

## EKSPLOKASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI BERBASIS BAHAN ALAM

Ruliana Fajriati, Melati, Sailin Nikmah, Wardani  
PIAUD IAI Diniyyah Pekanbaru, PIAUD UIN Suska Riau  
[rulianafajriati@gmail.com](mailto:rulianafajriati@gmail.com) , [melativ437@gmail.com](mailto:melativ437@gmail.com) , [sailinnikmah2803@gmail.com](mailto:sailinnikmah2803@gmail.com) ,  
[wardah1623@gmail.com](mailto:wardah1623@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan dan memahami bagaimana kreativitas anak usia dini berkembang ketika mereka bermain tanpa menggunakan mainan buatan pabrik, melainkan berinteraksi langsung dengan berbagai elemen yang tersedia di alam, seperti daun, batu dan ranting. Dalam konteks ini, kreativitas anak diamati melalui aktivitas bermain yang berlangsung secara spontan dan tidak terstruktur. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, di mana data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap perilaku dan interaksi anak selama bermain di lingkungan tertutup. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak mampu menciptakan berbagai bentuk permainan yang bersifat inovatif dan orisinal, memanfaatkan bahan-bahan alami secara imajinatif. Selain itu, aktivitas bermain tersebut mendorong anak untuk berinteraksi secara sosial dengan teman sebayanya, menunjukkan kemampuan kerja sama, komunikasi, serta ekspresi emosi yang positif. Proses bermain ini juga terbukti merangsang imajinasi dan rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan alam sekitarnya, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif dan sosial-emosional mereka.

**Kata kunci:** Kreativitas Anak, Bahan Alam, Bermain Alami

## *EARLY CHILDHOOD CREATIVITY EXPLORATION BASED ON NATURAL MATERIALS*

Ruliana Fajriati, Melati, Sailin Nikmah, Wardani  
PIAUD IAI Diniyyah Pekanbaru, PIAUD UIN Suska Riau  
[rulianafajriati@gmail.com](mailto:rulianafajriati@gmail.com) , [melativ437@gmail.com](mailto:melativ437@gmail.com) , [sailinnikmah2803@gmail.com](mailto:sailinnikmah2803@gmail.com) ,  
[wardah1623@gmail.com](mailto:wardah1623@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to reveal and understand how early childhood creativity develops when children play without factory-made toys, instead interacting directly with various natural elements such as leaves, stones, and twigs. In this context, children's creativity is observed through play activities that occur spontaneously and without a predetermined structure. The research employs a descriptive qualitative approach, in which data are collected through direct observation of children's behaviors and interactions while playing in an enclosed environment. Observational findings indicate that the children are able to invent various forms of play that are both innovative and original, imaginatively utilizing natural materials. Moreover, these play activities encourage children to engage in social interaction with their peers, demonstrating cooperation, communication, and positive emotional expression. This play process also appears to stimulate children's imagination and curiosity about the natural environment around them-an important aspect of their cognitive and socio-emotional development.*

**Keywords:** Child Creativity, Natural Materials, Nature-based play

## **Pendahuluan**

Dalam era modern yang serba cepat ini, perubahan pola asuh dan lingkungan sosial anak telah memberikan dampak signifikan terhadap cara anak bermain dan belajar. Anak-anak masa kini hidup dalam dunia yang dipenuhi oleh teknologi, mainan elektronik, dan berbagai permainan pabrikan yang dirancang dengan struktur tertentu. Ketergantungan terhadap mainan buatan pabrik yang umumnya bersifat instan dan pasif menjadi tantangan baru dalam dunia pendidikan anak usia dini. Hal ini memunculkan persoalan serius karena anak menjadi kurang aktif dalam mengeksplorasi lingkungan sekitar, cenderung pasif secara imajinatif, dan mengalami penurunan dalam keterampilan sosial serta motorik halus maupun kasar.

Bermain merupakan sarana fundamental dalam kehidupan anak usia dini yang memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Sanjaya (2013) menegaskan bahwa bermain bukan sekadar hiburan, melainkan suatu proses belajar yang sangat efektif. Namun demikian, perubahan zaman menyebabkan aktivitas bermain anak bergeser dari bermain bebas dan eksploratif menjadi aktivitas yang lebih terstruktur dan terbatas. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai atau mainan dengan fungsi tetap, sehingga kurang memiliki ruang untuk berkreasi dan

menggunakan imajinasinya secara maksimal.

Masalah tersebut menuntut adanya pendekatan inovatif dalam pendidikan anak usia dini yang dapat mengembalikan makna bermain sebagai kegiatan yang alami dan membebaskan. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan bahan-bahan alami seperti tanah, air, daun, batu, dan ranting sebagai media eksplorasi. Yuliani (2016) menyebutkan bahwa bahan-bahan dari alam memiliki sifat terbuka dan fleksibel, memungkinkan anak mengolah dan menciptakan permainan berdasarkan imajinasi dan pengalaman pribadinya.

Dalam konteks ini, muncul pertanyaan penting: bagaimana kreativitas anak berkembang ketika mereka bermain tanpa menggunakan mainan buatan? Apa bentuk permainan yang mereka ciptakan? Dan sejauh mana kegiatan tersebut mendorong perkembangan sosial, kognitif, dan emosional mereka? Penelitian ini hadir sebagai upaya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan cara mengeksplorasi secara langsung pengalaman anak dalam bermain menggunakan bahan-bahan alami. Melalui kegiatan "Satu Hari Tanpa Mainan," penelitian ini bertujuan untuk menggali

Potensi bermain alami dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini secara holistik, serta menelaah implikasi

pembelajaran yang dapat diambil dari aktivitas tersebut.

Dalam kegiatan ini, anak-anak hanya diberi akses pada bahan-bahan yang tersedia di lingkungan alam sebagai media bermain. Fokus penelitian ini adalah untuk memahami bentuk-bentuk kreativitas yang muncul, jenis permainan yang diciptakan, serta bagaimana proses bermain alami ini mendorong interaksi sosial dan perkembangan kognitif anak. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pendekatan pendidikan anak usia dini yang lebih alami dan berorientasi pada pengembangan potensi anak secara holistik.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses dan bentuk kreativitas anak usia dini saat bermain menggunakan bahan-bahan alami. Subjek dalam penelitian ini adalah dua puluh orang anak berusia 5 hingga 6 tahun yang terdaftar di sebuah TK Umara Kids di Kota Pekanbaru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas bermain anak di luar ruang selama kurang lebih empat jam dalam satu hari penuh tanpa menggunakan mainan buatan. Selain observasi, data juga dikumpulkan melalui wawancara ringan

dengan guru pendamping, untuk menggali pemahaman dan pengalaman guru selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi dilakukan dalam bentuk foto-foto kegiatan serta catatan lapangan yang merekam proses interaksi, ekspresi, dan bentuk-bentuk permainan yang diciptakan oleh anak-anak. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengungkap dinamika kreativitas yang muncul dalam konteks bermain berbasis alam.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil dari wawancara dengan salah satu guru di TK Umara Kids menunjukkan bahwa penggunaan bahan alam dan barang bekas sebagai media bermain anak usia dini mendapat respons positif. Guru menyatakan bahwa media alami seperti daun, batu, dan ranting memiliki potensi besar dalam menstimulasi kreativitas anak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ananda Noer Afilah, dkk (2025) menyatakan bahwa anak-anak mampu menciptakan karya unik menggunakan bahan alam seperti daun, ranting, dan biji-bijian, yang mendukung pengembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka. Aktivitas ini juga mendorong kesadaran lingkungan dengan memanfaatkan sumber daya secara kreatif dan bertanggung jawab.

Pengalaman anak-anak dalam bermain dengan bahan-bahan tersebut membuka wawasan baru, terutama bagi anak-anak yang sebelumnya belum pernah berinteraksi langsung dengan bahan alam dalam konteks bermain. Guru menilai bahwa kegiatan ini tidak hanya melatih kreativitas, tetapi juga memperkaya pengalaman sensorial anak yang terbiasa dengan aktivitas pembelajaran konvensional seperti mewarnai, menggambar, atau mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Kegiatan “Satu Hari Tanpa Mainan” belum pernah diterapkan secara resmi di sekolah, tetapi guru menyampaikan ketertarikan untuk mencobanya. Guru menyadari bahwa tantangan utama dari kegiatan ini adalah bagaimana menjaga fokus dan ketenangan anak tanpa kehadiran mainan buatan pabrik yang sudah familiar. Menurutnya, anak usia dini sangat bergantung pada rutinitas dan cenderung merasa gelisah apabila tidak diberikan media bermain yang sudah dikenalnya. Namun demikian, ia juga meyakini bahwa apabila kegiatan dirancang dengan tepat, misalnya dengan fokus pada aktivitas yang kreatif dan menstimulasi, serta disertai dengan bimbingan guru, anak-anak tetap dapat terlibat secara aktif dan menikmati proses bermain meskipun tanpa mainan buatan.

Dalam praktiknya, guru menekankan pentingnya peran pendidik dalam membimbing anak. Anak usia dini masih berada dalam tahap perkembangan imitasi, sehingga membutuhkan contoh konkret dalam setiap aktivitas yang diberikan. Guru menyebut bahwa sebelum memulai aktivitas kreatif menggunakan bahan alam, ia biasanya memberikan contoh terlebih dahulu, baik melalui gambar yang ditempel di dinding atau papan tulis, maupun melalui demonstrasi langsung, seperti cara menggunting daun atau menyusun batu dan ranting menjadi bentuk tertentu. Menurutnya, anak-anak akan mengalami kebingungan jika langsung diminta untuk menciptakan sesuatu tanpa model atau arahan awal. Karena itu, pola atau template menjadi media bantu yang sangat efektif untuk memfasilitasi pemahaman dan meningkatkan keberhasilan kegiatan.

Inovasi yang diusulkan oleh guru untuk menyempurnakan kegiatan ini agar lebih kontekstual dan bermakna adalah integrasi dengan budaya lokal dan tema pembelajaran tertentu. Misalnya, anak dapat diajak membuat karya dari bahan alam yang merepresentasikan simbol-simbol budaya Melayu, atau mengolah bahan-bahan tersebut dalam kegiatan bertema lingkungan hidup. Dengan demikian, kegiatan bermain tidak hanya mendorong kreativitas, tetapi juga

menanamkan nilai-nilai lokal dan kesadaran lingkungan sejak dini.

Meski belum direncanakan menjadi program rutin, guru menyatakan bahwa kegiatan seperti ini berpotensi besar untuk dikembangkan. Guru melihat bahwa anak-anak merasa senang ketika diberikan pengalaman yang berbeda dari rutinitas harian yang melibatkan membaca, menulis, menghitung, dan menggambar. Kegiatan berbasis alam memberikan suasana baru yang segar dan membebaskan anak dari tekanan akademik, meskipun guru tetap menekankan pentingnya keseimbangan agar kegiatan tersebut tidak sepenuhnya mengabaikan aspek pembelajaran formal. Menurutnya, durasi kegiatan yang berlangsung dari pukul 08.00 hingga 12.00 tetap harus memperhatikan proporsi antara bermain dan belajar agar tujuan kurikulum tetap tercapai.

Tantangan utama yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah kurangnya inisiatif mandiri dari anak jika tidak diberikan contoh atau bimbingan awal. Guru menjelaskan bahwa anak usia TK masih sangat membutuhkan arahan dan belum mampu mengembangkan ide secara spontan. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah penyediaan model atau referensi visual yang bisa ditiru oleh anak, serta pendampingan aktif dari guru selama proses bermain berlangsung. Dengan adanya scaffolding yang tepat, anak-anak

dapat lebih mudah mengembangkan kreativitasnya dan merasa percaya diri dalam menciptakan sesuatu yang baru.

Temuan dalam penelitian ini didukung oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget, khususnya pada tahap praoperasional, di mana anak-anak usia 2-7 tahun mengalami perkembangan pesat dalam kemampuan simbolik. Piaget menekankan bahwa bermain merupakan cara utama anak memahami dunia sekitarnya, dan melalui permainan simbolik, anak mampu merepresentasikan objek nyata ke dalam imajinasi mereka. Dalam kegiatan ini, anak-anak memanfaatkan bahan alam sebagai simbol untuk berbagai benda, peran, atau konsep, menunjukkan adanya proses asimilasi dan akomodasi yang aktif dalam berpikir mereka.

Lebih lanjut, teori Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD) juga sangat relevan. Vygotsky menyatakan bahwa anak akan mencapai potensi maksimalnya ketika dibimbing oleh orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Peran guru dalam memberikan contoh, bimbingan awal, serta scaffolding sangat membantu anak dalam menciptakan permainan berbasis alam. Dengan interaksi ini, anak dapat melampaui kemampuan awal mereka dan berkembang secara optimal.

Teori Montessori menambahkan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung yang konkret dan sensorik. Montessori percaya bahwa anak membutuhkan lingkungan yang kaya akan stimulus alami untuk mengembangkan seluruh potensinya. Permainan berbahan alam memenuhi prinsip ini karena melibatkan banyak indera dan memungkinkan anak menyentuh, mencium, serta mengamati tekstur dan bentuk dari bahan yang mereka gunakan.

Howard Gardner melalui teori Multiple Intelligences menekankan bahwa kecerdasan anak tidak hanya terbatas pada logika dan bahasa, tetapi mencakup kecerdasan naturalis, kinestetik, dan interpersonal yang semuanya dapat dioptimalkan melalui kegiatan bermain di alam. Dalam penelitian ini, ketiga jenis kecerdasan tersebut terlihat berkembang saat anak berinteraksi dengan alam dan teman sebayanya.

Dengan merujuk pada berbagai teori tersebut, jelas bahwa pendekatan bermain berbasis alam merupakan strategi yang didukung oleh landasan teoritis kuat dalam pendidikan anak usia dini. Pendekatan ini bukan hanya mendukung kreativitas, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar anak secara menyeluruh.

Dengan demikian, kegiatan “Satu Hari Tanpa Mainan” memiliki potensi besar untuk menjadi alternatif pendekatan

pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini. Apabila dirancang secara sistematis, dengan mempertimbangkan kebutuhan perkembangan anak serta konteks budaya lokal, kegiatan ini dapat mendukung pembentukan karakter, keterampilan berpikir kritis, dan kepedulian terhadap lingkungan. Program semacam ini juga dapat menjadi inovasi pembelajaran yang mendekatkan anak pada alam sekaligus menjauhkan mereka dari ketergantungan terhadap teknologi dan mainan buatan yang sering kali membatasi ruang imajinasi.

### **Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan “Satu Hari Tanpa Mainan” terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini. Anak-anak mampu menciptakan berbagai bentuk permainan menggunakan bahan alam seperti daun, batu, dan ranting, serta menunjukkan kemampuan imajinatif dan interaksi sosial yang baik. Proses bermain yang dibimbing oleh guru memungkinkan anak mengembangkan ide-ide kreatif meskipun awalnya membutuhkan arahan.

Kegiatan ini juga memperkuat hubungan anak dengan lingkungan sekitar dan meningkatkan sensitivitas sensorik mereka. Dalam jangka panjang, pendekatan

ini berpotensi menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di lingkungan PAUD. Oleh karena itu, kegiatan ini layak dikembangkan lebih lanjut dalam program pembelajaran yang sistematis dan kontekstual.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Froebel, Friedrich. (2005). *The Education of Man* (W. N. Hailmann, Trans.). New York: Dover Publications. (Karya asli diterbitkan tahun 1887).
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Isjoni. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Mayesky, Mary. (2012). *Creative Activities for Young Children*. Boston: Cengage Learning.
- Montessori, Maria. (1967). *The Discovery of the Child*. New York: Ballantine Books.
- NAEYC. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Noer Afilah, Ananda, dkk. (2025). Meningkatkan Kreativitas Anak Menggunakan Media Bahan Alam. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3. No. 1.
- Rahmawati, S. (2020). Eksplorasi Kreativitas Anak Melalui Media Alamiah. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 45–54.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sheellyana Junaedi, Theresia Diah Widiastuti. (2020). *Entrepreneurship For Kids Melalui Pendampingan Kewirausahaan Berbasis Lingkungan Sebagai Sarana Penunjang Experiential Learning Pendidikan Dasar Anak Sejak Dini: JURNAL ABDIMAS PeKA Vol. 3 No.2 Tahun 2020*
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yuliani, Nurani. (2016). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Zulkifli, H., & Zainuddin, Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain di Alam Terbuka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1234–1245.