

Enhancing Kindergarten Children's Creativity Through Traditional Games

Meningkatkan Kreativitas Anak Tk Melalui Permainan Tradisional

Anisa Juliana¹, Tri hariyati²

^{1,2} Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, Lampung Utara

ARTICLE INFO

Article History:

Received: April 24, 2026

Revised: Mei 20, 2026

Accepted: Juni 21, 2026

Keywords:

Children's Creativity;
Kindergarten (Kindergarten);
Traditional Games

ABSTRACT

Early Childhood Education (PAUD) in kindergarten is the foundation for children's development, including creativity. Creativity can be fostered through the right environment and learning, but conventional teacher-centered methods often limit children's expression. This study uses a descriptive qualitative approach to explore the application of traditional games in enhancing creativity in kindergarten children. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the interactive model of Miles and Huberman. The results show that traditional games encourage children to be more active, confident, and creative, both cognitively, physically, and socio-emotionally. Children learn to express ideas, solve problems, imagine, and collaborate with friends. These findings confirm that traditional games are effective as a fun, contextual learning method, and are able to optimize children's creative potential, while also being an innovative alternative relevant to local culture.

Corresponding Author:

Anisa Juliana

Email: Anisajulina18@gmail.com

How to Cite:

Anisa Juliana, Tri hariyati. "Meningkatkan Kreativitas Anak Tk Melalui Permainan Tradisional." *AMALI: Jurnal Pengabdian Masyarakat & Pendidikan* 2, No. 1 (2026): 586-592.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD), terutama di tingkat taman kanak-kanak (TK), menjadi fondasi penting bagi perkembangan anak meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, dan kreativitas. Pada periode golden age, pertumbuhan otak berlangsung sangat cepat sehingga anak membutuhkan stimulasi yang tepat dan optimal. Salah satu

fokus pengembangan sejak dini adalah kreativitas: kemampuan menghasilkan ide, gagasan, atau karya baru yang orisinal, luwes, dan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Munandar (2012) menegaskan bahwa kreativitas bukan semata bakat bawaan, melainkan dapat dibina melalui lingkungan yang mendukung dan proses pembelajaran yang tepat.

Pengembangan kreativitas pada anak usia dini sangat penting karena kemampuan ini membentuk pola pikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan kemandirian berpikir. Anak yang kreatif cenderung lebih mudah beradaptasi terhadap berbagai situasi dan tantangan di masa depan (Susanto, 2011). Oleh karena itu, stimulasi kreativitas perlu diberikan secara berkelanjutan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Namun kenyataannya, kreativitas anak usia dini masih sering belum berkembang optimal. Salah satu penyebab utama adalah proses pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Dalam praktiknya, kegiatan pembelajaran cenderung menekankan aspek akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung, sehingga ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan mengekspresikan ide secara bebas menjadi terbatas. Selain itu, variasi media pembelajaran yang minim dan metode yang monoton turut mengurangi keterlibatan anak dalam proses belajar (Sari & Harahap, 2021).

Kondisi ini membuat anak cenderung pasif, kurang percaya diri, dan terbatas dalam mengembangkan imajinasi serta daya cipta. Padahal pada usia dini, anak seharusnya mendapat kesempatan seluas-luasnya untuk bermain, bereksplorasi, dan belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Lingkungan belajar yang mengekang kebebasan berekspresi justru menghambat perkembangan kreativitas anak secara keseluruhan.

Di sisi lain, pesatnya perkembangan teknologi dan digitalisasi mengubah cara anak-anak bermain. Banyak anak kini lebih tertarik pada permainan digital-gadget dan permainan elektronik—sehingga permainan tradisional semakin ditinggalkan. Padahal, permainan tradisional menyimpan nilai-nilai edukatif yang kaya dan tetap relevan untuk mendukung perkembangan anak, termasuk menstimulasi kreativitas (Muhid & Lucky, 2025).

Permainan tradisional adalah bagian dari warisan budaya yang menyimpan banyak unsur pembelajaran, seperti kerja sama, komunikasi, strategi, imajinasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Dalam permainan ini, anak dituntut aktif secara fisik maupun mental. Mereka belajar menyusun strategi, menetapkan aturan, bahkan memodifikasi permainan sesuai kondisi yang dihadapi. Proses tersebut secara tidak langsung melatih

kemampuan berpikir kreatif anak. Menurut Rahayu (2016), permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna karena melibatkan interaksi langsung dengan lingkungan sosial dan budaya.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa memasukkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan. Melalui aktivitas bermain, anak belajar mengekspresikan ide, mencipta hal baru, dan mengembangkan kemampuan berpikir divergen. Selain itu, permainan tradisional mendukung perkembangan sosial-emosional, termasuk kemampuan bekerja sama, empati, toleransi, dan keterampilan komunikasi (Damayanti et al., 2021). Dengan demikian, permainan tradisional bukan sekadar hiburan, melainkan media pembelajaran yang efektif dan menyeluruh.

Meskipun membawa banyak manfaat, penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran di TK belum optimal. Banyak pendidik belum mengintegrasikannya secara sistematis ke dalam kegiatan belajar. Penyebabnya antara lain kurangnya pemahaman guru tentang peran penting permainan tradisional, keterbatasan kreativitas dalam merancang kegiatan bermain, serta anggapan bahwa permainan tradisional kurang relevan dengan perkembangan zaman.

Jika kondisi ini dibiarkan berlanjut, potensi permainan tradisional sebagai sarana pengembangan kreativitas anak akan semakin terpinggirkan. Karena itu, perlu upaya untuk mengembalikan peran permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai alternatif metode yang inovatif, kontekstual, dan menyenangkan. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai proses, strategi, serta hasil penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas anak. Dengan demikian, penelitian berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak TK Melalui Permainan Tradisional” ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna, sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta mampu mengoptimalkan potensi kreativitas mereka secara alami dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan berbasis budaya lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif untuk memahami secara mendalam penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas anak taman kanak-kanak (TK). Pendekatan ini memungkinkan peneliti menggambarkan fenomena sebagaimana terjadi secara alami di lapangan tanpa manipulasi

variabel, sehingga diperoleh gambaran utuh tentang proses pembelajaran. (Sugiyono, 2017).

Penelitian dilaksanakan di salah satu TK yang memasukkan kegiatan bermain dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan penelitian berlangsung sekitar satu sampai dua bulan, disesuaikan dengan jadwal belajar mengajar sekolah tersebut. Subjek penelitian meliputi anak TK (khususnya kelompok A atau B sebagai fokus utama), guru kelas sebagai pelaksana pembelajaran, dan kepala sekolah sebagai informan pendukung bila diperlukan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi langsung digunakan untuk melihat aktivitas anak saat mengikuti permainan tradisional, terutama partisipasi, kemampuan menyampaikan ide, interaksi sosial, dan ekspresi kreativitas. Wawancara dengan guru bertujuan mendapat informasi tentang perencanaan pembelajaran, pelaksanaan permainan tradisional, kendala yang dihadapi, dan perubahan kreativitas anak setelah kegiatan. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil karya anak, dan perangkat pembelajaran melengkapi sekaligus memperkuat data observasi dan wawancara. (Arikunto, 2019). Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Data kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif agar mudah dipahami. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan untuk menemukan makna data dan mengetahui bagaimana permainan tradisional berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas anak. (Miles & Huberman, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak (TK) memberikan dampak positif pada peningkatan kreativitas anak. Observasi awal menemukan bahwa anak cenderung pasif, kurang berani menyampaikan ide, dan masih bergantung pada arahan guru kondisi yang konsisten dengan pembelajaran sebelumnya yang lebih konvensional dan berpusat pada guru. Namun, setelah permainan tradisional diterapkan secara bertahap, tampak perubahan: anak menjadi lebih aktif, antusias, dan berani mengekspresikan gagasan mereka.

Jenis permainan tradisional yang digunakan—misalnya permainan kelompok dan permainan dengan aturan sederhana mendorong interaksi, imajinasi, serta variasi gerak dan aturan. Anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir kreatif saat menyelesaikan masalah dalam bermain: menentukan strategi, menyesuaikan diri dengan aturan, dan memodifikasi

permainan sesuai situasi. Mereka juga terlihat lebih percaya diri saat menyampaikan pendapat kepada teman dan guru.

Wawancara dengan guru mengonfirmasi bahwa permainan tradisional menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Guru melaporkan bahwa anak lebih mudah diarahkan, lebih terlibat dalam kegiatan, dan menunjukkan perkembangan kreativitas seperti kemampuan mencipta, berimajinasi, dan bereksplorasi. Sebelumnya anak mudah bosan, namun setelah penerapan permainan tradisional, partisipasi meningkat secara signifikan.

Dokumentasi berupa foto kegiatan dan karya anak juga memperlihatkan peningkatan variasi dan keunikan hasil karya. Anak menghasilkan ide yang lebih beragam—baik dalam gambar, cerita sederhana, maupun aktivitas bermain yang mereka kembangkan sendiri—menunjukkan bahwa permainan tradisional merangsang kreativitas tidak hanya di ranah fisik, tetapi juga kognitif dan imajinatif.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Reduksi data memperlihatkan perubahan perilaku dari pasif menjadi aktif, sementara penyajian data menegaskan peningkatan aspek kelancaran ide (fluency), keluwesan berpikir (flexibility), dan orisinalitas (originality). Kesimpulan menunjukkan bahwa keterlibatan langsung anak dalam permainan memberi pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Temuan ini sejalan dengan Munandar (2012) yang menyatakan kreativitas berkembang melalui lingkungan pendukung dan proses pembelajaran yang tepat; permainan tradisional menyediakan ruang eksplorasi bebas yang menstimulasi perkembangan kreativitas. Hasil ini juga mendukung Susanto (2011) tentang peran kreativitas dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada anak.

Penelitian ini menguatkan temuan sebelumnya bahwa permainan tradisional memiliki nilai edukatif tinggi karena melibatkan aspek sosial, emosional, dan kognitif secara bersamaan. Dalam bermain, anak belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan memahami aturan—semua unsur yang mendukung perkembangan kreativitas—selaras dengan pandangan Rahayu (2016) tentang pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna melalui permainan tradisional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam

pembelajaran di TK mampu meningkatkan kreativitas anak secara signifikan. Selain membuat pembelajaran lebih menyenangkan, permainan tradisional memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan ide, berimajinasi, dan bereksplorasi secara bebas. Oleh karena itu, permainan tradisional layak dipertimbangkan sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran di taman kanak-kanak (TK) secara signifikan meningkatkan kreativitas anak. Anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang berani mengekspresikan ide menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu mengembangkan imajinasi serta kemampuan berpikir kreatif melalui proses bermain yang melibatkan strategi, aturan, dan modifikasi aktivitas. Permainan tradisional tidak hanya merangsang kreativitas dalam aspek fisik, tetapi juga kognitif, sosial, dan emosional, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Temuan ini menegaskan bahwa kreativitas dapat dibina melalui lingkungan belajar yang mendukung dan metode pembelajaran yang tepat, sehingga permainan tradisional dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan dengan budaya lokal untuk mengoptimalkan potensi anak usia dini.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, R., Suryana, D., & Wulandari, H. (2021). *Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kreativitas dan sosial emosional anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–130.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. California: Sage Publications.
- Munandar, U. (2012). *Psikologi Kreativitas*. Jakarta: Rineka Cipta
- Muhid, A., & Lucky, R. (2025). *Peran permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas anak di era digital*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 45–56. <https://mail.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/5949>
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahayu, T. (2016). *Permainan tradisional sebagai media pembelajaran anak usia dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sari, D. P., & Harahap, N. (2021). *Pengaruh metode pembelajaran terhadap kreativitas anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 78–85.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.