

Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Kegiatan Seni Rupa di TK Negeri Purnama Kabupaten Gorontalo

Yuli Rahim Utina^{1*}, Adhriansyah A. Lasawali², A. Moh. Ickhamal Suryadinata³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Palu, Palu, Indonesia.

*Corresponding Author: Yuli Rahim Utina; E-mail: yulinutina26@admin.paud.belajar.id

ABSTRACT: Kreativitas pada anak usia dini berkembang melalui pengalaman yang memberi ruang bagi imajinasi, eksplorasi, pilihan, dan keberanian menghasilkan karya yang berbeda. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan seni rupa serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya di TK Negeri Purnama Kabupaten Gorontalo. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan pengecekan keabsahan melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mengembangkan kreativitas melalui pemberian kebebasan berekspresi, penggunaan media dan bahan yang beragam, kegiatan seni berbasis bermain, motivasi dan apresiasi, bimbingan fleksibel, serta penyediaan fasilitas yang mendukung eksplorasi. Kegiatan meliputi menggambar, mewarnai, menempel bahan alam seperti biji jagung dan batu, menggunakan kertas origami, menyusun balok, serta permainan bongkar-pasang dan puzzle. Implikasinya tampak pada meningkatnya keunikan karya, variasi warna dan bentuk, keberanian mengemukakan ide, imajinasi, rasa percaya diri, serta kemampuan bekerja sama. Faktor pendukung meliputi media pembelajaran, kreativitas guru, dan lingkungan belajar yang nyaman sedangkan hambatan meliputi keterbatasan waktu, perbedaan perkembangan anak, dan keterbatasan bahan tertentu.

Keywords: Anak usia dini, Kreativitas, Seni rupa, Strategi guru

ARTICLE HISTORY: Received: 17 May, 2025 Revised: 22 June, 2025 Accepted: 16 July, 2025 Published: 30 July, 2025

Website: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA>

Publisher: Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Palu

Vol. 20 No. 02 Juli, 2025. p. 262-268

DOI: 10.56338/iqra.v20i2.12373

INTRODUCTION

Kreativitas merupakan kemampuan penting pada anak usia dini karena berkaitan dengan cara anak menghasilkan gagasan, menggunakan imajinasi, mencoba berbagai kemungkinan, dan menemukan cara baru dalam menyelesaikan masalah. Kreativitas pada masa usia dini tidak harus diwujudkan dalam karya yang sempurna, tetapi terlihat dari keberanian bereksperimen, kelancaran menghasilkan ide, keluwesan memilih cara, keaslian respons, dan kemampuan memperkaya detail. Karena itu, lingkungan belajar perlu memberi ruang bagi anak untuk berkarya tanpa tekanan untuk menghasilkan produk yang seragam.

Kegiatan seni rupa merupakan salah satu wahana yang dekat dengan dunia anak dan memberi kesempatan luas untuk mengekspresikan gagasan melalui warna, garis, bentuk, tekstur, dan material. Primawati (2023) menunjukkan bahwa kegiatan menggambar, mencetak, kolase, montase, mosaik, melipat, menggunting, menganyam, meronce, dan membentuk dapat menjadi sarana pengembangan kreativitas seni rupa. Seni rupa juga memungkinkan anak memperoleh pengalaman estetis, melatih motorik halus, mengembangkan konsentrasi, serta membangun kepercayaan diri melalui pengalaman menghasilkan karya.

Kondisi pembelajaran seni pada PAUD dapat menjadi kurang produktif ketika guru terlalu menekankan contoh yang harus ditiru, membatasi pilihan media, atau menilai karya berdasarkan keseragaman. Sebaliknya, pembelajaran yang berpusat pada anak memberi kesempatan untuk membuat keputusan, memilih warna dan bahan, serta menjelaskan makna karya. Erwihas dan Nurhasanah (2026) menegaskan bahwa strategi guru yang terintegrasi dalam perencanaan, pelaksanaan eksploratif, dan penilaian proses kreatif mampu meningkatkan keberanian berekspresi, orisinalitas, serta keterlibatan aktif anak.

Di TK Negri Purnama, kegiatan seni rupa digunakan sebagai media untuk memberi pengalaman kreatif melalui menggambar, mewarnai, menempel, bahan alam, kertas origami, balok, puzzle, dan kegiatan bongkar-pasang. Penelitian menjadi penting karena tidak hanya menanyakan jenis kegiatan seni yang dilakukan, tetapi juga bagaimana guru mengelola kebebasan berekspresi, memberikan contoh tanpa membatasi, menggunakan fasilitas, memberikan motivasi, dan mengatasi hambatan yang muncul pada anak dengan tingkat perkembangan yang berbeda.

Penelitian terdahulu menegaskan bahwa seni rupa berkembang optimal ketika anak diberi kesempatan mengeksplorasi material. Suci (2026) menunjukkan bahwa eksplorasi material mendorong anak keluar dari pola meniru, sedangkan Prasasti dan Pamungkas (2025) menempatkan kegiatan mewarnai sebagai strategi yang menstimulasi kreativitas melalui proses yang dilakukan secara konsisten. Wibowo dan Nugraheni (2021) juga menunjukkan bahwa ragam kegiatan seni dua dan tiga dimensi dapat memperluas pengalaman kreatif anak.

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis strategi guru sebagai satu sistem yang memadukan kebebasan berekspresi, stimulasi imajinatif, penggunaan media beragam, pembelajaran berbasis bermain, apresiasi, bimbingan fleksibel, dan penyediaan fasilitas. Penelitian bertujuan mendeskripsikan strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan seni rupa serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya di TK Negri Purnama Kabupaten Gorontalo.

MATERIALS AND METHODS

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk memahami strategi guru dan perkembangan kreativitas anak dalam konteks alami pembelajaran seni rupa. Penelitian dilaksanakan di TK Negri Purnama, Desa Bululi, Kecamatan Asparaga, Kabupaten Gorontalo. Sumber data utama berasal dari kepala sekolah dan guru kelas, sedangkan observasi kegiatan dan dokumentasi karya anak digunakan untuk memperkuat deskripsi proses.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi diarahkan pada perencanaan kegiatan, penyediaan media, kebebasan berekspresi, penggunaan metode demonstrasi dan eksplorasi, bimbingan individual, pemberian motivasi dan apresiasi, serta indikator kreativitas anak berupa kelancaran gagasan, keluwesan, keaslian, elaborasi, dan imajinasi. Wawancara digunakan untuk menelusuri alasan guru memilih strategi, tujuan kegiatan, perubahan anak, serta faktor pendukung dan penghambat.

Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik. Data kemudian dikelompokkan menjadi tema: kebebasan berekspresi, stimulasi imajinasi, variasi media, pembelajaran berbasis bermain, motivasi dan apresiasi, fasilitas guru, perkembangan indikator kreativitas, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi.

RESULTS

Konteks Pembelajaran dan Lingkungan Seni Rupa

TK Negri Purnama menerapkan model bermain sambil belajar dengan pembelajaran kelompok dan kelas. Sekolah memiliki dua ruang kelas dan halaman bermain serta beberapa alat permainan edukatif. Dalam konteks penelitian, guru mengembangkan kegiatan seni menggunakan media yang relatif mudah dijumpai di sekolah dan lingkungan, seperti batu, biji jagung, lem, kertas origami, balok, puzzle, dan alat bongkar-pasang. Pemanfaatan bahan yang beragam memberi anak pengalaman sensorik dan visual yang berbeda serta memperluas kemungkinan karya.

Kebebasan Bereksresi sebagai Dasar Strategi Guru

Temuan utama menunjukkan bahwa guru tidak mengharuskan anak meniru satu produk yang sama. Anak diberi kesempatan menggambar, mewarnai, atau menempel berdasarkan imajinasi masing-masing, sedangkan guru memberikan

tema dan arahan umum. Pendekatan ini menghasilkan karya yang lebih beragam dan memberi ruang munculnya pilihan individual. Kebebasan tersebut penting karena kreativitas akan sulit berkembang apabila semua anak diarahkan pada satu warna, satu bentuk, atau satu cara penyelesaian.

Pada kegiatan menggunakan biji jagung dan batu, guru terlebih dahulu menjelaskan cara menggunakan bahan dan memberi contoh dasar. Setelah anak memahami prosedur, mereka diberi ruang untuk menentukan penempatan bahan pada objek. Strategi ini memperlihatkan keseimbangan antara struktur dan kebebasan: contoh digunakan untuk menjamin anak memahami teknik, tetapi tidak untuk menentukan seluruh hasil. Dengan pola ini, demonstrasi menjadi titik awal eksplorasi, bukan model yang harus disalin secara identik.

Stimulasi Imajinasi dan 'Kemampuan Otak Kanan' melalui Aktivitas Visual

Guru menggunakan kegiatan menggambar, menulis sambil menempel, bercerita, dan menyusun bentuk untuk merangsang imajinasi. Dalam wawancara, guru menjelaskan bahwa aktivitas seni mendorong anak mengembangkan pemikiran intuitif, ekspresi, dan imajinasi. Secara pedagogis, esensi temuan ini dapat dipahami sebagai stimulasi kemampuan visual-spasial, simbolik, dan divergen. Anak belajar membayangkan bentuk sebelum membuatnya, memilih alternatif, serta mengubah bahan sederhana menjadi representasi baru.

Kegiatan menyusun batu atau bahan alam pada lembar objek menuntut anak mengambil keputusan mengenai posisi, urutan, dan kombinasi. Proses ini lebih penting daripada sekadar menyelesaikan hasil akhir. Ketika anak memiliki beberapa pilihan, mereka berlatih keluwesan dan elaborasi, yaitu kemampuan mencoba cara yang berbeda serta menambahkan detail pada karya.

Berkreasi Setiap Hari dan Pengulangan Pengalaman Kreatif

Guru mengembangkan kreativitas melalui kegiatan yang dilakukan secara berulang, seperti menggambar, menempel kertas, mewarnai, menyusun balok, dan bercerita. Pengulangan tidak berarti anak mengerjakan produk yang sama, tetapi memperoleh kesempatan baru untuk menggunakan keterampilan yang sudah dikenal dalam konteks berbeda. Anak yang semakin akrab dengan bahan akan lebih cepat beralih dari tahap mempelajari teknik menuju tahap mengeksplorasi ide.

Dalam kegiatan kelompok, guru membagi anak menjadi kelompok kecil agar fokus, tidak berpindah-pindah, dan dapat menyesuaikan diri dengan teman. Strategi kelompok juga melatih berbagi alat dan bekerja sama. Temuan ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak selalu merupakan aktivitas individual; dalam konteks seni, anak dapat memperoleh inspirasi dari teman, berdiskusi, serta melihat kemungkinan yang berbeda tanpa harus kehilangan keunikan karyanya sendiri.

Variasi Media dan Fasilitas sebagai Pemicu Eksplorasi

Media yang digunakan mencakup bahan alam seperti batu dan biji jagung, lem, kertas origami, balok, puzzle, serta permainan bongkar-pasang. Variasi media memperkaya tekstur, warna, bentuk, dan cara kerja yang dihadapi anak. Media alam memberi pengalaman meraba dan menyusun, kertas memberi pengalaman menggunting atau menempel, sementara balok dan puzzle memberi pengalaman konstruktif. Keberagaman tersebut mengurangi kejenuhan dan memperluas kesempatan anak menemukan cara baru untuk menghasilkan bentuk.

Guru juga memperkenalkan cara menggunakan fasilitas dan menjaga agar alat tetap tersedia untuk kegiatan sekolah. Dalam konteks kreativitas, fasilitas berfungsi sebagai lingkungan kemungkinan. Anak yang memiliki pilihan bahan lebih banyak memiliki peluang lebih luas untuk menguji ide. Namun banyaknya media tidak otomatis menghasilkan kreativitas; guru tetap perlu memberi kebebasan penggunaan yang aman dan tidak menjadikan satu cara penggunaan sebagai satu-satunya jawaban.

Pembelajaran Berbasis Bermain, Motivasi, dan Apresiasi

Kegiatan seni dikemas dalam bentuk bermain, misalnya menempel kertas warna, menyusun batu pada objek, menyusun balok, dan membentuk puzzle. Suasana bermain membuat anak terlibat tanpa tekanan pada hasil sempurna. Guru memberikan pujian seperti penghargaan terhadap gambar atau pilihan warna dan memajang hasil karya di kelas. Apresiasi tersebut berfungsi sebagai penguatan emosional yang memberi pesan bahwa proses dan gagasan anak bernilai.

Penguatan positif meningkatkan keberanian anak mencoba, terutama ketika hasil karyanya berbeda dari contoh atau karya teman. Apresiasi yang tidak membandingkan membantu menjaga rasa percaya diri dan mendorong anak mempertahankan

keunikan. Dalam proses kreatif, rasa aman terhadap kemungkinan salah merupakan kondisi penting karena anak membutuhkan keberanian untuk bereksperimen.

Bimbingan Fleksibel dan Peran Guru sebagai Fasilitator

Guru tidak mendominasi seluruh tahapan kegiatan. Bantuan diberikan ketika anak mengalami kesulitan, sedangkan keputusan sederhana tetap diserahkan kepada anak. Pola ini terlihat pada penggunaan bahan, pemilihan bentuk, dan penyelesaian karya. Bimbingan fleksibel menjaga dua kebutuhan sekaligus: anak memperoleh rasa aman karena bantuan tersedia, tetapi tetap memiliki ruang untuk mandiri dan mengambil keputusan.

Peran fasilitatif juga terlihat dalam cara guru menyiapkan lingkungan, alat, dan variasi kegiatan. Guru menjadi perancang kondisi yang memungkinkan kreativitas muncul, bukan pembuat karya yang harus ditiru. Strategi ini mendorong anak belajar problem solving sederhana, misalnya memilih bahan lain ketika bahan tertentu sulit digunakan atau mengubah susunan ketika hasil belum sesuai gagasan.

Perkembangan Kreativitas Anak

Perkembangan kreativitas terlihat pada keunikan hasil karya, variasi penggunaan warna dan bentuk, kemampuan mengemukakan ide, dan keberanian berkarya. Anak tidak hanya meniru contoh, tetapi mulai menghasilkan kombinasi yang berbeda sesuai imajinasi. Perubahan ini menunjukkan munculnya aspek fluency, flexibility, originality, dan elaboration dalam bentuk yang sesuai tahap perkembangan anak usia dini.

Kreativitas juga berkaitan dengan rasa percaya diri. Anak yang karyanya diapresiasi menjadi lebih berani menunjukkan hasil, mencoba teknik baru, dan menyampaikan cerita tentang apa yang dibuat. Dengan demikian, seni rupa berfungsi sebagai media ekspresi visual sekaligus komunikasi. Karya memberi anak 'bahasa' untuk menyampaikan gagasan ketika kemampuan verbal mereka masih berkembang.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung utama meliputi ketersediaan media pembelajaran, kreativitas guru dalam mengelola kegiatan, serta lingkungan belajar yang nyaman. Ketiga faktor ini saling berhubungan. Media menyediakan kemungkinan eksplorasi, guru mengubah kemungkinan tersebut menjadi pengalaman belajar, dan lingkungan yang aman membuat anak berani mengambil risiko kreatif.

Hambatan yang ditemukan meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan tingkat perkembangan kreativitas, dan keterbatasan bahan tertentu. Jadwal yang terlalu padat dapat mengurangi waktu eksplorasi, padahal proses kreatif membutuhkan kesempatan mencoba dan memperbaiki. Perbedaan perkembangan juga menuntut guru memberikan bantuan yang berbeda; anak yang lebih siap membutuhkan tantangan, sedangkan anak yang masih ragu membutuhkan dukungan dan waktu yang lebih panjang.

Table 1. Summary of key findings/data reported in the source manuscript

Temuan Utama	Strategi Guru	Implikasi
Kebebasan berekspresi	Tema/arahan umum tanpa menyeragamkan hasil	Karya lebih unik; anak berani menyampaikan ide
Variasi media	Batu, biji jagung, origami, balok, puzzle, bongkar-pasang	Eksplorasi warna, bentuk, tekstur, dan cara kerja
Motivasi & fasilitasi	Pujian, pemajangan karya, bantuan fleksibel	Percaya diri, ketekunan, dan keberanian bereksperimen

DISCUSSION

Child-Centered Learning dan Kebebasan Berekspresi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru berpusat pada anak karena proses seni memberi ruang pilihan dan ekspresi individual. Temuan ini sejalan dengan Erwihas dan Nurhasanah (2026), yang menempatkan pembelajaran seni eksploratif dan berpusat pada anak sebagai strategi penting untuk meningkatkan keberanian dan orisinalitas. Kreativitas tidak

dapat berkembang optimal apabila anak hanya dinilai dari kemiripan hasil dengan contoh guru. Kebebasan yang terstruktur justru memberi kesempatan anak mengembangkan identitas visual dan cara berpikirnya sendiri.

Temuan juga mendukung Primawati (2023), yang menegaskan bahwa seni rupa anak perlu dilakukan dalam suasana bermain kreatif dengan beragam bentuk kegiatan. Dalam penelitian Yuli Rahim Utina, kebebasan berekspresi tidak berarti guru lepas tangan; guru tetap menetapkan tema, memperkenalkan teknik, dan menjaga keamanan, tetapi memberi ruang pada keputusan artistik anak.

Eksplorasi Material sebagai Pemicu Fluency, Flexibility, dan Originality

Penggunaan batu, biji jagung, kertas origami, balok, puzzle, dan media bongkar-pasang memperluas kemungkinan eksplorasi material. Suci (2026) menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa berbasis eksplorasi material dapat mendorong kreativitas karena anak tidak terpaksa pada media yang sama. Setiap material memiliki sifat berbeda: batu keras dan memiliki bentuk alami, biji jagung berukuran kecil dan dapat membentuk pola, kertas mudah dilipat atau ditempel, sedangkan balok dapat dibongkar dan disusun ulang. Perbedaan tersebut mendorong anak menghasilkan solusi visual yang beragam.

Eksplorasi material juga membantu elaborasi. Anak dapat menambah detail, mengubah susunan, atau mengkombinasikan bahan untuk memperkaya karya. Dengan demikian, variasi bahan bukan sekadar upaya membuat pembelajaran menarik, tetapi merupakan desain pedagogis yang meningkatkan jumlah kemungkinan yang dapat dipilih anak.

Bermain, Apresiasi, dan Keamanan Emosional dalam Proses Kreatif

Pembelajaran berbasis bermain menciptakan kondisi emosional yang lebih aman. Anak dapat mencoba tanpa merasa sedang diuji. Prasasti dan Pamungkas (2025) menunjukkan bahwa kegiatan seni yang dilakukan secara kreatif dan konsisten dapat menstimulasi perkembangan seni rupa anak. Dalam penelitian ini, pujian dan pemajangan karya memperkuat rasa bahwa ide anak dihargai. Penguatan positif berfungsi terutama ketika diarahkan pada usaha, keberanian, atau pilihan kreatif, bukan hanya pada hasil yang dianggap indah.

Keamanan emosional juga berarti anak tidak dipermalukan ketika melakukan kesalahan. Guru sebagai fasilitator membantu seperlunya dan tidak mengambil alih karya. Kondisi tersebut menjaga kepemilikan anak terhadap proses kreatif dan memungkinkan berkembangnya rasa percaya diri serta kemampuan memecahkan masalah sederhana.

Seni Rupa sebagai Pengembangan Holistik

Temuan memperlihatkan bahwa manfaat seni rupa tidak terbatas pada kreativitas. Aktivitas menempel dan menyusun melibatkan koordinasi mata-tangan dan motorik halus; kegiatan kelompok melatih berbagi dan kerja sama; menjelaskan karya melatih bahasa; pemilihan warna dan bentuk melibatkan pengambilan keputusan; sementara pengalaman berhasil memperkuat rasa percaya diri. Wibowo dan Nugraheni (2021) juga menunjukkan bahwa ragam kegiatan seni rupa dua dan tiga dimensi dapat menjadi pengalaman kreatif yang kaya bagi anak PAUD.

Keterbatasan Waktu, Diferensiasi, dan Tantangan Implementasi

Keterbatasan waktu merupakan hambatan substantif karena proses kreatif memerlukan waktu untuk mengeksplorasi, gagal, mencoba ulang, dan menyelesaikan karya. Guru perlu menghindari jadwal yang terlalu padat serta menyediakan kegiatan seni yang dapat dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Perbedaan tingkat perkembangan juga menuntut diferensiasi: tujuan dapat sama, tetapi bahan, tingkat kesulitan, atau jumlah bantuan perlu disesuaikan.

Penelitian dilakukan secara kualitatif pada satu lembaga sehingga temuan menjelaskan proses dan makna strategi, bukan besarnya pengaruh secara statistik. Selain itu, beberapa istilah yang digunakan informan seperti 'melatih otak kanan' lebih tepat dibaca sebagai upaya menstimulasi imajinasi dan kemampuan visual-kreatif, bukan sebagai klaim neuropsikologis yang terukur. Interpretasi yang hati-hati menjaga hasil tetap sesuai dengan data lapangan.

Implications and Contribution

Secara teoritis, penelitian memperkuat pandangan bahwa kreativitas anak berkembang melalui interaksi antara pribadi, lingkungan pendorong, proses, dan produk. Secara praktis, guru PAUD perlu menyediakan pilihan bahan, membatasi penggunaan contoh jadi, memberi waktu eksplorasi yang memadai, menilai proses selain produk, dan memberikan apresiasi

yang tidak membandingkan anak. Sekolah dapat mengembangkan sudut seni yang berisi bahan alam, bahan bekas aman, kertas, warna, balok, dan media konstruktif agar anak memiliki akses rutin terhadap pengalaman kreatif.

Limitations

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif pada satu TK dengan informan terbatas sehingga hasil tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi secara statistik. Perkembangan kreativitas dideskripsikan melalui observasi, wawancara, dan karya anak tanpa skor longitudinal terstandar. Intensitas penggunaan setiap jenis media dan perbedaan kemampuan masing-masing anak juga belum dianalisis secara kuantitatif.

Recommendations

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan studi longitudinal, penelitian tindakan kelas, atau metode campuran untuk memetakan perubahan fluency, flexibility, originality, elaboration, dan imajinasi secara lebih rinci. Kajian dapat membandingkan kegiatan menggambar, kolase bahan alam, loose parts, plastisin, pointillism, mewarnai, atau proyek seni kelompok. Guru dan sekolah juga perlu meningkatkan ketersediaan bahan murah dari lingkungan serta menyediakan waktu seni yang lebih fleksibel agar anak dapat menyelesaikan proses kreatif tanpa terburu-buru.

CONCLUSION

Strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan seni rupa di TK Negeri Purnama dilakukan melalui pemberian kebebasan berekspresi, penggunaan media dan bahan yang beragam, pembelajaran berbasis bermain, stimulasi imajinasi, motivasi dan apresiasi, bimbingan fleksibel, serta penyediaan fasilitas pendukung. Strategi tersebut mendorong anak menghasilkan karya yang lebih beragam dan unik, memilih warna serta bentuk secara lebih mandiri, mengemukakan ide, berani bereksperimen, dan menunjukkan rasa percaya diri. Faktor pendukung meliputi media, kreativitas guru, dan lingkungan belajar yang nyaman; sedangkan hambatan berupa keterbatasan waktu, perbedaan perkembangan anak, dan keterbatasan bahan tertentu.

REFERENCES

- Arriansari, Bina Fitriah, dan Dimyati Dimyati. (2021). "Identifikasi Nilai Agama Islam pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 420–429. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.926>.
- Cici, Susi Herlinda, dan Herwina Herwina. (2026). "Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4–5 Tahun melalui Kegiatan Seni Rupa di KB Bhakti Pertiwi Kecamatan Kampar Kiri Hilir." *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 4(2), 61–69. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v4i2.9274>.
- Dewi, Nurul Kusuma, dan Surani Surani. (2018). "Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun melalui Kegiatan Seni Rupa." *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 190–195. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.26333>.
- Erwihas, Yorie Hinggis Nur, dan Nurhasanah Nurhasanah. (2026). "Strategi Guru PAUD dalam Program Sekolah untuk Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.8279>.
- Fadlillah, Muhammad. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hurlock, Elizabeth Bergner. (2000). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Mahtubah, Fariqotul, dan Dewi Pusparini. (2026). "Implementasi Kegiatan Seni Lukis Kering dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i3.8380>.
- Masruroh, Latifatul. (2021). "Metode Pendidikan dalam Al-Qur'an: Kajian Surat Luqman Ayat 12–19." *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 1(1).
- Mayar, Farida. (2022). *Seni Rupa untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pebrianty, Rara Dini, dan Joko Pamungkas. (2023). "Menggambar sebagai Alternatif Pendekatan Konsepsi Pendidikan Seni Rupa Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3696>.
- Prasasti, Shelfi Eka, dan Joko Pamungkas. (2025). "Kegiatan Mewarnai sebagai Strategi Kreatif Menstimulasi Perkembangan Seni Rupa Anak Usia Dini." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1392–1402. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1484>.
- Primawati, Yayuk. (2023). "Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini." *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1–10.
- Rachmawati, Yeni, dan Euis Kurniati. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rachmawati, Yeni, dan Euis Kurniati. (2019). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Ranggayoni, Russy. (2023). "Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini melalui Media Playdough di RA Ceding Ayu." Artikel Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini.
- Suci, Harini. (2026). "Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Eksplorasi Material untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 32(1). <https://doi.org/10.33503/paradigma.v32i1.2945>.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Wibowo, Devi Vionitta, dan Aninditya Sri Nugraheni. (2021). "Implementasi Pembelajaran Kreatif Seni Rupa Anak PAUD Berbasis Daring." *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 19(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v19i2.37344>.
- Yuliani, Siska, Heni Nafiqoh, dan Regita Musfita. (2026). "Analisis Kegiatan Pointillism Art terhadap Kemampuan Kreativitas Seni Rupa untuk Anak Usia Dini." *CERIA: Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*, 9(3). <https://doi.org/10.22460/ceria.v9i3.31530>.