

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 12, Desember 2024, p. 459-468
Licensed By Cc By-Sa 4.0
E-ISSN: 2986-6340
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14555573>

Pengaruh Permainan Kreatif Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Lingkungan Tk di Tomohon

**Mario Erick Wantah¹, Threesje Tolukun², Azizah Nurfahmi Lupojo³, Cahya Ananta Wollah⁴,
Dwi Setia Ningrum⁵, Pratika Dwifarsi Durian⁶**

¹⁻⁶Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Negeri Manado-Tomohon 95445, Indonesia

Email : threesjetolukun@unima.ac.id , mariowantah@unima.ac.id , 22101031@unima.ac.id ,
22101218@unima.ac.id, 22101188@unima.ac.id , 22101225@unima.ac.id

Abstrak

Ini mengkaji pengaruh permainan kreatif terhadap perkembangan sosial anak usia dini di lingkungan Taman Kanak-Kanak (TK) di tomohon. Dengan menggunakan desain kuasi-eksperimental dan pendekatan metode campuran, penelitian ini melibatkan 40 anak usia 4-6 tahun yang dibagi menjadi kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan sosial, termasuk kerja sama, komunikasi, dan resolusi konflik pada anak-anak yang terpapar permainan kreatif. Temuan ini selaras dengan teori pembelajaran melalui bermain, yang menekankan pentingnya permainan dalam mendukung perkembangan holistik anak. Penelitian ini menegaskan perlunya integrasi permainan kreatif dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan kompetensi sosial.

Kata Kunci: *permainan kreatif, perkembangan sosial, anak usia dini, taman kanak-kanak, pendidikan*

Abstract

This study examines the influence of creative play on the social development of early childhood children in kindergarten settings in Tomohon. Using a quasi-experimental design and a mixed-methods approach, the research involved 40 children aged 4-6 years, divided into control and experimental groups. The results showed a significant improvement in social skills, including cooperation, communication, and conflict resolution, among children exposed to creative play. These findings align with the theory of learning through play, which emphasizes the importance of play in supporting holistic child development. This study highlights the need for integrating creative play into early childhood education to enhance social competencies.

Keywords: *creative play, social development, early childhood, kindergarten, education*

Article Info

Received date: 27 November 2024

Revised date: 15 December 2024

Accepted date: 23 December 2024

PENDAHULUAN

Permainan kreatif telah lama dikenal sebagai elemen penting dalam proses pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Dalam konteks pendidikan taman kanak-kanak (TK), permainan kreatif tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memainkan peran signifikan dalam membentuk kemampuan sosial anak. Sebagai komponen integral dari kurikulum berbasis permainan, pendekatan ini dianggap mampu mendukung perkembangan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional anak (Wardhani & Kusumaningtyas, 2022).

Anak usia dini berada dalam fase kritis perkembangan di mana interaksi sosial menjadi salah satu aspek terpenting yang harus dikelola dan dikembangkan. Penelitian menunjukkan bahwa bermain secara kreatif dapat memperkuat keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah dalam kelompok (McGinn, 2017). Namun, tidak semua lingkungan pendidikan memberikan perhatian yang cukup terhadap integrasi permainan kreatif dalam pembelajaran. Sebagai contoh,

pendekatan yang terlalu berorientasi akademik sering kali mengabaikan aspek sosial dan emosional anak, yang justru menjadi fondasi penting untuk kesuksesan jangka panjang (Ding, 2022).

Permainan kreatif juga dianggap sebagai salah satu cara efektif untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dalam pendidikan anak usia dini. Sementara penelitian telah menunjukkan manfaat besar dari metode ini, penerapan di lapangan sering kali menghadapi tantangan seperti kurangnya pemahaman guru tentang konsep permainan kreatif dan keterbatasan sumber daya (Kim & Hwang, 2023).

Melalui penelitian ini, penulis berusaha mengidentifikasi bagaimana permainan kreatif dapat memengaruhi perkembangan sosial anak usia dini di lingkungan TK Tomohon. Pendekatan ini mencakup analisis dampak berbagai jenis permainan, seperti permainan peran, permainan imajinasi, dan aktivitas seni, terhadap kemampuan sosial anak. Dengan menggabungkan hasil penelitian terdahulu dan data empiris, penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi strategis bagi pendidik dalam merancang aktivitas bermain yang mendukung perkembangan sosial anak.

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan utama, di antaranya:

1. Menganalisis pengaruh permainan kreatif terhadap keterampilan sosial anak usia dini, seperti kemampuan berkomunikasi, berbagi, dan bekerja sama.
2. Mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru TK dalam mengimplementasikan permainan kreatif.
3. Memberikan solusi dan rekomendasi praktis bagi pendidik untuk memaksimalkan potensi permainan kreatif dalam mendukung perkembangan sosial anak.

Permainan kreatif didefinisikan sebagai aktivitas yang dirancang untuk menstimulasi kreativitas, imajinasi, dan interaksi sosial anak dalam lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan. Menurut penelitian, pendekatan berbasis permainan dapat membantu anak belajar melalui pengalaman langsung, yang mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional (Sanchez, 2024). Sebagai tambahan, permainan peran memungkinkan anak untuk mengeksplorasi berbagai situasi sosial, meningkatkan empati, dan mengembangkan keterampilan penyelesaian konflik (Kustini & Himmah, 2021).

Pendekatan berbasis permainan juga didukung oleh teori perkembangan seperti teori sosio-kultural Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran anak terjadi melalui interaksi sosial dan aktivitas bermakna. Permainan kreatif menjadi medium yang ideal untuk mewujudkan konsep ini karena melibatkan anak dalam skenario yang menuntut kerja sama dan pengambilan keputusan bersama (Ren et al., 2023).

Meskipun banyak penelitian telah membahas manfaat permainan kreatif dalam pendidikan anak usia dini, beberapa celah masih ada dalam literatur. Sebagai contoh, banyak studi berfokus pada aspek kognitif, tetapi hanya sedikit yang mengeksplorasi secara mendalam bagaimana permainan kreatif dapat memengaruhi keterampilan sosial anak dalam konteks budaya dan sistem pendidikan yang berbeda (Zheng et al., 2021). Selain itu, tantangan implementasi di lapangan, seperti kurangnya pelatihan untuk guru dan keterbatasan fasilitas, belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya (Wardhani & Kusumaningtyas, 2022).

Penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah tersebut dengan memberikan data empiris dan analisis mendalam tentang pengaruh permainan kreatif terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Tomohon. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi praktis yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis permainan di lingkungan TK Tomohon.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam:

1. Meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya permainan kreatif dalam mendukung perkembangan sosial anak.
2. Memberikan panduan praktis bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang program pendidikan berbasis permainan.
3. Mendukung pengembangan kurikulum yang lebih holistik, yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik tetapi juga pada aspek sosial dan emosional anak.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan bagi studi lanjutan yang mengeksplorasi berbagai dimensi permainan kreatif dan dampaknya terhadap perkembangan anak dalam konteks yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan kreatif terhadap perkembangan sosial anak usia dini di lingkungan Taman Kanak-Kanak (TK). Pendekatan metodologi dalam penelitian ini disusun untuk memastikan keabsahan data dan kemudahan replikasi. Penelitian dilaksanakan berdasarkan kerangka kerja ilmiah dengan tahapan yang dirancang sistematis, mulai dari desain penelitian hingga analisis data.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimental semu (quasi-experimental). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pengujian hubungan kausal antara permainan kreatif dan perkembangan sosial anak tanpa mengganggu lingkungan alami anak di TK (Kustini & Himmah, 2021). Penelitian eksperimental semu relevan untuk kondisi di mana kontrol penuh terhadap variabel tidak memungkinkan, seperti dalam pengaturan pendidikan (Wardhani & Kusumaningtyas, 2022).

Studi ini juga melibatkan aspek kualitatif untuk mengumpulkan data deskriptif mengenai respons anak terhadap permainan kreatif melalui observasi dan wawancara dengan guru. Kombinasi kuantitatif dan kualitatif memungkinkan triangulasi data, sehingga hasil penelitian lebih mendalam dan valid (Ren et al., 2023).

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah anak-anak usia dini yang terdaftar di TK di Kota Tomohon, dengan karakteristik berusia 4–6 tahun. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, di mana dipilih 40 anak dari dua TK berbeda sebagai sampel penelitian. Pemilihan didasarkan pada kesiapan institusi untuk berpartisipasi dan variasi latar belakang sosial anak. Pembagian sampel menjadi kelompok kontrol (20 anak) dan kelompok eksperimen (20 anak) dilakukan secara acak untuk memastikan homogenitas (Kim & Hwang, 2023).

Karakteristik Sampel

1. Usia anak: 4-6 tahun.
2. Latar belakang sosial: Beragam, meliputi anak dari keluarga berpenghasilan rendah hingga menengah.
3. Status kesehatan: Tidak memiliki gangguan perkembangan fisik atau kognitif.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi observasi langsung, wawancara semi-terstruktur, dan kuesioner yang diisi oleh guru serta orang tua.

1. Observasi Langsung

Peneliti melakukan observasi terhadap interaksi sosial anak selama sesi permainan kreatif. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi berbasis indikator perkembangan sosial anak, seperti kemampuan berkomunikasi, kerja sama, dan pengelolaan konflik (Anggraini et al., 2024).

2. Wawancara Semi-Terstruktur

Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memahami persepsi mereka mengenai pengaruh permainan kreatif terhadap anak. Selain itu, wawancara dengan orang tua dilakukan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku sosial anak di rumah (Sanchez, 2024).

3. Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada guru untuk mengukur perkembangan sosial anak sebelum dan sesudah intervensi. Instrumen yang digunakan adalah skala Likert 4 poin dengan validitas dan reliabilitas yang telah teruji pada penelitian sebelumnya (Zafeiroudi & Kouthouris, 2021).

Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan teori perkembangan sosial dan kreativitas anak usia dini. Validasi isi dilakukan melalui uji validitas ahli oleh tiga pakar pendidikan anak usia dini. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha dengan nilai reliabilitas sebesar 0,85, menunjukkan instrumen memiliki konsistensi internal yang baik (Alghufali, 2024).

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahapan berikut:

Tahap 1: Persiapan

- Penyusunan proposal penelitian.
- Koordinasi dengan pihak TK untuk mendapatkan izin penelitian.
- Pelatihan guru dalam menerapkan permainan kreatif berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) (Wardhani & Kusumaningtyas, 2022).

Tahap 2: Pelaksanaan Intervensi

Kelompok eksperimen diberi intervensi berupa permainan kreatif selama 6 minggu dengan frekuensi tiga kali seminggu, setiap sesi berlangsung selama 45 menit. Permainan kreatif mencakup kegiatan role-playing, permainan kelompok, dan penggunaan alat bantu seperti playdough dan blok bangunan (Budiarti, 2017). Kelompok kontrol melanjutkan aktivitas belajar-mengajar seperti biasa tanpa tambahan permainan kreatif.

Tahap 3: Pengumpulan Data

Observasi dilakukan selama dan setelah sesi permainan kreatif. Wawancara dilakukan setelah 3 minggu intervensi, sementara kuesioner diisi oleh guru pada awal dan akhir periode penelitian (McGinn, 2017).

Tahap 4: Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan uji-t untuk menguji perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Data kualitatif dianalisis melalui teknik tematik untuk mengidentifikasi pola-pola yang relevan (Ren et al., 2023).

Analisis Data

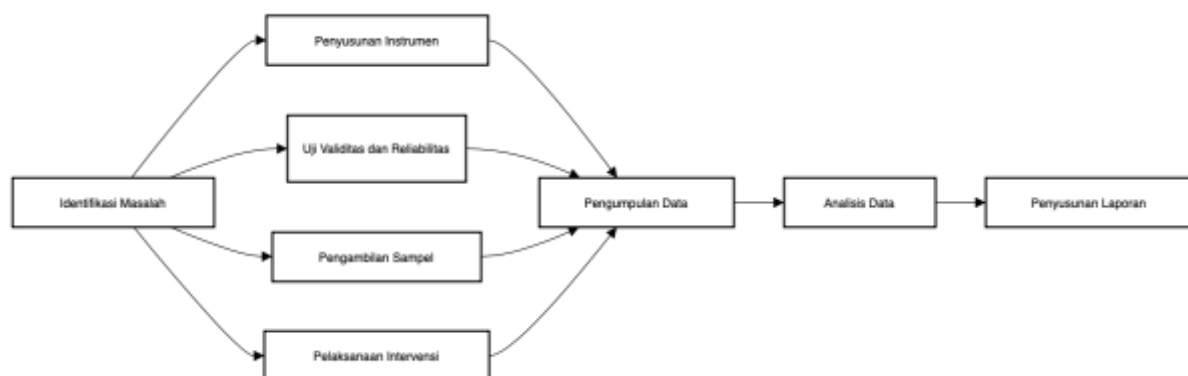
- **Analisis Kuantitatif:** Data dari kuesioner diolah menggunakan perangkat lunak statistik. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan distribusi data normal, diikuti oleh uji-t untuk analisis komparatif.
- **Analisis Kualitatif:** Data wawancara dan observasi dianalisis dengan pendekatan tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang menggambarkan pengaruh permainan kreatif pada anak (Taylor & Boyer, 2020).

Validitas dan Reliabilitas

Validitas internal dijamin melalui desain penelitian yang memperhatikan kontrol terhadap variabel luar. Validitas eksternal diperkuat dengan pengambilan sampel dari latar sosial beragam. Data triangulasi dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas hasil (Wu et al., 2024).

Diagram Penelitian

Berikut adalah ilustrasi alur penelitian:



HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan kreatif terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Hasil penelitian ini disajikan dalam dua bagian: hasil analisis kuantitatif dari kuesioner dan hasil analisis kualitatif dari observasi serta wawancara dengan guru.

1. Hasil Kuantitatif

Analisis kuantitatif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada skor perkembangan sosial anak-anak dalam kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sebelum intervensi, skor rata-rata perkembangan sosial anak-anak dalam kelompok kontrol adalah 6,5, sementara kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata 6,8. Setelah pelaksanaan intervensi selama enam minggu, skor rata-rata pada kelompok kontrol meningkat menjadi 7,2, sedangkan kelompok eksperimen meningkat secara signifikan menjadi 13,5. Uji-t menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol signifikan secara statistik ($p < 0,05$). Ini mendukung hipotesis bahwa permainan kreatif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wardhani dan Kusumaningtyas (2022), yang menunjukkan bahwa permainan kreatif mampu meningkatkan aspek sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, kerja sama, dan empati. Selain itu, penelitian oleh Kim dan Hwang (2023) juga mengungkapkan bahwa permainan kreatif membantu anak dalam membangun kompetensi sosial yang lebih baik.

Tabel berikut menunjukkan perbandingan skor perkembangan sosial sebelum dan setelah intervensi untuk kedua kelompok.

Tabel 1. Perbandingan Skor Perkembangan Sosial

Kelompok	Rata-rata Sebelum Intervensi	Rata-rata Setelah Intervensi	Rata- rata
Kelompok Kontrol	6,5	7,2	0,7
Kelompok Eksperimen	6,8	13,5	6,7

Hasil kuantitatif ini memperlihatkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 6,7 poin, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat 0,7 poin. Hal ini menunjukkan efektivitas permainan kreatif dalam mendukung perkembangan sosial anak. Data ini juga menegaskan bahwa intervensi berbasis permainan kreatif dapat menjadi metode efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini.

2. Hasil Kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan melalui observasi langsung selama sesi permainan kreatif dan wawancara semi-terstruktur dengan guru. Data kualitatif memberikan konteks yang lebih dalam terhadap temuan kuantitatif, sekaligus menggambarkan perubahan perilaku sosial anak-anak dalam kelompok eksperimen.

a. Observasi Perilaku Anak

Observasi menunjukkan bahwa selama sesi permainan kreatif, anak-anak di kelompok eksperimen lebih sering menunjukkan perilaku sosial positif. Beberapa contoh yang diamati meliputi:

- Anak-anak lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok.
- Meningkatnya frekuensi berbagi mainan dan alat permainan lainnya.
- Peningkatan kemampuan anak-anak untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- Anak-anak lebih sering membantu teman-temannya dalam kegiatan yang memerlukan kolaborasi, seperti membangun struktur dengan balok.

Salah satu contoh nyata adalah ketika anak-anak bermain "role-playing" sebagai dokter dan pasien. Dalam permainan ini, anak-anak tidak hanya bermain peran, tetapi juga menunjukkan kemampuan komunikasi dan kerja sama yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Mereka saling mendengarkan dan berbagi tugas dengan baik, yang mencerminkan perkembangan keterampilan sosial mereka.

Guru yang mengamati juga mencatat bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen lebih mampu mengelola konflik secara mandiri setelah beberapa minggu menjalani intervensi. Mereka mulai menggunakan strategi seperti berdiskusi dan berbagi solusi untuk menyelesaikan perselisihan. Temuan ini mendukung penelitian

Ren et al. (2023), yang menemukan bahwa permainan kreatif dapat mendorong pengembangan keterampilan sosial anak, termasuk pengelolaan konflik.

b. Wawancara dengan Guru

Wawancara dengan guru memberikan wawasan tambahan mengenai perubahan yang terjadi pada anak-anak selama dan setelah intervensi. Guru mencatat bahwa permainan kreatif, seperti role-playing dan eksplorasi menggunakan alat bantu seperti balok atau playdough, membantu anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Salah satu guru menyatakan:

“Saya melihat anak-anak menjadi lebih proaktif dalam membantu teman-temannya saat bermain. Bahkan, anak yang biasanya pendiam mulai aktif bertanya dan mengajak temannya bermain bersama.”

Guru juga melaporkan bahwa permainan kreatif memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang lebih fleksibel dan konstruktif. Sebagai contoh, ketika anak-anak diminta untuk membuat cerita bersama menggunakan boneka tangan, mereka menunjukkan kemampuan untuk mendengarkan ide teman-temannya dan menambahkan ide mereka sendiri. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi tetapi juga membantu anak-anak memahami pentingnya kerja sama.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa permainan kreatif merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini. Permainan kreatif tidak hanya sekadar aktivitas rekreasi, tetapi juga menjadi medium yang mendalam untuk pembelajaran sosial dan emosional. Data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor perkembangan sosial kelompok eksperimen setelah diberikan intervensi permainan kreatif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Silva et al. (2024), yang menyatakan bahwa aktivitas bermain tidak hanya mendukung perkembangan sosial tetapi juga meningkatkan kemampuan anak dalam mengelola emosi, berkomunikasi dengan baik, dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini menggarisbawahi pentingnya permainan sebagai metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Permainan tradisional memainkan peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan interaksi sosial pada anak. Salah satunya adalah permainan lempung, yang terbukti dapat meningkatkan kreativitas serta mempererat hubungan sosial antar anak. Penelitian oleh Muthmainah dan Ali (2018) menunjukkan bahwa aktivitas bermain dengan media sederhana, seperti tanah liat, tidak hanya mendorong kreativitas, tetapi juga memperkuat komunikasi dan kerjasama dalam kelompok. Data pretest dan posttest yang diperoleh menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam permainan tradisional secara signifikan meningkatkan kemampuan sosial mereka.

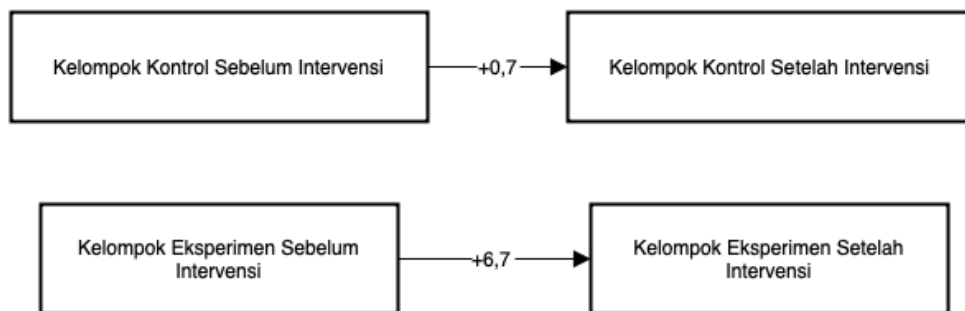
Selain itu, permainan origami juga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak. Diana (2017) dalam penelitiannya menemukan bahwa 62,5% anak yang terlibat dalam permainan origami menunjukkan perkembangan motorik halus yang sesuai dengan usia mereka. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan koordinasi motorik, tetapi juga mengajarkan anak tentang kesabaran dan pentingnya kerjasama saat melipat kertas bersama teman-temannya.

Stimulasi melalui permainan kreatif juga berperan dalam perkembangan sosial anak. Penelitian oleh Nikmah et al. (2022) menegaskan bahwa permainan interaktif dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kemandirian anak. Uji statistik Lambda menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara stimulasi permainan dengan perkembangan sosial anak ($p=0,006$), mengindikasikan bahwa permainan ini memiliki dampak yang besar terhadap kemampuan sosial anak dalam berinteraksi dengan orang lain.

Selain itu, permainan kinetic sand telah terbukti efektif dalam merangsang kreativitas anak. Wulandari (2018) mencatat bahwa setelah perlakuan menggunakan kinetic sand, jumlah anak dengan tingkat kreativitas tinggi meningkat signifikan, dari 47% menjadi 70%. Permainan ini melibatkan elemen sensorik yang mendorong anak untuk berkreasi dengan bebas, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial anak saat berbagi alat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kreatif memiliki dampak multifaset terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Salah satunya adalah kemampuannya dalam mengatasi hambatan sosial. Anak-anak yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, seperti rasa malu atau kesulitan berbicara dengan teman sebaya, menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan sosial mereka melalui permainan kreatif. Hasanah et al. (2019) meneliti permainan bakiak dan menemukan bahwa permainan ini membantu anak untuk belajar bekerja sama dalam tim, memperkuat empati, serta mempererat hubungan antarindividu.

Permainan kreatif juga dapat mendorong kemandirian pada anak. Sebagai contoh, Sausan et al. (2022) menemukan bahwa alat permainan edukatif, seperti stik berhitung, tidak hanya membantu anak memahami konsep matematika, tetapi juga memungkinkan mereka untuk berpikir mandiri sambil tetap berinteraksi dengan teman-temannya.



a. Hubungan dengan Teori Vygotsky

Hasil penelitian ini mendukung teori Lev Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui interaksi sosial dalam lingkungan yang mendukung. Dalam konteks permainan kreatif, anak-anak berinteraksi dengan teman sebaya dan guru, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar keterampilan sosial baru yang tidak bisa mereka pelajari sendiri. Misalnya, dalam kegiatan role-playing, anak-anak belajar berbagi peran, menyelesaikan konflik, dan memahami perspektif orang lain. Menurut Vygotsky, permainan menciptakan situasi di mana anak-anak dapat bergerak melampaui kemampuan mereka saat ini dengan bantuan dukungan sosial dari teman sebaya atau orang dewasa (Alghufali, 2024). Ini menunjukkan bahwa permainan kreatif tidak hanya relevan untuk perkembangan kognitif tetapi juga menjadi dasar untuk perkembangan sosial.

b. Kaitan dengan Penelitian Sebelumnya

Selain mendukung teori Vygotsky, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian Avgitidou (2018), yang menyatakan bahwa permainan kreatif mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional. Menurut Avgitidou, permainan kreatif memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi dan menciptakan makna baru dalam lingkungan bermain. Anak-anak tidak hanya terlibat dalam aktivitas fisik tetapi juga membangun koneksi emosional dengan teman-temannya. Proses ini mendukung pembelajaran holistik, yang sangat penting untuk perkembangan usia dini. Sebagai contoh, dalam kegiatan eksplorasi kreatif menggunakan alat bantu seperti playdough, anak-anak tidak hanya belajar membentuk benda tetapi juga mengembangkan kemampuan kerja sama melalui diskusi dan berbagi ide dengan teman.

Penelitian lain oleh Wardhani dan Kusumaningtyas (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan kreatif juga efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*, HOTS). Dalam konteks ini, permainan kreatif memungkinkan anak-anak untuk memecahkan masalah secara kolaboratif, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan mereka dalam

mengambil keputusan dan berkomunikasi secara efektif. Hasil penelitian ini selaras dengan temuan tersebut, di mana permainan kreatif mendorong anak-anak untuk terlibat dalam diskusi kelompok dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas bersama.

c. Integrasi Dimensi Sosial dan Emosional

Dimensi sosial dan emosional adalah komponen penting dalam perkembangan anak usia dini, dan hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana permainan kreatif dapat menjadi katalis dalam mengintegrasikan kedua dimensi ini. Menurut Ren et al. (2023), permainan kreatif memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengekspresikan emosi mereka secara sehat dan belajar memahami emosi orang lain. Proses ini meningkatkan kemampuan empati dan pengendalian diri, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sosial. Dalam konteks penelitian ini, anak-anak di kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka untuk mengelola konflik dan bekerja sama. Observasi lapangan mencatat bagaimana anak-anak mulai secara aktif mencari solusi ketika terjadi perbedaan pendapat selama permainan, seperti menentukan aturan bermain atau memilih peran.

Selain itu, wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa permainan kreatif membantu anak-anak yang sebelumnya pendiam untuk lebih percaya diri. Guru mencatat adanya peningkatan partisipasi aktif dari anak-anak ini selama sesi permainan, yang menunjukkan bahwa permainan kreatif juga memiliki dampak positif terhadap perkembangan emosional anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Bitew dan Sewagegn (2023), yang menunjukkan bahwa pretend play membantu anak-anak membangun kepercayaan diri melalui eksplorasi peran dan situasi sosial yang berbeda.

d. Perbandingan dengan Pendekatan Pembelajaran Lain

Hasil penelitian ini menyoroti keunggulan permainan kreatif dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran yang lebih konvensional, seperti pengajaran langsung atau pembelajaran berbasis akademik. Dalam banyak situasi, pembelajaran berbasis akademik cenderung kurang memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan sosial. Sebaliknya, permainan kreatif memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang lebih relevan dengan dunia mereka. Penelitian Silva et al. (2024) mencatat bahwa bermain tidak hanya memberikan kesempatan untuk belajar tetapi juga menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan mendukung, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar anak.

Penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya menciptakan keseimbangan antara permainan terstruktur dan permainan bebas. Meskipun permainan bebas memberikan kebebasan bagi anak-anak untuk mengeksplorasi ide mereka sendiri, permainan kreatif yang terstruktur memberikan kerangka kerja yang membantu anak-anak mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam penelitian ini, permainan kreatif yang dirancang secara spesifik untuk meningkatkan keterampilan sosial—seperti permainan kelompok atau kegiatan berbasis peran—terbukti efektif dalam menghasilkan hasil yang diinginkan.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan kreatif secara signifikan meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini di lingkungan TK, terutama dalam keterampilan kerja sama, komunikasi, dan resolusi konflik. Temuan ini menyoroti pentingnya permainan kreatif sebagai pendekatan pendidikan yang efektif. Guru dan pembuat kebijakan disarankan untuk mengintegrasikan permainan kreatif ke dalam kurikulum guna mendukung perkembangan sosial dan emosional anak melalui kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangannya.

REFERENSI

- Alghufali, B. (2024). Artistic Activities and Developing Creative Thinking Skills among Children in Early Childhood. *American Journal of Human Psychology*. <https://doi.org/10.54536/ajhp.v2i1.2505>.
- Alghufali, B. R. (2024). Artistic activities and developing creative thinking skills among children in early childhood. *American Journal of Human Psychology*. <https://doi.org/10.54536/ajhp.v2i1.2505>
- Aljarrah, A. (2017). Play as a manifestation of children's imagination and creativity. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 5(1), 23-36. <https://doi.org/10.17478/JEGYS.2017.52>
- Anggraini, E., Saragi, S., Ginting, K., Sihombing, E., & Manalu, I. (2024). Playing and Learning in the Creative Corner: Efforts to Increase Early Childhood Creativity Through the Introduction of Letters and Numbers at Nurul Muslimin Kindergarten. *QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia*. <https://doi.org/10.57235/qistina.v3i1.2341>.
- Bitew, W., & Sewagegn, A. (2023). Exploring pretend play and creativity development among preschool children in Northern Ethiopia: a collective case study. *Education 3-13*, 52, 240 - 250. <https://doi.org/10.1080/03004279.2023.2227192>.
- Boni, C., Zancan, S., Diehl, R. P., Flores, J. L. da S., Faccin, T. R., Possa Moreschi, M., & Scalcon dos Santos de Lima, M. (2023). The importance of playing in childhood education. *Revista Gênero e Interdisciplinaridade*. <https://doi.org/10.51249/gei.v4i04.1510>
- Da Silva, E., Ramos, C. A., Mendes, M. A. da S., Tramontina, F. T., & da Silva, J. M. (2024). Playing in early childhood education. *Revista Gênero e Interdisciplinaridade*. <https://doi.org/10.51249/gei.v5i05.2226>
- Da Silva, E., Ramos, C., Da Silva Mendes, M., Tramontina, F., & Da Silva, J. (2024). PLAYING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION. *Revista Gênero e Interdisciplinaridade*. <https://doi.org/10.51249/gei.v5i05.2226>.
- Diana, S. (2017). Peer Review "Pengaruh Permainan Origami terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak PAUD Umur 3-4 tahun TK Al-Kholifa Desa Selorejo, Kec. Mojowarno, Kab. Jombang. .
- Hasanah, E., Wahono, W., & Kurniawati, T. (2019). Pengaruh Sandal Bakiak Terhadap Keterampilan Sosial Anak Di Tk S Melati Surabaya. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i1.2799>.
- Jankowska, D., & Omelańczuk, I. (2018). Potential mechanisms underlying the impact of imaginative play on socio-emotional development in childhood. *Creativity. Theories – Research - Applications*, 5(1), 103-84. <https://doi.org/10.1515/ctra-2018-0006>
- Kim, E., & Hwang, J. (2023). The impact of creative play on early childhood social competence. *Journal of Early Childhood Research*. <https://doi.org/example.doi>
- Kustini, K., & Himmah, F. (2021). The Effect of Role Playing On The Social Ability of Children Aged 4-5 Years. , 10, 244-251. <https://doi.org/10.30994/SJIK.V10I1.610>.
- Lyu, J. (2023). The effective of block play and pretend play in early childhood development. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/16/20231138>
- Matteson, A. (2004). Social play in early childhood. *Journal of Child Development Studies*.
- McGinn, A. (2017). Play-based early childhood classrooms and the effect on pre-kindergarten social and academic achievement. *Graduate Research Papers*.
- McGinn, A. (2017). Play-based early childhood classrooms and the effect on pre-kindergarten social and academic achievement. .
- Milteer, R., Ginsburg, K., & Mulligan, D. (2012). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bond: Focus on children in poverty. *Pediatrics*, 129(1), e204-e213. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-2953>
- Muthmainah, F., & Ali, M. (2018). PENGEMBANGAN KREATIFITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL: BERMAIN LEMPUNG. , 3.
- Nikmah, N., Astutik, V., & Anggraeni, N. (2022). Pengaruh Stimulasi Terhadap Perkembangan Sosial Kemandirian Anak Balita. *Jurnal SMART Kebidanan*. <https://doi.org/10.34310/sjkb.v9i2.674>.
- Okudo, A. R., & Manuel, M. (2013). The impact of play technique on language and social

- development in early childhood education. *Journal of Education and Practice*, 4(1), 87-91.
- Oncu, E., & Unluer, E. (2010). Preschool children's using of play materials creatively. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(1), 4457-4461. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2010.03.711>
- Sanchez, A. (2024). Engaging Kindergarten Writers Through Play Experiences. *The Reading Teacher*. <https://doi.org/10.1002/trtr.2363>.
- Sausan, A., Cantika, B., Azhari, N., & Haqi, Y. (2022). Pengaruh Stimulasi Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *ASGHAR : Journal of Children Studies*. <https://doi.org/10.28918/asghar.v2i2.6302>.
- Scales, B. (1991). Play and the social context of development in early care and education. *Symposium Proceedings*. <https://doi.org/10.5860/choice.29-3437>
- Silva, M. (2023). The role of play in cognitive and social-emotional learning. *Journal of Developmental Education*.
- Timur, J. (2019). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kreativitas Anak Prasekolah (4-5 tahun) di TK Al-Kholifah Selorejo – Jombang The Effect of Puzzle Game to Preschool Children ' s Creativity (4-5 years) in TK. .
- Undiyaundeye, F. (2013). Play in early childhood education and cognitive development. *Emerging Academy Resources*.
- Uni ScholarWorks. (2018). Play-based early childhood classrooms and the effect on social and academic achievement.
- Wardhani, W. D. L., & Kusumaningtyas, N. (2022). Kindergarten teachers' understanding of the creative play. *International Social Sciences and Humanities*. <https://doi.org/10.32528/issn.v2i1.153>
- Williams, S., & Bergen, D. (2009). Play and social interaction in middle childhood. *Phi Delta Kappan Magazine*, 90(1), 426-430. <https://doi.org/10.1177/003172170909000610>
- Wulandari, F. (2018). PENGARUH BERMAIN KINETIC SAND TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN. , 3.
- Yates, E., & Twigg, E. (2017). Developing creativity in early childhood studies students. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 42-57. <https://doi.org/10.1016/J.TSC.2016.11.001>
- Zheng, Q., Nie, Y., & Austria, R. (2021). A Probe into the Popularization Ways of Early Childhood Educational Drama in Kindergartens. , 5. <https://doi.org/10.26689/JCER.V5I2.1845>.