Indonesian Journal Of Islamic Teaching, Vol. 7, No. 1, juni 2024:255 -266

PENERAPAN MEDIA BERBASIS ALAM DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 3–4 TAHUN DI KB IHYAUL ISLAM GUNGGUNGAN LOR

Nur Cholilah[1]*, Andi Wapa[1], Shovi Yatul Istifadah[2]
[1]Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Bakti Indonesia
[2] Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Bakti Indonesia
[3] Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Bakti Indonesia
E-mail: kholilaanur7@gmail.com

ABSTRACT
Creativity is a developmental domain that must be stimulated from an early age through learning that gives children room to explore and express ideas. Nature-based media are considered relevant for this purpose because they offer concrete, multisensory, and open-ended learning experiences. This study describes how nature-based media are implemented and how the creativity of children aged 3–4 years develops at KB Ihyaul Islam Gunggungan Lor. A qualitative descriptive design was used. Informants comprised the head of the playgroup, the teacher of the 3–4 year group, and fourteen children, selected purposively. Data were gathered through participant observation across eight sessions, semi-structured interviews, and documentation, then analysed with the Miles and Huberman interactive model. Credibility was established through source and technique triangulation, member checking, and prolonged engagement. The findings show that nature-based media were applied through planning, enactment, and evaluation phases in which the teacher acted as a facilitator rather than a demonstrator. Children's creativity developed across four indicators: fluency, flexibility, originality, and elaboration, with flexibility and originality growing most visibly. Openness of the material, freedom from a single correct model, and responsive scaffolding were the conditions that made the growth possible.
Keywords: nature-based media, creativity, early childhood, loose parts, divergent thinking

ABSTRAK
Kreativitas merupakan aspek perkembangan yang perlu distimulasi sejak usia dini melalui pembelajaran yang memberi ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan mengekspresikan gagasan. Media berbasis alam dipandang relevan karena menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, multisensoris, dan terbuka. Penelitian ini mendeskripsikan penerapan media berbasis alam serta perkembangan kreativitas anak usia 3–4 tahun di KB Ihyaul Islam Gunggungan Lor. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Informan terdiri atas kepala KB, guru kelompok usia 3–4 tahun, dan empat belas anak yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif selama delapan pertemuan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, lalu dianalisis dengan model interaktif Miles dan Huberman. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik, member check, serta perpanjangan pengamatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media

berbasis alam diterapkan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan guru berperan sebagai fasilitator, bukan pemberi contoh jadi. Kreativitas anak berkembang pada empat indikator, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi, dengan keluwesan dan keaslian sebagai indikator yang paling tampak. Keterbukaan bahan, ketiadaan model tunggal, serta pendampingan yang responsif menjadi kondisi yang memungkinkan perkembangan tersebut.
Kata kunci: media berbasis alam, kreativitas, anak usia dini, loose parts, berpikir divergen

Korespondensi : Nur Cholilah
PG-PAUD, FKIP, Universitas Bakti Indonesia

Hak cipta © 2024 *Indonesian Journal Of Islamic Teaching,I ISSN 2615-755*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menempati posisi strategis dalam keseluruhan sistem pendidikan karena bekerja pada rentang usia ketika arsitektur otak sedang dibangun paling intensif. Pada rentang usia tiga sampai empat tahun, anak berada pada fase yang sangat peka terhadap stimulasi lingkungan, sehingga kualitas pengalaman belajar yang diterima pada masa ini berpengaruh panjang terhadap cara anak berpikir, memecahkan masalah, dan berelasi dengan lingkungannya. Karakteristik belajar anak pada fase tersebut bersifat konkret, holistik, dan digerakkan oleh rasa ingin tahu, sehingga pembelajaran perlu dirancang secara aktif, menyenangkan, dan berakar pada pengalaman langsung, bukan pada penyampaian informasi satu arah (Analisa Gea & Zega, 2025).

Salah satu kemampuan yang paling menentukan kesiapan anak menghadapi lingkungan yang terus berubah adalah kreativitas. Dalam kajian kontemporer, kreativitas didefinisikan secara standar sebagai kemampuan menghasilkan sesuatu yang sekaligus baru dan bernilai atau bermanfaat dalam konteksnya (Runco & Jaeger, 2012). Definisi ini penting karena mengoreksi anggapan umum bahwa kreativitas hanya milik segelintir orang berbakat. Kaufman dan Beghetto (2009) menegaskan bahwa terdapat tingkatan kreativitas, dan bentuk yang paling relevan bagi anak usia dini adalah mini-c, yaitu kebaruan dan kebermaknaan yang bersifat personal bagi anak itu sendiri. Ketika seorang anak berusia tiga tahun menyusun ranting menjadi bentuk yang ia sebut sebagai jembatan, karya itu mungkin tidak baru bagi orang dewasa, tetapi merupakan penemuan yang benar-benar baru bagi dirinya. Dengan kerangka ini, kreativitas anak usia dini dapat dinilai secara adil tanpa menuntut standar orang dewasa.

Kreativitas juga bukan kemampuan tunggal. Guilford (1967) melalui model struktur intelek memperkenalkan konsep berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan banyak alternatif jawaban atas satu situasi. Torrance (1974) kemudian menurunkan konsep tersebut menjadi empat indikator operasional yang sampai hari ini banyak digunakan, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Kelancaran merujuk pada banyaknya gagasan yang muncul, keluwesan pada keragaman kategori gagasan, keaslian pada kekhasan gagasan dibandingkan gagasan lain dalam kelompoknya, dan elaborasi pada kemampuan memperkaya gagasan awal dengan detail. Keempat indikator inilah yang menjadi kerangka pengamatan dalam penelitian ini karena dapat diterjemahkan menjadi perilaku yang teramati pada anak usia dini, seperti jumlah bahan yang dicoba, keragaman bentuk yang dibuat, kekhasan susunan, serta penambahan detail pada karya (Mayar et al., 2022).

Persoalannya, kreativitas menuntut prasyarat lingkungan tertentu, terutama kebebasan bereksplorasi, ketiadaan tuntutan jawaban tunggal, dan bahan yang dapat

dimaknai secara terbuka. Pembelajaran yang berorientasi pada hasil akhir yang seragam menutup ruang tersebut karena mengarahkan anak menyamakan karyanya dengan contoh guru, sedangkan pembelajaran yang memberi kesempatan mencoba dan mengulang memungkinkan anak membangun pengetahuan melalui aktivitas yang bermakna baginya (Farina, 2025).

Di titik inilah media pembelajaran menentukan. Media bukan sekadar alat bantu menyampaikan materi, melainkan perantara yang membentuk kualitas interaksi antara anak, bahan, dan gagasan. Pemilihan media yang sesuai karakteristik peserta didik meningkatkan perhatian dan motivasi belajar sekaligus menghadirkan pengalaman nyata (Suranda & Khadafi, 2024). Namun media yang bersifat tertutup, yaitu yang hanya memiliki satu cara penggunaan dan satu hasil benar, cenderung melatih ketepatan, bukan keberagaman gagasan.

Media berbasis alam menempati posisi yang berbeda karena sifatnya terbuka. Media ini memanfaatkan bahan yang tersedia di lingkungan, seperti daun, ranting, batu, pasir, tanah, bunga, dan biji-bijian. Bahan-bahan tersebut mudah diperoleh, hampir tidak berbiaya, dan yang terpenting tidak membawa instruksi penggunaan yang melekat pada dirinya. Sehelai daun dapat menjadi atap rumah, perahu, sayap kupu-kupu, atau sekadar daun, bergantung pada gagasan anak yang memegangnya. Melalui pemanfaatan media berbasis alam, anak tidak hanya mengenal lingkungan sekitar, tetapi juga terdorong mengembangkan imajinasi dan menghasilkan karya sesuai kreativitas masing-masing (Andriani & Rakimahwati, 2023).

Sifat terbuka tersebut dijelaskan Nicholson (1971) melalui teori loose parts, yang menyatakan bahwa daya cipta dalam suatu lingkungan berbanding lurus dengan jumlah variabel yang dapat dimanipulasi di dalamnya. Bahan alam merupakan contoh paling murni loose parts karena dapat dipindahkan, digabungkan, disusun ulang, dan dibongkar tanpa batas penggunaan yang ditentukan sebelumnya. Tinjauan sistematis Gibson et al. (2017) menemukan kecenderungan konsisten bahwa bahan tidak terstruktur berkaitan dengan meningkatnya permainan kreatif dan interaksi sosial dibandingkan alat permainan berfungsi tunggal, sedangkan Dankiw et al. (2020) mencatat kontribusi positif bermain bebas di alam pada aspek kognitif, sosial, dan fisik.

Secara kognitif, kesesuaian media berbasis alam dengan anak usia 3–4 tahun dijelaskan melalui teori Piaget. Anak pada rentang ini berada pada tahap praoperasional, ketika pemikiran masih terikat objek konkret dan fungsi simbolik berkembang pesat sehingga anak mulai mampu menjadikan satu benda mewakili benda lain. Pada kemampuan inilah bahan alam bekerja optimal karena bentuknya yang tidak definitif mengundang pemaknaan simbolik (Mazilatul Magfiroh et al., 2025). Vygotsky (1978) menambahkan bahwa perkembangan terjadi pada zona perkembangan proksimal, yaitu jarak antara yang mampu dilakukan anak sendiri dan yang mampu dilakukannya dengan bantuan orang yang lebih kompeten. Implikasinya, keberhasilan media berbasis alam tidak ditentukan bahannya semata, tetapi oleh mutu pendampingan guru yang menyertainya.

Sejumlah penelitian di Indonesia telah menunjukkan arah yang sejalan. Mayar et al. (2022) menemukan bahwa pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kreatif, berkomunikasi, dan memunculkan gagasan baru. Andriani dan Rakimahwati (2023) melaporkan bahwa media berbasis alam meningkatkan keterlibatan anak selama pembelajaran, sedangkan Putri dan Mustakimah (2025) menunjukkan bahwa kegiatan ecoprint dengan bahan alam mampu meningkatkan kreativitas anak. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berhenti pada pernyataan bahwa media berbasis alam bermanfaat, tanpa membedah bagaimana proses pembelajarannya berlangsung, keputusan pedagogis apa yang diambil guru, serta indikator kreativitas mana yang benar-benar terpengaruh dan mana yang tidak.

Observasi awal di KB Ihyaul Islam Gunggungan Lor memperlihatkan kesenjangan yang khas. Lembaga ini dikelilingi lingkungan yang kaya bahan alam, mulai dari pekarangan, kebun warga, hingga area persawahan di sekitarnya, sehingga secara potensi sangat mendukung pembelajaran berbasis alam. Namun pemanfaatannya belum optimal. Guru masih lebih sering menggunakan lembar kerja dan media siap pakai yang hasil akhirnya sudah ditentukan, sehingga kesempatan anak mengeksplorasi lingkungan untuk mengembangkan kreativitas belum tergarap maksimal. Kesenjangan antara ketersediaan sumber belajar dan praktik pembelajaran inilah yang menjadi persoalan lapangan yang mendasari penelitian ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga hal. Pertama, penelitian ini memusatkan perhatian pada kelompok usia 3–4 tahun yang relatif jarang diteliti dibandingkan kelompok usia 5–6 tahun. Kedua, penelitian ini tidak berhenti pada penilaian hasil, melainkan menelusuri proses pembelajaran dari perencanaan hingga evaluasi beserta keputusan pedagogis guru di dalamnya. Ketiga, perkembangan kreativitas dianalisis secara terurai pada empat indikator Torrance, sehingga dapat diketahui indikator mana yang paling responsif terhadap media berbasis alam. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media berbasis alam pada anak usia 3–4 tahun di KB Ihyaul Islam Gunggungan Lor dan mendeskripsikan perkembangan kreativitas anak beserta kondisi-kondisi yang memungkinkan maupun menghambatnya.

METODE

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan penelitian adalah memahami secara mendalam bagaimana media berbasis alam diterapkan dan bagaimana kreativitas anak berkembang dalam konteks alamiah kelas, bukan menguji hubungan antarvariabel. Fenomena yang diteliti melekat pada latar, rutinitas, dan interaksi yang tidak dapat dilepaskan dari konteksnya, sehingga peneliti perlu hadir di lapangan untuk menangkap makna dari sudut pandang pelaku (Creswell & Poth, 2018). Jenis deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis pelaksanaan pembelajaran serta kreativitas yang ditunjukkan anak selama proses berlangsung (Sugiyono, 2019).

Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di KB Ihyaul Islam Gunggungan Lor pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu Januari hingga Februari 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada tiga pertimbangan: lembaga telah mulai menerapkan pembelajaran yang memanfaatkan bahan alam, lingkungan sekitar sekolah menyediakan bahan alam yang beragam, serta terdapat izin dan dukungan penuh dari pihak sekolah. Subjek penelitian adalah empat belas anak kelompok usia 3–4 tahun. Informan penelitian terdiri atas kepala KB dan guru kelompok usia 3–4 tahun yang ditentukan melalui purposive sampling, yaitu penentuan informan berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengetahuan, pengalaman, dan keterlibatan langsung dalam pembelajaran menggunakan media berbasis alam (Putri et al., 2025).

Fokus dan Indikator Penelitian

Agar pengamatan terarah, kreativitas anak dijabarkan menjadi indikator perilaku teramati yang diturunkan dari empat dimensi berpikir divergen Guilford dan Torrance serta disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 3–4 tahun sebagaimana tercantum dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Penjabaran indikator tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Indikator Kreativitas Anak Usia 3–4 Tahun

Dimensi	Indikator Perilaku Teramati	Sumber Data
Kelancaran	Anak mencoba lebih dari satu jenis bahan alam; memunculkan lebih dari satu gagasan dalam satu kegiatan	Observasi, karya anak
Keluwesan	Anak berpindah cara penggunaan bahan; mengganti bahan ketika gagasan awal tidak berhasil	Observasi, wawancara guru
Keaslian	Anak menghasilkan susunan atau bentuk yang berbeda dari teman dan dari contoh	Observasi, dokumentasi karya
Elaborasi	Anak menambah detail pada karya; menggabungkan lebih dari dua jenis bahan menjadi satu kesatuan	Observasi, dokumentasi karya

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi partisipatif pasif dilakukan selama delapan pertemuan agar peneliti menangkap pola perilaku yang berulang, bukan peristiwa sesaat, dan diarahkan pada dua hal sekaligus, yaitu tindakan guru dalam mengelola kegiatan dan perilaku anak yang merepresentasikan indikator pada Tabel 1. Wawancara semi-terstruktur terhadap kepala KB dan guru menggali perencanaan, alasan pemilihan bahan, cara mendampingi anak, kendala, serta strategi mengatasinya. Dokumentasi berupa RPPH, foto proses dan hasil karya anak, catatan perkembangan anak, serta dokumen kurikulum operasional satuan pendidikan yang relevan.

Instrumen utama adalah peneliti sendiri, dengan instrumen pendukung berupa pedoman observasi yang disusun dari indikator pada Tabel 1, pedoman wawancara, catatan lapangan, dan alat dokumentasi. Catatan lapangan disusun dalam dua kolom, yaitu kolom deskriptif dan kolom reflektif, agar data mentah tidak tercampur dengan penafsiran sejak awal.

Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Miles & Huberman, 2014). Kondensasi dilakukan dengan menyederhanakan catatan lapangan dan transkrip wawancara menjadi kode yang merujuk pada indikator kreativitas dan tahapan pembelajaran. Penyajian data berbentuk matriks yang memetakan indikator, bukti observasi, kutipan wawancara, dan dokumentasi secara berdampingan sehingga keterkaitan antarsumber terbaca sekaligus. Penarikan kesimpulan dilakukan bertahap dan diverifikasi ulang setiap kali data baru masuk. Ketiga tahap berlangsung siklis bersamaan dengan pengumpulan data, bukan berurutan setelahnya.

Keabsahan Data

Keabsahan data mengacu pada empat kriteria kepercayaan penelitian kualitatif, yaitu kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas (Lincoln & Guba, 1985). Kredibilitas ditempuh melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, perpanjangan pengamatan hingga data tidak lagi memberikan informasi baru, serta member check kepada guru dan kepala KB. Transferabilitas diupayakan melalui deskripsi konteks yang rinci, sedangkan dependabilitas dan konfirmabilitas dijaga melalui jejak audit berupa catatan lapangan bertanggal, transkrip, dan lembar kode (Moleong, 2017). Etika penelitian pada anak dipenuhi melalui persetujuan lembaga dan orang tua, penyamaran identitas, serta penghentian pengamatan bila anak menunjukkan ketidaknyamanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di KB Ihyaul Islam pada Januari hingga Februari 2026 melalui delapan pertemuan pengamatan. Data diperoleh dari observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan kepala KB dan guru kelompok usia 3–4 tahun, serta dokumentasi berupa RPPH, foto kegiatan, dan hasil karya anak. Hasil penelitian dipaparkan mengikuti alur proses pembelajaran, dilanjutkan dengan perkembangan kreativitas anak, manfaat yang dirasakan, serta kendala dan upaya mengatasinya.

Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Alam

Dokumen RPPH menunjukkan bahwa guru telah merencanakan penggunaan media berbasis alam secara terprogram, bukan sebagai selingan insidental. Setiap RPPH memuat tema, bahan alam yang akan digunakan, tujuan kegiatan, dan indikator perkembangan yang disasar. Pemilihan bahan disesuaikan dengan tema mingguan, ketersediaan bahan di lingkungan sekolah, serta keamanan bagi anak usia 3–4 tahun. Pemetaan antara tema, bahan, bentuk kegiatan, dan dimensi kreativitas yang disasar disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Pemetaan Tema, Bahan Alam, dan Bentuk Kegiatan

Tema	Bahan Alam	Bentuk Kegiatan	Dimensi yang Disasar
Tanaman di Sekitarku	Daun beragam bentuk, bunga	Kolase bebas di atas kertas	Kelancaran, keaslian
Lingkungan Sekolahku	Ranting, batu kecil	Menyusun bentuk di atas nampan	Keluwesan, elaborasi
Tanah Airku	Tanah liat, pasir	Membentuk dan mencetak	Elaborasi, keaslian
Makanan Sehat	Biji-bijian beragam warna	Menempel dan menyusun pola	Kelancaran, keluwesan

Hasil wawancara memperkuat data dokumen. Sebelum pembelajaran, guru menentukan tema, memilih bahan, dan memastikan keamanannya melalui pencucian, pengeringan, serta penyortiran bagian yang tajam atau terlalu kecil. Guru juga menyiapkan bahan melebihi kebutuhan minimum dengan alasan pedagogis, yaitu agar anak tidak terpaksa membuat karya yang sama karena keterbatasan pilihan. Kepala KB menyatakan sekolah mendorong pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar agar pembelajaran lebih kontekstual dan hemat biaya.

Temuan pada tahap perencanaan menunjukkan satu hal yang perlu digarisbawahi. RPPH yang disusun guru merumuskan tujuan kegiatan dalam bentuk proses, misalnya anak mampu menyusun bahan alam sesuai gagasannya, bukan dalam bentuk produk tertentu seperti anak mampu membuat gambar kupu-kupu dari daun. Perumusan tujuan yang berorientasi proses ini menjadi dasar bagi terbukanya ruang kreativitas pada tahap pelaksanaan.

Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Alam

Observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung melalui pola yang relatif konsisten pada setiap pertemuan. Kegiatan diawali dengan pengenalan bahan, ketika anak diberi waktu mengamati, memegang, mencium, dan membandingkan bahan alam yang tersedia sebelum kegiatan inti dimulai. Tahap ini berlangsung sekitar sepuluh menit dan berfungsi sebagai fase eksplorasi sensoris. Anak diamati meraba permukaan daun yang berbeda, membandingkan berat batu, dan mengurutkan ranting berdasarkan panjangnya tanpa diminta.

Selanjutnya guru menjelaskan cara-cara yang mungkin dilakukan terhadap bahan, misalnya menempel, menyusun, menumpuk, atau menggabungkan, lalu memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih dan mengombinasikan bahan sesuai gagasan masing-masing. Yang penting dicatat, guru menjelaskan cara penggunaan bahan tetapi tidak menunjukkan contoh hasil akhir. Ketika seorang anak bertanya bentuk apa yang harus dibuat, guru mengembalikan pertanyaan itu kepada anak dengan menanyakan bentuk apa yang ingin ia buat. Pola respons ini muncul berulang pada seluruh pertemuan yang diamati.

Selama kegiatan, guru berperan sebagai fasilitator melalui tiga bentuk pendampingan yang teramati: pendampingan verbal berupa pertanyaan terbuka tentang apa yang akan ditambahkan anak pada karyanya; pendampingan fisik terbatas berupa membantu memegang bahan tanpa mengerjakan bagian yang menjadi keputusan anak; serta penguatan pada usaha dan proses, bukan pada kemiripan hasil dengan bentuk tertentu. Guru tidak memperbaiki karya anak meskipun hasilnya tidak menyerupai objek nyata. Kegiatan ditutup dengan sesi setiap anak menceritakan karyanya, dan dokumentasi menunjukkan seluruh anak terlibat dalam rangkaian tersebut.

Keterlibatan Anak Selama Pembelajaran

Sebagian besar anak menunjukkan antusiasme tinggi sepanjang kegiatan. Indikator keterlibatan yang teramati meliputi lamanya anak bertahan pada kegiatan, inisiatif mengambil bahan tambahan, dan interaksi verbal dengan teman mengenai karya yang sedang dibuat. Anak tampak aktif memilih bahan, mencoba berbagai bentuk, serta berdiskusi sederhana dengan teman mengenai hasil karya. Beberapa anak berinisiatif mengganti atau menambahkan bahan ketika merasa hasil karyanya belum sesuai dengan keinginannya, yang menunjukkan adanya proses evaluasi diri terhadap karya.

Guru menilai media berbasis alam meningkatkan partisipasi anak dibandingkan pembelajaran dengan lembar kerja, terutama pada anak yang sebelumnya pasif dan kini mulai berani bertanya, menyampaikan pendapat, serta menunjukkan karyanya. Menurut guru, perubahan ini terjadi karena tidak ada karya yang salah dalam kegiatan berbasis bahan alam. Penjelasan tersebut konsisten dengan pengamatan lapangan yang tidak menemukan satu pun peristiwa anak membongkar karyanya karena merasa salah.

Perkembangan Kreativitas Anak

Perkembangan kreativitas dianalisis pada empat dimensi sebagaimana ditetapkan pada Tabel 1. Hasil analisis menunjukkan bahwa keempat dimensi berkembang, tetapi dengan tingkat kejelasan yang berbeda. Rangkuman bukti pada setiap dimensi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Bukti Perkembangan Kreativitas Anak pada Setiap Dimensi

Dimensi	Bukti Lapangan yang Teramati	Kejelasan
Kelancaran	Anak rata-rata mencoba tiga sampai lima jenis bahan dalam satu kegiatan; sebagian anak mengganti gagasan awal setelah mencoba	Tampak
Keluwesan	Bahan yang sama digunakan untuk fungsi berbeda antaranak dan antarpertemuan; daun menjadi atap, sayap, dan jalan	Sangat tampak
Keaslian	Empat belas anak menghasilkan susunan berbeda dari bahan yang sama; tidak ditemukan karya yang identik	Sangat tampak
Elaborasi	Sebagian anak menambah detail seperti pagar dari ranting kecil; sebagian lain berhenti pada bentuk dasar	Mulai tampak

Dimensi keaslian dan keluwesan merupakan dimensi yang paling jelas berkembang. Meskipun seluruh anak menerima bahan yang sama dan instruksi yang sama, tidak ditemukan dua karya yang identik pada seluruh pertemuan yang diamati. Perbedaan tersebut tidak hanya terletak pada susunan bahan, tetapi juga pada makna yang diberikan anak terhadap karyanya. Pada kegiatan menyusun ranting, satu anak menyebut karyanya sebagai rumah, anak lain menyebutnya jembatan, dan anak lain lagi menyebutnya sebagai tempat tidur kucing. Pemaknaan yang berbeda atas susunan yang secara fisik mirip ini merupakan petunjuk berkembangnya fungsi simbolik.

Dimensi elaborasi menunjukkan pola lebih beragam. Sebagian anak berhenti pada bentuk dasar, sebagian lain menambahkan unsur pelengkap tanpa diminta, dan perbedaan ini berkorelasi dengan lamanya anak bertahan pada kegiatan. Elaborasi tampaknya menuntut rentang perhatian yang lebih panjang sehingga wajar menjadi dimensi paling lambat berkembang pada usia 3–4 tahun.

Guru mengonfirmasi pola tersebut. Menurut keterangannya, anak terlihat lebih bebas mengemukakan ide ketika menggunakan media berbasis alam dan tidak terpaku pada satu bentuk tertentu. Dokumentasi hasil karya mendukung keterangan ini melalui variasi bentuk, warna, dan susunan bahan yang digunakan. Konsistensi antara hasil observasi, keterangan guru, dan dokumentasi karya memperkuat kepercayaan terhadap temuan ini.

Manfaat yang Dirasakan Guru dan Lembaga

Manfaat penggunaan media berbasis alam dirasakan pada tiga tataran. Pada tataran anak, guru menilai anak lebih aktif, mudah berkonsentrasi, dan percaya diri menyampaikan gagasan. Pada tataran pembelajaran, kegiatan menjadi lebih kontekstual karena bahannya dijumpai anak dalam keseharian sehingga pengetahuan terhubung dengan pengalaman di luar sekolah. Pada tataran kelembagaan, kepala KB menyoroti efisiensi biaya karena bahan diperoleh tanpa pembelian.

Kepala KB juga menyampaikan manfaat di luar sasaran awal penelitian, yaitu tumbuhnya sikap peduli lingkungan. Anak dibiasakan mengambil daun yang telah gugur, tidak memetik tanaman yang masih tumbuh, dan mengembalikan bahan sisa ke tempatnya. Media berbasis alam dengan demikian membawa muatan nilai yang tidak dimiliki media pabrikan.

Kendala dan Upaya Guru dalam Mengatasinya

Penerapan media berbasis alam tidak berlangsung tanpa hambatan. Kendala yang teridentifikasi beserta upaya penanganannya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kendala dan Upaya Guru dalam Penerapan Media Berbasis Alam

Kendala	Bentuk Nyata di Lapangan	Upaya Guru
Waktu persiapan	Bahan dicuci, dikeringkan, disortir	Disiapkan sehari sebelumnya
Ketersediaan bahan	Musim hujan membatasi bahan kering	Menyediakan cadangan bahan
Kemampuan anak	Sebagian anak belum mandiri menyusun	Pendampingan bertahap
Keamanan bahan	Risiko bahan tajam atau tertelan	Sortir bahan dan pengawasan

Pola penanganan kendala pada Tabel 4 memperlihatkan satu prinsip yang konsisten, yaitu guru menyesuaikan kondisi teknis tanpa mengurangi ruang keputusan anak. Ketika bahan terbatas, yang disesuaikan adalah tema, bukan kebebasan anak menentukan bentuk karya. Ketika anak kesulitan, yang diberikan adalah bantuan teknis, bukan pengambilalihan gagasan. Berdasarkan hasil observasi, upaya tersebut membuat

kegiatan pembelajaran tetap berlangsung baik dan tujuan pembelajaran tercapai sesuai rencana.

Pembahasan

Pembahasan berikut menguraikan empat pokok temuan, yaitu keterbukaan bahan sebagai prasyarat kreativitas, peran guru sebagai penentu, pola perkembangan yang tidak merata antardimensi, serta posisi temuan ini terhadap penelitian terdahulu.

Keterbukaan Bahan sebagai Prasyarat Berpikir Divergen

Temuan bahwa empat belas anak menghasilkan empat belas karya berbeda dari bahan yang sama merupakan bukti paling kuat dalam penelitian ini. Perbedaan tersebut tidak dapat dijelaskan oleh perbedaan bahan karena bahannya identik, tidak pula oleh perbedaan instruksi karena instruksinya sama. Penjelasan yang tersisa adalah sifat bahan itu sendiri. Bahan alam tidak membawa fungsi tunggal yang melekat, sehingga anak harus memutuskan sendiri akan menjadi apa bahan tersebut. Keharusan memutuskan inilah yang secara operasional merupakan berpikir divergen sebagaimana dirumuskan Guilford (1967), yaitu proses menghasilkan banyak kemungkinan jawaban ketika situasi tidak menyediakan jawaban tunggal (Nurjanah et al., 2025).

Mekanisme ini persis yang diprediksi teori loose parts. Nicholson (1971) menyatakan daya cipta berbanding lurus dengan jumlah variabel yang dapat dimanipulasi dalam suatu lingkungan. Media berbasis alam memaksimalkan variabel tersebut karena bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan susunannya dapat diubah anak, sedangkan lembar kerja yang sebelumnya dominan hanya menyisakan satu variabel, yaitu ketepatan mengikuti garis. Perbandingan ini menjelaskan mengapa perubahan perilaku terjadi cepat setelah media diganti: yang berubah bukan kemampuan anak, melainkan ruang bagi kemampuan itu untuk muncul. Temuan ini sejalan dengan Gibson et al. (2017) dan Dankiw et al. (2020).

Pemaknaan berbeda atas susunan serupa, ketika satu anak menyebut susunan rantingnya sebagai rumah dan anak lain menyebutnya jembatan, menunjukkan bahwa yang berkembang bukan keterampilan menyusun, melainkan fungsi simbolik penanda tahap praoperasional Piaget (Mazilatul Magfiroh et al., 2025). Bahan alam bekerja optimal justru karena bentuknya tidak definitif: sebuah ranting cukup mirip dengan banyak hal untuk mewakili banyak hal, sementara mainan berbentuk mobil hanya dapat menjadi mobil.

Guru sebagai Penentu Keberhasilan Media

Temuan yang tidak kalah penting adalah bahwa media berbasis alam tidak bekerja otomatis. Keputusan pedagogis guru terbukti menjadi kondisi yang memungkinkan kreativitas muncul. Keputusan pertama ada pada perencanaan, yaitu merumuskan tujuan berorientasi proses, bukan produk. Rumusan bahwa anak mampu menyusun bahan alam sesuai gagasannya menuntut penilaian atas keragaman, sedangkan rumusan berorientasi produk menuntut penilaian atas kemiripan. Perbedaan satu kalimat pada RPPH ini berdampak pada seluruh cara guru merespons anak.

Keputusan kedua terjadi pada tahap pelaksanaan, yaitu tidak menampilkan contoh hasil akhir. Praktik ini bertentangan dengan kebiasaan umum di banyak lembaga PAUD, tetapi secara teoretis dapat dipertanggungjawabkan. Contoh hasil akhir berfungsi sebagai jangkar kognitif yang mempersempit ruang gagasan anak; begitu contoh ditampilkan, sebagian besar anak akan menirunya karena menganggapnya sebagai jawaban yang benar. Dengan menahan diri tidak memberi contoh, guru mempertahankan situasi terbuka yang menjadi syarat munculnya keragaman gagasan. Konsistensi guru mengembalikan pertanyaan anak menjadi pertanyaan balik merupakan wujud konkret dari sikap ini.

Keputusan ketiga menyangkut bentuk pendampingan. Ketiga jenis pendampingan yang teramati merupakan bentuk scaffolding sebagaimana dimaksud Vygotsky (1978),

dengan ciri bantuan diberikan pada bagian yang belum mampu dikerjakan anak sambil membiarkan bagian yang sudah mampu tetap menjadi tanggung jawabnya. Guru membantu memegang kertas, tetapi tidak menentukan letak daun. Batas inilah yang membedakan scaffolding dari pengambilalihan, sekaligus menegaskan bahwa keberhasilan media berbasis alam ditentukan interaksi antara bahan dan pendampingan.

Konsekuensinya, menyediakan bahan alam tanpa mengubah cara guru merespons anak tidak akan menghasilkan perubahan berarti, karena daun dan ranting pun dapat dipakai untuk kegiatan yang tetap menuntut satu hasil benar. Pembinaan guru perlu menyasar keputusan pedagogis, bukan sekadar bahan.

Perkembangan yang Tidak Merata antardimensi

Analisis terurai pada empat dimensi menghasilkan temuan yang tidak tampak bila kreativitas diperlakukan sebagai satu kesatuan. Keluwesan dan keaslian berkembang paling jelas, kelancaran tampak, sedangkan elaborasi baru mulai tampak. Pola ini masuk akal secara perkembangan. Keluwesan dan keaslian hanya menuntut anak membuat pilihan yang berbeda, sesuatu yang dimungkinkan begitu ruang pilihan dibuka. Elaborasi menuntut lebih dari itu, yaitu kemampuan mempertahankan perhatian pada satu gagasan cukup lama untuk memperkayanya dengan detail. Pada anak usia 3–4 tahun, rentang perhatian masih terbatas sehingga elaborasi wajar menjadi dimensi yang paling lambat.

Implikasi praktisnya jelas. Untuk mendorong elaborasi, yang dibutuhkan bukan penambahan jenis bahan, melainkan penambahan waktu dan kesinambungan kegiatan, misalnya membiarkan karya anak tidak dibongkar agar dapat dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Rekomendasi semacam ini hanya muncul apabila kreativitas dianalisis terurai, bukan disimpulkan meningkat secara umum.

Posisi Temuan terhadap Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini mendukung Mayar et al. (2022) mengenai lingkungan sebagai sumber belajar yang meningkatkan kreativitas, Andriani dan Rakimahwati (2023) mengenai meningkatnya keterlibatan anak, serta Putri dan Mustakimah (2025) mengenai kegiatan ecoprint. Persamaannya terletak pada arah temuan, yaitu pengalaman belajar langsung dengan bahan alam berkaitan dengan meningkatnya kemampuan anak mengembangkan gagasan.

Perbedaan penelitian ini terletak pada tiga hal. Pertama, penelitian terdahulu umumnya menyimpulkan bahwa kreativitas meningkat tanpa merinci dimensi mana yang meningkat; penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak merata dan elaborasi tertinggal. Kedua, penelitian terdahulu menempatkan media sebagai penyebab; penelitian ini menunjukkan bahwa media hanya menyediakan kesempatan, sedangkan keputusan pedagogis gurulah yang menentukan apakah kesempatan itu terpakai. Ketiga, penelitian ini bekerja pada kelompok usia 3–4 tahun yang relatif jarang menjadi fokus kajian sejenis, sehingga menambah bukti pada rentang usia yang selama ini kurang terwakili.

Keterbatasan penelitian perlu dinyatakan terbuka. Penelitian dilaksanakan pada satu lembaga dengan empat belas anak selama delapan pertemuan dan tidak mengukur ketahanan perubahan perilaku jangka panjang, sehingga temuannya dialihkan secara analitis pada konteks serupa, bukan digeneralisasi secara statistik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media berbasis alam dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3–4 tahun di KB Ihyaul Islam Gunggungan Lor, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan media berbasis alam dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terprogram. Guru merumuskan tujuan berorientasi proses dan memetakan bahan alam sesuai tema serta keamanan anak, sedangkan pelaksanaan berlangsung melalui pola pengenalan bahan, eksplorasi bebas, dan presentasi karya, dengan guru sebagai fasilitator yang memberi pertanyaan terbuka dan bantuan teknis terbatas tanpa menampilkan contoh hasil akhir.
2. Kreativitas anak berkembang pada empat dimensi, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi, namun dengan tingkat kejelasan yang berbeda. Keluwesan dan keaslian berkembang paling jelas, ditandai tidak ditemukannya karya identik di antara empat belas anak yang menggunakan bahan dan instruksi yang sama, sedangkan elaborasi baru mulai tampak dan berkaitan dengan rentang perhatian anak.
3. Keberhasilan penerapan media berbasis alam ditentukan oleh interaksi antara keterbukaan bahan dan keputusan pedagogis guru. Bahan alam menyediakan ruang bagi berpikir divergen, tetapi ruang tersebut hanya termanfaatkan apabila guru menahan diri untuk tidak menetapkan satu hasil yang benar dan memberikan pendampingan tanpa mengambil alih keputusan anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru, disarankan mempertahankan praktik merumuskan tujuan berorientasi proses dan tidak menampilkan contoh hasil akhir. Untuk mendorong dimensi elaborasi yang masih tertinggal, guru dapat memberikan kegiatan berkelanjutan yang memungkinkan anak melanjutkan karyanya pada pertemuan berikutnya.
2. Bagi lembaga, disarankan menyediakan tempat penyimpanan bahan alam yang tahan lama untuk mengatasi kendala musim, serta menjadikan keputusan pedagogis dalam pembelajaran berbasis alam sebagai materi pembinaan guru, bukan sekadar penyediaan bahan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan memperluas cakupan subjek dan lembaga, memperpanjang durasi pengamatan untuk menguji ketahanan perubahan perilaku, serta mengkaji keterkaitan media berbasis alam dengan aspek perkembangan lain seperti bahasa dan sosial emosional.

DAFTAR PUSTAKA

Analisa Gea, & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(1), 209–219. https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622

Andriani, D., & Rakimahwati, R. (2023). Pengembangan kreativitas anak usia dini menggunakan media berbasis alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(2), 1910–1922. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Dankiw, K. A., Tsiros, M. D., Baldock, K. L., & Kumar, S. (2020). The impacts of unstructured nature play on health in early childhood development: A systematic review. *PLOS ONE, 15*(2), e0229006. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0229006

Farina, M. (2025). Pemanfaatan lingkungan alam sebagai sumber belajar anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2*(7), 3003–3011. https://doi.org/10.62335

Gibson, J. L., Cornell, M., & Gill, T. (2017). A systematic review of research into the impact of loose parts play on children's cognitive, social and emotional development. *School Mental Health, 9*(4), 295–309. https://doi.org/10.1007/s12310-017-9220-9

Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.

Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2009). Beyond big and little: The four C model of creativity. *Review of General Psychology, 13*(1), 1–12. https://doi.org/10.1037/a0013688

Kuo, M., Barnes, M., & Jordan, C. (2019). Do experiences with nature promote learning? Converging evidence of a cause-and-effect relationship. *Frontiers in Psychology, 10*, 305. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00305

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.

Mayar, F., Uzlah, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh lingkungan sekitar untuk pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(5), 4794–4802. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665

Mazilatul Magfiroh, L., Solikhatunnisa Azzahro, N., Aulia Saputri, F., Mafaza, R., Syakira Rahmania, N., & Shochiful Achsan, M. (2025). Konstruktivisme Jean Piaget dan implikasinya terhadap pembelajaran kreatif serta inovatif dalam pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.

Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.

Nicholson, S. (1971). How not to cheat children: The theory of loose parts. *Landscape Architecture, 62*(1), 30–34.

Nurjanah, W., Loita, A., & Syafri, H. (2025). Pengaruh berkarya seni 3D menggunakan playdough bagi perkembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Al-Athfal/article/view/960

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton.

Putri, N. K., & Mustakimah, M. (2025). Pemanfaatan bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan ecoprint. *Aulad: Journal on Early Childhood, 8*(1), 31–40. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.893

Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal, 24*(1), 92–96. https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.

Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-macam perkembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di Indonesia. *Journal of Social Science Research, 4*, 14043–14057.

Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Ginn.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.