, Dimyati Dimyati, and Edi Purwanta. 2021. "Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai Toleransi Pada Anak Usia Dini Di Indonesia." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):1696–1705. doi: 10.31004/obsesi.v5i2.972.
- Putra, Rizki Aga, Eddy Marheni, Ishak Aziz, and Padli Padli. 2022. "Implementasi Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Usia Dini." *Jurnal Patriot* 4(1):69–80. doi: 10.24036/patriot.v4i1.792.
- Sartika Ukar, Dewi, Bahran Taib, and Bujuna Alhadad. 2020. "Cahaya Paud ANALISIS KREATIVITAS MENGGAMBAR ANAK MELALUI KEGIATAN MENGGAMBAR." *Dewi Sartika, Bahran Taib*.
- Sofia, Aja Raihand, Indah Fadillah, Nur Armayani, Sri Indah Lestari, and Khadijah Khadijah. 2022. "Upaya Guru Dalam Menanamkan Karakter Anak Usia Dini Di RA Al-Ghazali." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4(3):1415–24.
- Studi, Program, Pendidikan Seni, Drama Tari, Dan Musik, Institusi Universitas, and Negeri Makassar. 2024. "MENINGKATKAN RASA KEPERCAYAAN DIRI PADA PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PRAKTIK SENI TARI DENGAN PBL DI UPT SPF SMPN 26." 3:198–205.
- Yuliani, Ris Dwi, and Mamun Hanif. 2024. "Peran Guru Dalam Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada TK Aisyiyah Muhammadiyah Wangandowo." 2:158–68.