



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 9061-9077

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Hanan Al-Fazza Desa Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang

Suaidah<sup>1✉</sup>, Arlina<sup>2</sup>, Mohammad Al Farabi<sup>3</sup>

FITK PIAUD UIN Sumatera Utara

Email: [suaidahasibuan11@gmail.com](mailto:suaidahasibuan11@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penggunaan strategi yang tepat akan memudahkan seorang guru dalam memberikan pembelajaran kepada anak, serta mengembangkan kreativitas anak. Guru harus mempunyai berbagai strategi yang dapat memudahkan anak dalam memahami apa yang disampaikan guru. Sebab kreativitas anak harus dikembangkan sejak dini. Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, baik itu ide, benda atau tatanan baru. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan Guru Kelas. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: 1) Kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah belajar sambil bermain, memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi sendiri dan memberikan kebebasan anak untuk berimajinasi. 2) Dengan kegiatan yang telah dilakukan anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelumnya. Tadinya mereka tidak bisa menyanyi namun pada akhirnya bisa, ada yang sudah pandai menari, menggambar dengan hasil lebih bagus dan lain sebagainya. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini lebih lanjut apabila melakukan penelitian yang masih berkaitan dengan strategi guru dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

Kata kunci: *Strategi Guru, Pengembangan Kreativitas, Anak Usia Dini*

## Abstract

Using the right strategy will make it easier for a teacher to provide learning to children, as well as developing children's creativity. Teachers must have a variety of strategies that can make it easier for children to understand what the teacher is saying. Because children's creativity must be developed from an early age. Creativity is a process that produces something new, whether ideas, objects or new arrangements. This research method is qualitative research. The subjects in this research were the Principal and Class Teachers. Data collection techniques are observation, interviews and documentation. The research results reveal that: 1) The activities carried out to develop students' creativity are learning while playing, giving children the freedom to explore themselves and giving children the freedom to imagine. 2) With the activities that have been carried out, the children show significant improvement compared to before. Previously they couldn't sing but in the end they could, some were already good at dancing, drawing with better results and so on. It is hoped that future researchers will further develop this research if they conduct research that is still related to teacher strategies in developing creativity in early childhood.

*Key words: Teacher Strategies, Creativity Development, Early Childhood*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, usia ini merupakan masa krisis sekaligus strategis dalam mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang kedepannya. Anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*). Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis yang sangat pesat pada masa awal kehidupannya. Dibutuhkan stimulus yang tepat untuk mendorong dan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Kreativitas adalah proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, baik ide atau gagasan, objek atau susunan baru. Kita ketahui bersama bahwa kreativitas merupakan salah satu perkembangan yang ada pada anak. Oleh karena itu, guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang baik dalam mendidik peserta didik. Disinilah relevansinya seorang guru sebagai pencipta, maka sangat dibutuhkan strategi-strategi dalam mengembangkan pembelajaran dan model pendekatan kegiatan mengajar di kelas. Oleh karena itu, dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini sangat tergantung dari kemampuan guru bagaimana dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui proses belajar diskaveri/inkuiri dan tidak dapat dilakukan hanya dengan kegiatan belajar bersifat ekspositori.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka untuk melihat bagaimana strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Peneliti melakukan

observasi awal ke TK Hanan Al Faza Desa Sampali. Observasi awal dilakukan pada hari Jum'at tanggal 26 Mei 2023. Pemilihan hari dilakukan sebab hanya pada hari Jum'at TK Hanan Al Faza melakukan kegiatan kreativitas seperti menggambar, mewarnai, kegiatan menempel maupun kegiatan konstruktif. Hasil dari pengamatan yang peneliti lakukan terlihat bahwa kemampuan kreativitas siswa dalam membuat dan menghasilkan karya belum sampai pada tahap berkembang dengan baik. Hal ini terlihat ketika anak diberikan lembar tugas oleh guru sebagian anak belum mampu mengenal objek alam semesta. Sebagian anak juga belum percaya diri menuangkan ide dan gagasannya melalui pemberian warna yang sesuai pada objek alam semesta kedalam lembar tugas yang disediakan. Hal ini ternyata dilatarbelakangi oleh penggunaan strategi pembelajaran kreativitas yang tidak sesuai dengan karakteristik dan perkembangan usia anak. Guru lebih banyak melakukan ucapan verbal atau lisan ketika memberikan lembar kerja kepada anak. Di mana guru menggunakan metode ceramah dan berpatokan pada buku semata dalam menyampaikan materi dan tata cara mengerjakan lembar kerja daripada memanfaatkan alat atau sarana pembelajaran yang mendukung. Padahal usia prasekolah merupakan usia rawan dimana anak mulai mencari tahu hal-hal baru, berimajinasi, melakukan eksplorasi, mempercayai dirinya sendiri, dan bermain sendiri.

Penggunaan strategi pembelajaran seperti yang dijelaskan di atas telah menciptakan nuansa pembelajaran yang pasif karena kegiatan belajar di dalam kelas lebih banyak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran seperti ini juga terlihat monoton karena penyampaian materi seperti ini tidak mendapat umpan balik dari siswa (searah). Dari pemaparan tersebut dapat dianalisis bahwa guru menggunakan strategi pembelajaran ekspositori. Seperti yang dijelaskan Sanjaya (2006:40) bahwa strategi pembelajaran ekspositori adalah rencana pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal atau lisan (bisa dilakukan dengan diskusi dan ceramah) kepada sekelompok peserta didik, agar peserta didik mampu untuk berpikir lebih kritis dalam menguasai materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang dan pemaparan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di RA tersebut dengan judul penelitian "Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Hanan Al Faza Desa Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang."

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Hanan Al Faza Desa Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian yang dilakukan di TK Hanan Al Faza Desa Sampali dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah murid 20 orang yang terdiri dari 10 murid laki-laki dan 10 murid perempuan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Untuk mendapatkan data primer, peneliti mengumpulkannya secara langsung dari TK Hanan Al Faza melalui tahap observasi dan wawancara. Adapun sasaran dalam sumber data penelitian ini yaitu kepala sekolah dan guru kelas TK Hanan Al Faza berjumlah 2 orang. Data sekunder merupakan data yang dikumpulkan atau diperoleh dari sumber yang telah ada yang mana sumber sekunder ini dikumpulkan oleh pihak lain (sumber kedua). Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa benda-benda tertulis seperti dokumen sejarah TK, visi misi, tujuan sekolah, kurikulum, tenaga pendidik, struktur organisasi, sarana dan prasarana TK Hanan Al Faza.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah yang dapat menjelaskan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan cara melibatkan berbagai metode yang sudah ada. Karena fokus dalam penelitian ini adalah bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan mengenai Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Hanan Al Faza Desa Sampali maka peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang perilaku, proses interaksi, makna dari suatu tindakan, nilai, pengalaman individu maupun kelompok yang kesemuanya berlangsung dalam latar alami.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Hanan Al-Fazza Desa Sampali

Setiap sekolah memiliki visi, misi dan tujuan yang akan dicapai. Dalam pelaksanaannya membutuhkan seorang kepala sekolah dan guru yang berkualitas. Setiap sekolah menginginkan seluruh peserta didiknya memiliki kreativitas yang tinggi, kreativitas seseorang sangat dibutuhkan di lingkungan masyarakat ataupun di lingkungan sekolah. Sifat kreatif dari seorang anak dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Setiap anak memiliki bakatnya masing-masing, namun bakat yang dimiliki seorang anak harus digali agar dapat terlihat dengan jelas. Begitupula yang dilakukan oleh guru TK Hanan Al-Fazza dalam mengembangkan kreativitas anak. Dalam mengembangkan kreativitas anak ada beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu:

### Bermain Puzzle

Puzzle merupakan sebuah permainan APE untuk menyatukan kepingan-kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan.



Proses pengembangan kreativitas yang pertama yaitu menggunakan strategi menyusun kepingan puzzle dengan gambar berbagai binatang. Kegiatan dimulai dengan guru menjelaskan mengenai kegiatan hari ini yaitu bermain puzzle. guru memberikan contoh puzzle yang sudah disusun. kemudian guru bertanya beberapa pertanyaan kepada anak-anak, yaitu:

Guru : "apa saja hewan yang ada di puzzle ini?"

Anak-anak : " sapi, kelinci, ayam, kuda, anjing, burung, kambing, kucing, bebek".

Guru : " bagaimana suara ayam?"

Anak-anak : "petok-petok, kukuruyuk"

Guru : "bagaimana suara bebek ?"

Anak-anak : "Kwek-Kwek"

Guru : "bagaimana suara sapi?"

Anak-anak : "Moooo"

Dengan bertanya kepada anak macam-macam hewan menambah koleksi suku kata dan bentuk yang mereka pelajari, sehingga anak tahu bahwa kalau binatang yang besar warna nya hitam putih itu namanya sapi, dll. Kemudian guru menjelaskan cara mainnya yaitu dengan menyusun kepingan-kepingan puzzle menjadi satu gambar yang utuh dengan bekerja sama secara berkelompok. kemudian guru membagi anak-anak menjadi tiga kelompok, setelah itu

guru membagikan puzzle tersebut ke masing-masing kelompok. Satu kelompok mendapatkan satu puzzle. Diatas meja, guru memasang satu kepingan puzzle diujung pola puzzle tersebut untuk menjadi pedoman anak agar mudah menyusunnya. Anak-anak pun langsung menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut. Ketika anak menyusun kepingan-kepingan puzzle-puzzle tersebut banyak anak yang mencoba untuk mengambil kepingan-kepingan puzzle tersebut dan mencoba mencocokkan kepingan-kepingan tersebut dengan pola yang sudah ada dipapannya puzzle tersebut, namun banyak dari mereka tidak bisa mencocokkannya. Mereka salah mencocokkan kepingan-kepingan puzzle tersebut sesuai dengan pola puzzle untuk menjadi susunan yang utuh yaitu puzzle dengan gambar binatang. Seharusnya kepingan puzzle kepala singa yang diletakkan namun ini kepingan puzzle gambar kaki jerafah. sehingga guru pun membantu anak dalam mencocokkan kepingan-kepingan puzzle tersebut dengan papan puzzle dengan cara menunjukkan setiap kepingan kemudian mengarahkannya ke papan puzzle yang benar. Hal ini terjadi karena bentuk kepingan yang hampir sama. namun tidak sesuai dengan pasangan gambarnya. Setelah selesai anak-anak mengumpulkan puzzle kepada guru.

Selain mengamati proses pengembangan kreativitas diatas, penulis juga mewawancarai salah seorang guru mengenai alasan menggunakan strategi bermain puzzle untuk meningkatkan pengembangan kreativitas anak:

*"begini, menurut saya seperti ini waktu anak menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut anak diminta untuk bisa berpikir dengan cepat menentukan kepingan-kepingan puzzle yang cocok dengan papan puzzle, disini anak mencari jalan keluar untuk menyelesaikan masalahnya. akan timbul dipikiran anak, ooh bagian yang ini ga cocok berarti harus cari bagian yang lain, yang cocok sama papan puzzle yang ini pada saat itulah anak menggunakan kreativitas nya".*

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran diatas dapat meningkatkan kreativitas anak. Dalam hal berfikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi serta mengingat dengan cepat. Anak-anak belajar untuk mencari jalan keluar atau solusi. jika solusi satu tidak tepat maka anak dapat mencari solusi lain dalam memecahkan suatu masalah.

### Bermain Playdought

Playdought merupakan adonan kerak lilin atau plastisin mainan yang bersifat lunak atau mudah dibentuk oleh anak-anak. Salah satu strategi yang digunakan di tk hanan al-fazza dalam

meningkatkan kreativitas anak usia dini yaitu dengan bermain playdought.



Proses pengembangan kreativitas anak melalui strategi bermain playdought. Guru menanyakan kepada anak-anak warna-warna playdought yang sedang dipegang nya. kemudian guru mengeluarkan playdought yang sudah dibentuk sebelumnya menjadi bentuk kupu-kupu berwarna merah muda atau pink. Selanjutnya guru memberitahukan agar anak-anak membentuk playdought tersebut secara bebas atau sesuai dengan keinginan masing-masing anak. kemudian guru membagikan playdought kepada masing-masing anak. pada saat itu anak mulai membentuk playdought mereka menjadi bentuk yang mereka inginkan, ada yang membentuk menjadi bola, cacing, bakso, ulat, boneka salju, bunga, dan bentuk abstrak. guru pun menunjuk sambil bertanya kepada anak-anak, bentuk apa yang sedang mereka buat. kemudian setelah selesai bermain playdought, mereka dapat menyimpan playdought yang sudah dibentuk tersebut dan membawanya pulang ke rumah. Sesuai pengamatan penulis kegiatan tersebut membebaskan anak untuk membentuk platisin dengan bebas hal ini juga didukung oleh wawancara seorang guru:

*"kami menggunakan strategi ini karena anak-anak bebas membentuk sesuai dengan yang mereka mau, yang ada dipikiran mereka dan anak juga dapat belajar macam-macam warna, jadi anak bisa tahu dan ingat warna-warna itu".*

Dapat disimpulkan dari hasil wawancara diatas bahwa bermain playdought dapat meningkatkan kreativitas anak dapat dilihat dari anak yang mencetus ide-ide baru yang dituangkan melalui berbagai bentuk playdought. bisa itu bentuk baru maupun bentuk yang pernah dilihatnya namun dikembangkan dalam bentuk yang berbeda dalam versi anak itu sendiri.



warna tersebut dengan menggunakan jari mereka sehingga kedua warna primer (kuning + merah) tersebut menjadi warna sekunder yaitu warna jingga.

5. Kelima, setelah itu anak diminta untuk mencuci botol aqua yang sudah digunakan tersebut karena botol tersebut akan dipergunakan kembali untuk mencampurkan warna yang lain.
6. Keenam, masukkan warna biru dan warna kuning ke dalam botol aqua bekas, kemudian campurkan dengan sedikit air, setelah itu anak dapat mencampurkan kedua warna tersebut dengan menggunakan jari mereka sehingga kedua warna primer (kuning + biru) tersebut menjadi warna sekunder yaitu warna hijau.
7. Kemudian anak diminta untuk membereskan dan membersihkan alat-alat yang sudah digunakan

Strategi ini dipilih karena tergolong efektif, hal ini sesuai dengan pernyataan dari salah satu guru yaitu:

*“mencampurkan warna membuat anak belajar berbagai warna, mengajarkan anak kalau warna biru dicampur warna merah bisa jadi warna ungu, warna kuning campur warna biru bisa jadi hijau, warna merah campur warna kuning bisa jadi warna jingga. Jadi anak berpikir ooh kalau warna ini dicampur warna ini bisa jadi warna ini. Disitu anak juga bisa mengamati proses perubahan warna sampai menjadi warna yang baru”.*

Dari hasil wawancara tersebut disimpulkan bahwa melakukan kegiatan mencampurkan warna kepada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan saraf otaknya. Dengan hal ini dapat meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak. disamping itu kegiatan pencampuran warna ini juga merupakan pengetahuan yang mampu untuk mendorong anak membuat suatu inovasi, sebab anak dapat mengamati suatu perubahan, berpikir sebab akibat, dan berpikir kreatif serta mengenal beberapa warna.

Menggambar dan mewarnai bebas.

Anak-anak diminta untuk menuangkan imajinasi mereka dalam bentuk gambar diatas kertas kosong kemudian memberikan sentuhan warna yang mereka inginkan didalam bentuk gambar tersebut.



Proses pengembangan kreativitas dengan strategi menggambar dan mewarnai bebas yaitu: kegiatan ini dimulai dengan guru menjelaskan kegiatan hari ini yaitu menggambar dan mewarnai bebas. selanjutnya guru membagikan alat-alat menggambar dan mewarnai kepada anak, alat-alat tersebut terdiri dari kertas HVS, pensil, penghapus dan krayon. Setelah masing-masing anak mendapatkan alat menggambar dan mewarnainya, guru meminta anak untuk menggambar sesuai dengan keinginan anak. Beragam bentuk yang mereka gambar diatas kertas HVS, misalnya saja: ada yang menggambar bunga, dan bentuk bunga yang mereka gambar pun beraneka ragamnya, ada yang bentuknya bulat-bulat dan ada yang bentuknya lonjong-lonjong. Ada pula yang menggambar bentuk daun, ada daun yang bentuknya lonjong dengan bagian samping bergerigi, ada pula yang bentuknya lonjong dengan bagian samping lurus.

Ada pula yang menggambar bentuk ulat, ada yang bentuk ulatnya memanjang lurus dan ada pula yang bentuk ulatnya menggabungkan beberapa lingkaran sampai memanjang, membentuk sebuah ulat. Dan ada pula yang menggambar rumah dengan tangganya dan ada pula gambar rumah tanpa tangga. Selain itu yang menggambar mobil, kereta api, payung, putri duyung, gambar boneka, kupu-kupu, dll. Setelah anak menggambar bebas, anak diminta untuk mewarnai gambar-gambar tersebut sesuai dengan imajinasi mereka dan atau sesuai dengan keinginan mereka. Ada yang mewarnai bunga dengan warna merah, kuning, oranye, dan biru. dan ada pula yang mewarnai ulat dengan warna-warni, maupun mewarnai dengan satu warna, yaitu hijau dan biru. Selanjutnya guru menunjukkan beberapa gambar yang telah digambar oleh anak sambil menanyakan gambar yang dibuatnya beserta warnanya. Setelah anak selesai menggambar dan mewarnai bebas, selanjutnya guru menilai hasilnya dan gambar tersebut di tempelkan di mading kelas.

Alasan guru menggunakan strategi ini agar anak dapat mengeluarkan imajinasinya, hal ini seperti yang disampaikan oleh salah satu guru:

*"Dari beberapa strategi yang kami gunakan ini terdapat strategi pembelajaran yang*

*membebaskan anak untuk menggambar dan mewarnai sesuai dengan keinginan mereka hal ini dikarenakan agar mereka dapat berfikir kreatif, bebas berimajinasi, dan berkreasi sesuai keinginan mereka. terkadang mereka juga ingin menciptakan hal-hal yang baru yang sebelumnya belum ada, misalnya pada saat mereka membuat gambar bunga namun seperti matahari namun itulah tadi hasil buah pemikiran anak yang harus kita apresiasi. juga terkadang anak-anak pernah melihat sesuatu disekelilingnya seperti ia pernah melihat daun warna merah, hijau, coklat ataupun kuning sehingga ia mewarnai sesuai yang ia lihat. atau bahkan ia menggambar putri duyung karena ia pernah melihat kartun terdapat gambar putri duyung yang sebenarnya didunia nyata itu tidak ada namun dengan imajinasi nya atau daya khayalnya seakan-akan putri duyung itu ada dan hidup dilaut."*

Dapat disimpulkan dari wawancara diatas bahwa hal ini dilakukan agar anak dapat berpikir aktif, berimajinasi dan berpikir secara cepat. biarkan mereka berkreasi dan mengekspresikan diri sesuai dengan gayanya sendiri yang khas dan unik diatas sebuah kertas kosong.

Membuat pesawat terbang dari kertas origami

Strategi terakhir yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di tk hannan al fazza yaitu membuat pesawat terbang dari kertas origami. dalam hal ini anak menciptakan suatu karya atau produk.



Proses pengembangan strategi membuat pesawat terbang dimulai dengan pertamanya guru memberikan contoh pesawat terbang yang sudah lebih dahulu dibentuk dari kertas origami. kemudian guru membagikan kertas origami ke masing-masing anak. baru kemudian guru menjelaskan langkah-langkah cara melipat kertas origami menjadi bentuk pesawat terbang yaitu:

1. letakkan kertas origami diatas meja
2. langkah kedua, lipat kertas menjadi dua bagian yang sama besar secara memanjang.

3. langkah ke tiga, buka kembali kertas kemudian lakukan lipatan secara diagonal sehingga membentuk segitiga. lakukan pada kedua sisinya.
4. langkah keempat, lipat kertas kearah bawa dan pastikan sudut atas kertas bertemu dengan sisi tepi kertas sehingga membentuk sebuah segitiga.
5. langkah kelima, lipat kertas dan sejajarkan garis tepi atas kertas dengan garis tengah. lakukan pada kedua sisinya.
6. langkah keenam, lipat bagian atas sisi kanan dan kiri kebawah sehingga sejajar dengan bagian bawah badan.
7. langkah terakhir, selesaikan sayap dengan mengangkat sisi kanan dan kiri ke atas. langkah-langkah diatas dilakukan dengan bimbingan dari guru.
8. pesawat kertas pun sudah selesai dan siap untuk dimainkan.

Setelah selesai selanjutnya anak-anak memainkan pesawat terbang tersebut, mereka menerbangkan pesawat diudara dengan cara meniup bagian belakang pesawat sambil mengeluarkan suara "HUUUUS". mereka menggunakan daya khayalnya, seolah-olah mereka sedang menjadi pilot yang menerbangkan sebuah pesawat terbang yang besar dan berkhayal menjadi penumpang yang menaiki pesawat terbang. Mereka terbang diudara dengan bebas.

Melalui kombinasi warna dan berbagai ukuran kertas, anak akan menjadi lebih kreatif dan selektif dalam membuat suatu bentuk. Dan anak juga fokus dalam mengingat instruksi dari guru. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari salah satu guru yaitu:

*"strategi ini digunakan karena bahannya mudah didapat dan ketika Anak membentuk pesawat terbang itu sambil membayangkan bentuk sebuah pesawat terbang. Mereka bebas memilih warna untuk membuat pesawat terbang yang sedang mereka bayangkan. jadi anak sekalian belajar tentang warna. Anak-anak juga belajar menangkap instruksi yang dikatakan oleh guru. ketika sudah selesai pun mereka diminta untuk memainkannya, disitu anak-anak menggunakan imajinas nya untuk menerbangkannya. Anak-anak juga belajar mengembangkan aspek motoriknya".*

Dapat disimpulkan bahwa anak belajar untuk menangkap sebuah instruksi sehingga membentuk sebuah karya atau produk yaitu pesawat terbang. guru mengajari bagaimana awal melipat kertas sampai akhirnya anak akan terbiasa dan akan lebih meningkatkan lagi daya imajinasinya. Anak-anak juga belajar untuk mengenal berbagai warna dari kertas origami yang digunakan. Selain itu anak bisa menggunakan imajinasinya atau daya khayalnya pada saat

menerbangkan pesawat kertas tersebut, seolah-olah ia sebagai pilot yang menerbangkan pesawatnya diudara dan atau sebagai penumpang pesawat yang akan pergi ke suatu daerah yang jauh.

Dengan adanya strategi guru diatas dapat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Sehingga anak-anak dapat mengetahui apa yang menjadi minat mereka dan dapat berfikir secara cepat.

#### Pembahasan

Kreativitas menurut Santrock (2002) yaitu suatu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Menurut NACCCE (National Advisory Committee on Creative and Cultural Education), kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai (Craft, 2005).

Berikut ini strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu diantaranya:

#### Bermain Plastisin/Playdought

Ki Hajar Dewantara 1965 dalam Slamet Suyanto (2008: 11) menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling baik dengan "Indria" (indranya). Dengan menyentuh, meremas, memukul, atau memegang plastisin anak akan dapat membuat berbagai bentuk apapun yang sering dijumpainya, bahkan mereka dapat memanipulasinya menjadi berbagai bentuk yang diinginkan. Plastisin dapat meningkatkan kecerdasan ruang dan gambar karena plastisin bisa membuat bentuk sesuai khayalan anak-anak. Menurut Teori Primary Mental Abilities yang dikemukakan oleh Thurstone dalam Yuliani Nurani Sujiono,dkk (2008: 1.7) berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yang salah satunya adalah pemahaman ruang (spatial factors). Menurut Jatmika (2012:84), plastisin merupakan mainan sejenis lilin yang dapat dibentuk macam-macam. Plastisin bisa digunakan dengan cara ditekan-tekan dan dibentuk menjadi bentuk lain. Plastisin dapat dirol, dipotong, lalu dicetak dengan cetakan mainan plastisin atau cetakan kue.

#### Bermain Puzzle/Lego

Menurut Yuliani, manfaat penggunaan media puzzle salah satunya adalah Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlantik karena Dalam bermain puzzle akan melatih sel-sel otak untuk Memecahkan masalah. Menurut Singer (Kusantanti,2004) mengemukakan bahwa

bermain dapat digunakan anak-anak Untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi Dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Hal tersebut perlu penangan yang Tepat untuk membangun kreativitas anak usia dini dengan cara memperkenalkan Permainan puzzle supaya kreativitas anak tersebut menjadi meningkat (Haryati, 2012: 12). Dari permainan puzzle yang mempengaruhi kreativitas anak Usia 3-5 tahun termasuk dalam tipe aktivitas manipulatis dengan bentuk Permainan puzzle angka atau huruf atau nomer, 3 tahun 4/5-20 keping puzzle, 4 Tahun 15-30 keping, 5 tahun 15-50 keping.

#### Membentuk Burung Terbang dengan Kertas Origami

MS Sumantri (2005: 158) Menyatakan bahwa tujuan kegiatan Melipat kertas adalah untuk melatih koordinasi mata dan otot-otot tangan Serta konsentrasi pada anak usia dini. Kegiatan melipat kertas ini tidaklah Mudah jika dilakukan oleh anakanak, karena pada kegiatan ini membutuhkan beberapa aspek perkembangan, dan perkembangan anak pun berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya. Secara khusus tujuan melipat kertas ini adalah untuk melatih daya ingat, pengamatan, keterampilan tangan, Mengembangkan daya fantasi, Kreasi, ketelitian, kerapian, dan Perasaan keindahan (Sumanto, 2006:97).

#### Menggambar dan Mewarnai Bebas

Suratno (dalam Sari dan Prayogo, 2019) bahwa anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Salah satu kegiatan yang menarik adalah menggambar bebas. Hubungan kreativitas dengan kegiatan menggambar bebas yaitu kreativitas seseorang anak akan timbul dengan sendirinya dan dapat pula ditimbulkan melalui berbagai kegiatan. Olivia (dalam Anita, 2017), mengatakan bahwa menggambar bebas merupakan aktivitas mencoret-coret suatu media kertas yang merupakan hasil dari ide dan gagasan pemikiran seseorang, mengenai apa yang dilihatnya atau apa yang disampaikan orang lain, baik itu berupa suatu objek yang ada di lingkungan, maupun murni dari hasil pemikiran seseorang mengenai sesuatu sehingga menghasilkan kepuasan tersendiri."

Utama (2018) menjelaskan bahwa kegiatan mewarnai merupakan kegiatan membubuhkan warna atau cat pada suatu gambar. Mewarnai menjadi bagian dari keterampilan yang sebaiknya dikuasi anak-anak sejak usia dini karena memahami warna sama pentingnya dengan menguasai berhitung. Mewarnai gambar juga merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, lewat menggambar anak bisa menuangkan

berbagai imajinasi yang ada di kepala. Gambar yang di hasilkan juga dapat menunjukkan tingkat kreativitas dan suasana hati masing-masing anak (Utama: 2018).

#### Kegiatan Eksperimen Mencampurkan Warna

Teori Brewster dalam Nugraha dan Dwiyana (2005) adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna. Keempat kelompok warna tersebut, yaitu: warna primer, sekunder, tersier, dan warna kuartier. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Kelompok warna tersebut sering ditampilkan dalam lingkaran warna, yang dikenal sebagai lingkaran warna Brewster.. Berdasarkan pendapat dari Rachmawati (2010: 126), mengatakan Bahwa, guru dapat meletakkan, menanamkan Dasar-dasar aktivitas kreatif yang lebih Mudah kepada anak, sehingga anak bisa Lebih mudah menerimanya. Salah satunya Dengan melakukan aktivitas pencampuran Warna.

#### SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Hanan Al-Fazza Desa Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang, peneliti mengambil kesimpulan bahwa: Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Hanan Al-Fazza Desa Sampali yaitu 1) bermain puzzle/lego, anak-anak diminta itu menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi gambar yang utuh, hal ini dapat membuat anak berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah atau mencari sebuah solusi. 2) bermain playdough, anak-anak diminta membentuk playdough atau kerak lilin secara bebas, sesuai dengan keinginan mereka, hal ini dilakukan dengan tujuan agar anak-anak dapat mengekspresikan hasil pemikiran mereka dalam sebuah bentuk dengan media perantara yaitu playdough. 3) menggambar dan mewarnai bebas, anak-anak diminta untuk menggambar bebas sesuai keinginan mereka, setelah itu memberi warna pada gambar tersebut, hal ini dilakukan agar anak-anak dapat menuangkan imajinasinya yang ada dipikrannya maupun sesuatu yang pernah dilihatnya sebelumnya dalam bentuk sebuah gambar beserta warnanya. 4) membuat pesawat kertas dari kertas origami, anak-anak melipat kertas origami menjadi bentuk pesawat terbang sederhana dengan bimbingan guru, caranya dengan membuat kepala pesawat terlebih dahulu kemudian membuat badan pesawat dan ekor pesawat agar dapat terbang, barulah kemudian menerbangkannya dengan cara ditiup, hal ini dilakukan agar anak dapat membuat suatu karya atau produk dan dapat menggunakan imajinasinya atau pun daya khayalnya ketika

menerbangkan pesawat, seolah-olah mereka sedang menjadi pilot yang menerbangkan pesawat diudara, ataupun menjadi pramugari, pramugara dan penumpang yang sedang menaiki pesawat terbang dan yang terakhir 5) kegiatan eksperimen mencampurkan warna. Hal ini dilakukan agar anak-anak belajar untuk menciptakan sesuatu yang baru, dan belajar sebab dan akibat. Dalam kegiatan ini anak diminta untuk melakukan sebuah eksperimen dengan mencampurkan dua warna primer menjadi warna yang baru yaitu warna sekunder. Warna-warna primer ini yaitu: merah, kuning, dan biru. sedangkan warna sekunder itu yaitu: jingga, ungu, dan hijau. Pencampuran warna tersebut dapat dilakukan seperti berikut ini:

- a) merah + kuning = Jingga
- b) biru + merah = ungu
- c) kuning + biru = Hijau.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adyanto, Poniman. 2019. *PAUD Hebat Mengapa Tidak?.* Surabaya: CV. Media Guru.
- Afdhal, M. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMP Kelas VIII Semester Genap Berbasis Reciprocal Teaching Berorientasi Pada Prestasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Peserta Didik.* Yogyakarta: UNY.
- Amarodin, *Telaah Tafsir QS. An Nahl Ayat 78 dan Analisisnya, Perspektif*, Vol. 14 No. 2, Oktober 2021.
- Arsyad, Junaidi. 2017. *Metode Pendidikan Rasulullah SAW. Inspirasi Bagi Guru Sejati.* Medan: Perdana Publishing.
- Arsyad, Junaidi. *Metode Perumpamaan Dalam Praktik Mengajar Rasulullah.* Nizhamiyah: Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan, Vol. VII, No. 1, Januari-Juni 2017.
- Azizi, Alfian Nur & Socheh. *Strategi Pembelajaran Rasulullah.* Jurnal Al-Hikmah, Volume 3, No. 1, April 2021.
- Firmansyah, Reza, dkk. *Spirit Kreativitas Masa Pandemi Perspektif Al-Azhar dan An-Nur: Telaah QS. Al Baqarah (2):219-220.* Gunung Djati Conference Series, Vol. 4, 2021.
- Herawati, N., dan Bachri, B.S. 2018. *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Inverstasi Bangsa.* Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolave Tuban".

- Hidayatullah, Riyan. *Kreativitas dalam Pendidikan Musik: Berpikir Divergen dan Konvergen*, *jurnal pertunjukan&pendidikan musik*, Vol. 2 no. 1 tahun 2020, ISSN: 2657-0599 (online).
- Husen, Nadia Rohmah, *Penafsiran Surat An-Nahl ayat 125-127 (Studi Komparasi Tafsir Fi Dzilalil Qur'an dan Tafsir Al Azhar)*, Al Karima: Jurnal Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, Vol. 2 No, 1, 2018.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Guru Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jalaluddin. 2016. *Psikologi Agama*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Johar, Rahmah dan Latifah Hanum. 2021. *Strategi Belajar Mengajar: untuk Menjadi Guru yang Profesional*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Kaif, Siti Hemayanti. 2022. *Strategi Pembelajaran*. Surabaya: Inoffast Publishing.
- Kesuma, Guntur Cahaya, *Konsep Fitrah Manusia Perspektif Pendidikan Islam*, *Ijtimaiyya*, Vol. 6, No. 2, Agustus 2013.
- Khadijah. 2016. *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Kusumatuti, Ririn Dwi. 2019. *Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Laily, Qothrunnada. 2023. *Strategi Pendidik dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Tunggulsari Tahun Ajaran 2022/2023*. Surakarta: Universitas Islam Negeri Raden Mas Said.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya