



Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Kegiatan Menggambar: Studi Kasus di TK IT NW Sugian

¹Indra Yani*, ¹Moammar Qadafi

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor,
Kabupaten Lombok Timur, NTB-Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.70115/semesta.v4i3.722>

Article Info	Abstract
Article History Received: July 19, 2026 Revised: August 20, 2026 Accepted: September 1, 2026 Published: September 1, 2026	<i>Creativity is a crucial aspect of early childhood development that can be fostered through drawing activities supported by the teacher's role in the learning process. This study aims to analyze the role of teachers in developing early childhood creativity through drawing activities at TK IT NW Sugian. The research employed a qualitative approach using a case study design. The participants consisted of one principal, three classroom teachers, and ten children from Group B, selected through purposive sampling. Data were collected through observations, in-depth interviews, and documentation, and analyzed using the interactive data analysis model. The findings indicate that teachers not only provide drawing materials but also encourage children to choose their own themes, select colors, and explain the meaning of their drawings as part of the reflective learning process. This guidance promotes the generation of diverse ideas, enhances children's confidence in expressing their thoughts, and supports the development of more detailed drawings based on their personal experiences. Although the learning process faces challenges such as limited resources and differences in children's abilities, the teachers' adaptive role contributes significantly to creating a learning environment that effectively fosters creativity in early childhood.</i>
Keywords Teacher's role; children's creativity; early childhood; drawing activities; Early Childhood Islamic Education (PIAUD).	
Informasi Artikel	Abstrak
Kata kunci; peran guru, kreativitas anak, anak usia dini, kegiatan menggambar, pembelajaran PIAUD.	Kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang dapat dikembangkan melalui kegiatan menggambar dengan dukungan peran guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan menggambar di TK IT NW Sugian. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Informan penelitian terdiri atas satu kepala sekolah, tiga guru kelas, dan sepuluh anak kelompok B yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru tidak hanya menyediakan media menggambar, tetapi juga memberi ruang bagi anak untuk menentukan tema, memilih warna, dan menceritakan makna gambar sebagai bagian dari proses refleksi. Pendampingan tersebut mendorong munculnya variasi ide, keberanian mengekspresikan gagasan, dan pengembangan detail gambar sesuai pengalaman anak. Meskipun terdapat keterbatasan media dan perbedaan kemampuan anak, peran guru yang adaptif mendukung terciptanya pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kreativitas.
Corresponding Author Indra Yani Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor, Indonesia *E-mail: deindra1998@gmail.com	
 This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.	

Copyright ©2026 Indra Yani, Moammar Qadafi

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi esensial abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena berperan dalam membentuk kemampuan berpikir divergen, pemecahan masalah, komunikasi, dan inovasi. Secara global, kreativitas menjadi fokus utama pendidikan modern karena berkaitan dengan kesiapan generasi muda menghadapi perubahan sosial dan perkembangan teknologi yang semakin kompleks. Penelitian Leggett dkk. (2024) menunjukkan bahwa kreativitas pada anak usia dini menjadi fondasi bagi berkembangnya kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan adaptasi terhadap situasi baru pada jenjang pendidikan berikutnya. Dalam konteks Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), kreativitas dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas seni, salah satunya kegiatan menggambar yang memberi kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan ide, imajinasi, emosi, dan pengalaman secara bebas. Oleh karena itu, guru memiliki posisi strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang mampu menstimulasi kreativitas anak secara optimal.

Pengembangan kreativitas anak usia dini masih menghadapi berbagai tantangan. Praktik pembelajaran di berbagai lembaga PIAUD masih didominasi oleh orientasi pada hasil akhir, penggunaan lembar kerja yang seragam, serta terbatasnya kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi gagasan melalui kegiatan seni. Kondisi tersebut juga menjadi perhatian di TK IT NW Sugian, Kabupaten Lombok Timur. Berdasarkan hasil observasi awal, kegiatan menggambar telah menjadi bagian rutin dari pembelajaran, namun pelaksanaannya menunjukkan karakteristik yang menarik untuk dikaji. Guru tidak hanya memberikan tugas menggambar, tetapi juga mendampingi anak melalui pemberian stimulus, pertanyaan pemantik, kebebasan memilih tema dan warna, serta kesempatan menceritakan makna gambar yang dihasilkan. Di sisi lain, guru tetap menghadapi tantangan berupa keterbatasan media pembelajaran dan perbedaan kemampuan setiap anak dalam mengekspresikan ide. Karakteristik tersebut menjadikan TK IT NW Sugian relevan sebagai lokasi studi kasus karena memberikan gambaran nyata mengenai praktik pengembangan kreativitas anak melalui interaksi guru dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Secara teoretis, penelitian ini berpijak pada teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa perkembangan kemampuan anak berlangsung melalui interaksi sosial dengan orang dewasa yang lebih kompeten. Dalam perspektif ini, guru berperan sebagai pemberi *scaffolding* yang membantu anak mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi melalui pendampingan yang sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu, teori kreativitas Torrance menjelaskan bahwa kreativitas tercermin melalui empat indikator utama, yaitu *fluency* (kelancaran menghasilkan ide), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian gagasan), dan *elaboration* (kemampuan mengembangkan gagasan). Keempat indikator tersebut dapat diamati dalam aktivitas menggambar ketika anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi pengalaman, simbol, bentuk, dan warna secara bebas dengan dukungan guru.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kegiatan seni berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini. Anggraini dan Yuwono (2022) menemukan bahwa aktivitas seni meningkatkan kreativitas melalui berbagai bentuk ekspresi visual dan performatif. Ernawati dkk. (2022) melaporkan bahwa kegiatan menggambar mampu

mendorong anak menghasilkan karya yang lebih orisinal dan mandiri. Tambunan dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa kegiatan menggambar bebas berkaitan dengan berkembangnya kreativitas anak usia 5–6 tahun. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa menggambar merupakan media yang potensial dalam menstimulasi kreativitas anak.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak memusatkan perhatian pada hasil atau pengaruh kegiatan menggambar terhadap kreativitas anak, sedangkan proses pedagogis yang berlangsung selama kegiatan tersebut masih relatif kurang mendapat perhatian. Peran guru umumnya hanya diposisikan sebagai bagian dari pelaksanaan pembelajaran, tanpa dianalisis secara mendalam mengenai bagaimana guru memfasilitasi munculnya indikator kreativitas selama anak menggambar. Penelitian Fitriani dan Harjanty (2022) memang menekankan pentingnya kreativitas guru, namun kajiannya masih bersifat konseptual sehingga belum memberikan gambaran empiris mengenai praktik guru dalam situasi pembelajaran nyata. Dengan demikian, research gap penelitian ini terletak pada masih terbatasnya kajian yang menganalisis secara mendalam hubungan antara peran pedagogis guru dan munculnya indikator kreativitas anak dalam kegiatan menggambar pada konteks lembaga PIAUD tertentu melalui pendekatan studi kasus.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pemetaan peran guru dalam lima fungsi pedagogis, yaitu sebagai fasilitator, motivator, mediator, inspirator, dan evaluator, serta analisis hubungan setiap fungsi tersebut dengan indikator kreativitas Torrance (fluency, flexibility, originality, dan elaboration) yang tampak dalam aktivitas menggambar anak usia dini di TK IT NW Sugian. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjelaskan bahwa guru berperan dalam pembelajaran menggambar, tetapi juga menunjukkan bagaimana bentuk-bentuk peran tersebut berkontribusi terhadap munculnya indikator kreativitas anak dalam konteks pembelajaran yang nyata.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan menggambar di TK IT NW Sugian. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dengan memperkuat kajian mengenai hubungan antara konstruktivisme sosial Vygotsky, fungsi pedagogis guru, dan indikator kreativitas Torrance dalam pendidikan anak usia dini. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi guru, kepala sekolah, dan pengelola lembaga PIAUD dalam merancang kegiatan menggambar yang lebih berpusat pada anak serta mendukung berkembangnya kreativitas melalui strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (*case study*). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan memahami secara mendalam peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan menggambar berdasarkan konteks alami yang berlangsung di lingkungan sekolah. Desain studi kasus digunakan karena penelitian berfokus pada satu kasus, yaitu praktik pembelajaran menggambar di TK IT NW Sugian, sehingga memungkinkan eksplorasi secara komprehensif terhadap

interaksi, strategi pembelajaran, dan pengalaman guru dalam konteks nyata (Creswell & Poth, 2024).

Penelitian dilaksanakan di TK IT NW Sugian, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, selama Maret–Mei 2026. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive karena sekolah secara rutin melaksanakan kegiatan menggambar sebagai bagian dari pembelajaran dan menunjukkan praktik pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan ide serta kreativitasnya. Kondisi tersebut menjadikan sekolah ini relevan sebagai lokasi studi kasus.

Partisipan penelitian terdiri atas satu kepala sekolah, tiga guru kelas, dan Tiga Belas anak kelompok B yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan langsung dalam kegiatan menggambar. Kriteria pemilihan informan meliputi: (1) guru yang mengampu pembelajaran kelompok B dan memiliki pengalaman melaksanakan kegiatan menggambar, (2) kepala sekolah yang memahami kebijakan pembelajaran di lembaga, serta (3) anak yang mengikuti kegiatan menggambar selama proses penelitian. Istilah partisipan digunakan karena penelitian ini bertujuan memperoleh kedalaman informasi, bukan representasi statistik.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi nonpartisipan dilakukan sebanyak enam kali, dengan durasi 60–90 menit pada setiap pertemuan, selama kegiatan menggambar berlangsung. Pedoman observasi disusun berdasarkan indikator peran guru, yaitu: (1) fasilitator, meliputi penyediaan media, pemberian kebebasan memilih tema, dan pengaturan lingkungan belajar; (2) motivator, meliputi pemberian penguatan positif dan dorongan kepada anak; (3) mediator, meliputi bantuan guru dalam mengatasi kesulitan dan memfasilitasi interaksi belajar; (4) inspirator, meliputi pemberian stimulus, pertanyaan pemantik, dan contoh yang mendorong munculnya ide kreatif; serta (5) evaluator, meliputi pemberian umpan balik dan apresiasi terhadap proses maupun hasil karya anak. Selain itu, observasi juga diarahkan untuk mengidentifikasi indikator kreativitas anak berdasarkan teori Torrance, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada satu kepala sekolah dan tiga guru kelas. Setiap informan diwawancarai satu hingga dua kali dengan durasi sekitar 45–60 menit setiap sesi. Seluruh wawancara dilakukan setelah memperoleh persetujuan informan, direkam menggunakan alat perekam digital, kemudian ditranskripsikan secara verbatim untuk memudahkan proses analisis data. Pedoman wawancara mencakup aspek perencanaan pembelajaran, strategi guru dalam mendampingi kegiatan menggambar, bentuk stimulasi kreativitas, kendala yang dihadapi, serta upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak.

Dokumentasi digunakan sebagai sumber data pendukung berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), hasil karya gambar anak, catatan perkembangan anak, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Dokumen tersebut dimanfaatkan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara melalui triangulasi sumber.

Penelitian ini menerapkan prinsip-prinsip etika penelitian pada anak usia dini. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti memperoleh izin dari kepala TK IT NW Sugian. Seluruh guru

yang menjadi partisipan memberikan persetujuan untuk diwawancarai, sedangkan keikutsertaan anak dilakukan setelah memperoleh persetujuan tertulis dari orang tua atau wali. Identitas seluruh partisipan disamarkan menggunakan kode, seperti KS (kepala sekolah), G1–G3 (guru), dan A1–A10 (anak), untuk menjaga kerahasiaan data. Dokumentasi foto hanya digunakan setelah memperoleh izin dari sekolah dan orang tua, serta tidak menampilkan wajah anak secara jelas dalam publikasi. Selama penelitian berlangsung, anak tidak dipaksa mengikuti kegiatan maupun menjawab pertanyaan, dan peneliti menghormati kenyamanan serta hak anak untuk tidak berpartisipasi.

Keabsahan data dilakukan dengan menggunakan kriteria *trustworthiness* yang meliputi *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Kredibilitas diperoleh melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, *member checking*, dan perpanjangan keikutsertaan peneliti di lapangan. Transferabilitas dijaga melalui penyajian deskripsi konteks penelitian secara rinci, sedangkan dependabilitas dan konfirmabilitas dilakukan melalui audit terhadap seluruh proses penelitian dan dokumentasi jejak penelitian (*audit trail*) secara sistematis.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tiga tahapan, yaitu kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Analisis dilakukan secara simultan sejak proses pengumpulan data berlangsung hingga penelitian selesai. Transkrip wawancara, catatan observasi, dan dokumen dikodekan secara manual untuk mengidentifikasi kategori dan tema yang berkaitan dengan peran guru dan indikator kreativitas anak. Tema-tema yang diperoleh kemudian dibandingkan melalui proses triangulasi sehingga menghasilkan interpretasi yang kredibel dan sesuai dengan konteks penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan menganalisis peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan menggambar di TK IT NW Sugian. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam dengan kepala sekolah dan tiga guru kelas, serta analisis dokumen berupa RPPH dan hasil karya gambar anak. Analisis menunjukkan bahwa peran guru dalam kegiatan menggambar tidak hanya berfungsi sebagai penyedia media pembelajaran, tetapi juga sebagai fasilitator proses berpikir kreatif anak melalui pemberian stimulus, pendampingan, dan refleksi terhadap hasil karya.

1. Peran guru dalam kegiatan menggambar

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan tema gambar, memilih warna, serta menggunakan berbagai alat menggambar sesuai minatnya. Sebelum kegiatan dimulai, guru tidak memberikan contoh gambar yang harus ditiru, melainkan mengawali pembelajaran melalui cerita, diskusi singkat, atau pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari anak. Strategi tersebut mendorong anak menghasilkan gambar yang beragam sesuai pengalaman dan imajinasi masing-masing.

Temuan observasi diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah seorang guru.

"Kami tidak pernah meminta anak menggambar sama persis seperti contoh. Biasanya kami bercerita dulu, kemudian anak bebas menggambar sesuai apa yang mereka bayangkan. Dari situ terlihat setiap anak mempunyai ide yang berbeda." (G2)

Kepala sekolah juga menjelaskan bahwa kebebasan berekspresi merupakan prinsip yang diterapkan dalam pembelajaran.

"Yang kami nilai bukan bagus atau tidaknya gambar, tetapi bagaimana anak berani menuangkan idenya sendiri. Guru hanya mendampingi dan memberi arahan jika diperlukan." (KS)

Temuan tersebut menunjukkan bahwa peran guru sebagai fasilitator diwujudkan melalui pemberian ruang eksplorasi, sedangkan peran sebagai inspirator tampak ketika guru menggunakan cerita dan pengalaman anak sebagai stimulus munculnya gagasan.

Tabel 1 Implementasi peran guru

No	Peran Guru	Implementasi di TK IT NW Sugian	Indikasi Kreativitas yang Tampak
1	Fasilitator	Memberikan kebebasan memilih tema, media, dan warna	Anak menghasilkan gambar yang beragam
2	Motivator	Memberikan pujian dan penguatan selama proses menggambar	Anak lebih percaya diri menyampaikan ide
3	Mediator	Membantu anak ketika mengalami kesulitan teknis tanpa mengambil alih pekerjaan	Anak tetap menyelesaikan gambar sesuai gagasannya
4	Inspirator	Memberikan cerita, pertanyaan pemantik, dan mengaitkan pengalaman anak	Muncul variasi ide dan objek gambar
5	Evaluator	Mengajak anak menceritakan makna gambar dan memberikan apresiasi terhadap proses	Anak mampu menjelaskan ide yang dituangkan dalam gambar

2. Analisis hasil karya anak

Analisis terhadap hasil karya gambar menunjukkan adanya variasi ide, bentuk, warna, dan detail yang mencerminkan karakteristik kreativitas setiap anak. Misalnya, pada gambar A3, ketika tema pembelajaran adalah *lingkungan rumah*, anak tidak hanya menggambar rumah, tetapi juga menambahkan kebun, kolam ikan, matahari, dan anggota keluarga dengan ukuran yang berbeda-beda. Saat diminta menjelaskan gambarnya, anak mengatakan bahwa kolam dibuat karena di rumah neneknya terdapat kolam tempat memberi makan ikan. Detail tersebut menunjukkan kemampuan anak mengembangkan gagasan berdasarkan pengalaman pribadi.

Sebaliknya, gambar A7 menampilkan rumah pohon dengan kombinasi warna yang tidak lazim, yaitu batang pohon berwarna biru dan langit berwarna jingga. Ketika guru bertanya mengenai pemilihan warna tersebut, anak menjelaskan bahwa gambar tersebut merupakan

"rumah impian saat matahari mau tidur". Penjelasan ini menunjukkan adanya ekspresi imajinatif dan keberanian menggunakan simbol visual yang berbeda dari kebiasaan.

Pada karya A10, anak menambahkan berbagai objek kecil, seperti kupu-kupu, bunga, awan, dan jalan setapak tanpa diminta oleh guru. Penambahan detail tersebut memperlihatkan kemampuan mengembangkan ide secara lebih rinci (*elaboration*).

Hasil analisis karya anak memperlihatkan bahwa kreativitas tidak hanya tercermin dari bentuk akhir gambar, tetapi juga dari alasan anak memilih objek, warna, dan cerita yang menyertai gambar tersebut.

3. Indikator kreativitas yang teridentifikasi

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis karya anak, indikator kreativitas yang dikemukakan Torrance tampak selama kegiatan menggambar.

Tabel 2. Temuan lapangan kreativitas

Indikator	Temuan Lapangan
Fluency	Anak menghasilkan berbagai ide gambar sesuai pengalaman masing-masing.
Flexibility	Anak menggunakan variasi warna, bentuk, dan objek yang berbeda.
Originality	Setiap anak menghasilkan gambar dengan karakteristik yang tidak sama.
Elaboration	Anak menambahkan detail serta mampu menjelaskan makna gambar yang dibuat.

Berbeda dengan penelitian eksperimen, penelitian ini tidak mengukur perubahan kreativitas sebelum dan sesudah perlakuan. Oleh karena itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa indikator kreativitas tersebut tampak selama kegiatan menggambar berdasarkan hasil observasi dan analisis karya anak.

4. Kendala pembelajaran

Guru mengungkapkan bahwa pelaksanaan kegiatan menggambar masih menghadapi beberapa kendala.

"Kadang media menggambar belum lengkap sehingga anak harus bergantian menggunakan alat. Selain itu, kemampuan anak juga berbeda-beda sehingga pendampingannya tidak bisa disamakan." (G1)

Guru lain juga menjelaskan bahwa sebagian orang tua masih menilai hasil gambar berdasarkan kerapian.

"Masih ada orang tua yang bertanya kenapa gambar anaknya tidak serapi temannya. Padahal kami lebih melihat proses anak menemukan idenya sendiri." (G3)

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas anak dipengaruhi tidak hanya oleh strategi guru di kelas, tetapi juga oleh ketersediaan media pembelajaran dan pemahaman orang tua terhadap pentingnya menghargai proses kreatif anak.

B. Pembahasan

1. Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang mendukung munculnya kreativitas anak. Guru tidak hanya menyediakan alat dan bahan menggambar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan sehingga anak merasa bebas bereksplorasi. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menyatakan bahwa perkembangan kemampuan anak terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan dukungan dari orang dewasa yang lebih kompeten (Vygotsky, dalam Daniels, 2021).

Keberadaan lingkungan belajar yang kondusif memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir divergen melalui proses eksplorasi visual. Hasil penelitian ini mendukung temuan Areljung, Skoog, dan Sundberg (2022) yang menjelaskan bahwa aktivitas menggambar memberikan ruang bagi anak untuk membangun pemahaman dan representasi ide melalui simbol visual. Dengan demikian, kreativitas tidak muncul secara spontan, melainkan berkembang melalui dukungan lingkungan yang dirancang oleh guru.

2. Peran Guru sebagai Motivator dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemberian penguatan positif berupa pujian, apresiasi, dan dukungan verbal menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi anak untuk berkarya. Guru tidak membandingkan hasil karya anak satu dengan yang lain, tetapi memberikan penghargaan terhadap setiap usaha yang dilakukan anak selama proses menggambar.

Menurut teori motivasi intrinsik yang dikemukakan oleh Ryan dan Deci (2020), penghargaan terhadap proses belajar mampu meningkatkan rasa kompeten dan otonomi peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, anak menjadi lebih berani menampilkan ide-ide baru karena merasa dihargai oleh guru. Hasil ini sejalan dengan penelitian Fitriani dan Harjanty (2022) yang menemukan bahwa kreativitas guru dalam memberikan motivasi berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini.

3. Peran Guru sebagai Inspirator dan Mediator Kreativitas

Penelitian menemukan bahwa guru memberikan berbagai stimulus berupa cerita, pengalaman nyata, dan pengenalan lingkungan sekitar sebelum kegiatan menggambar dilaksanakan. Stimulus tersebut membantu anak membangun ide dan menghubungkan pengalaman yang dimiliki dengan karya yang akan dibuat.

Dalam perspektif teori kreativitas Torrance, munculnya ide kreatif dipengaruhi oleh rangsangan lingkungan yang mampu memicu proses berpikir divergen (Torrance, 2021). Oleh karena itu, guru berfungsi sebagai inspirator yang membuka peluang munculnya gagasan baru pada diri anak. Temuan ini mendukung penelitian Leggett et al. (2024) yang menyatakan bahwa pendidik memiliki peran penting dalam mendokumentasikan dan memfasilitasi proses berpikir kreatif anak selama aktivitas seni berlangsung.

Selain sebagai inspirator, guru juga berperan sebagai mediator ketika anak mengalami kesulitan dalam menggambar. Guru memberikan bantuan secara bertahap (*scaffolding*) tanpa mengambil alih pekerjaan anak. Bentuk pendampingan tersebut memungkinkan anak tetap menjadi subjek utama dalam proses kreatifnya.

4. Kreativitas Anak yang Berkembang Melalui Kegiatan Menggambar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan menggambar mampu mengembangkan empat indikator kreativitas utama, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Anak menunjukkan kemampuan menghasilkan berbagai ide, menggunakan warna secara bervariasi, menciptakan objek yang unik, serta menambahkan detail pada gambar yang dibuat.

Temuan penelitian ini memperluas kajian mengenai pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan menggambar. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya menempatkan kegiatan menggambar sebagai media yang berkontribusi terhadap berkembangnya kreativitas anak (Ernawati et al., 2022; Tambunan et al., 2022). Fokus penelitian tersebut lebih banyak diarahkan pada hubungan antara aktivitas menggambar dan hasil kreativitas yang dicapai anak. Sementara itu, penelitian ini menunjukkan bahwa proses pedagogis yang berlangsung selama kegiatan menggambar merupakan aspek yang tidak kalah penting dibandingkan aktivitas menggambar itu sendiri.

Melalui pendekatan studi kasus di TK IT NW Sugian, penelitian ini mengidentifikasi bahwa kreativitas anak muncul melalui interaksi yang dibangun guru selama pembelajaran. Guru tidak hanya menyediakan alat dan bahan menggambar, tetapi juga memberikan *scaffolding* berupa pertanyaan pemantik, kesempatan memilih tema, pendampingan ketika anak mengalami kesulitan, serta refleksi terhadap makna gambar yang dibuat anak. Dengan demikian, kegiatan menggambar berfungsi sebagai ruang interaksi pedagogis yang memungkinkan berkembangnya kreativitas melalui dukungan guru.

Temuan tersebut memperkuat teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menempatkan guru sebagai pihak yang memberikan *scaffolding* agar anak mampu mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi melalui interaksi sosial. Dalam penelitian ini, bentuk *scaffolding* tidak diwujudkan melalui pemberian contoh yang harus ditiru, melainkan melalui pertanyaan terbuka, penguatan positif, dan kesempatan bagi anak untuk menjelaskan makna gambar berdasarkan pengalaman mereka. Praktik tersebut menunjukkan bahwa kreativitas berkembang melalui proses negosiasi makna antara guru dan anak, bukan semata-mata sebagai hasil aktivitas menggambar.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penerapan teori kreativitas Torrance pada konteks pembelajaran anak usia dini. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa empat indikator kreativitas, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, dapat diidentifikasi melalui praktik pedagogis guru selama kegiatan menggambar. Dengan kata lain, indikator kreativitas tidak hanya tampak pada produk akhir berupa gambar anak, tetapi juga pada proses ketika anak mengembangkan ide, memilih warna, menjelaskan makna gambar, serta menambahkan detail berdasarkan pengalaman dan imajinasinya.

Secara empiris, penelitian ini menawarkan pemetaan hubungan antara lima fungsi pedagogis guru fasilitator, motivator, mediator, inspirator, dan evaluator—dengan indikator kreativitas Torrance. Pemetaan tersebut menunjukkan bahwa setiap fungsi guru memberikan kontribusi yang berbeda terhadap munculnya kreativitas anak. Sebagai contoh, peran guru sebagai fasilitator dan inspirator lebih banyak berkaitan dengan munculnya *fluency* dan *originality*, sedangkan peran sebagai mediator dan evaluator mendukung berkembangnya *elaboration* melalui pendampingan dan refleksi terhadap hasil karya anak. Temuan ini

melengkapi penelitian terdahulu yang cenderung membahas peran guru secara umum tanpa mengaitkannya secara sistematis dengan indikator kreativitas yang dapat diamati selama proses pembelajaran.

Kontribusi utama penelitian ini bukan terletak pada penegasan bahwa kegiatan menggambar berkaitan dengan kreativitas anak, melainkan pada penjelasan mengenai bagaimana praktik pedagogis guru memediasi munculnya kreativitas dalam kegiatan menggambar pada konteks pembelajaran di TK IT NW Sugian. Temuan ini memberikan implikasi bahwa upaya pengembangan kreativitas anak usia dini perlu diarahkan tidak hanya pada penyediaan aktivitas seni, tetapi juga pada penguatan kompetensi pedagogis guru dalam merancang interaksi belajar yang memberikan ruang eksplorasi, refleksi, dan ekspresi bagi anak.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat beberapa faktor yang mendukung berkembangnya kreativitas anak, yaitu:

- a. Kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran kreatif.
- b. Ketersediaan alat dan bahan menggambar yang beragam.
- c. Lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi.
- d. Dukungan kepala sekolah terhadap kegiatan seni.
- e. Antusiasme dan rasa ingin tahu anak yang tinggi.

Faktor penghambat yang ditemukan meliputi:

- a. Keterbatasan media pembelajaran tertentu.
- b. Variasi kemampuan motorik halus anak.
- c. Persepsi sebagian orang tua yang lebih menekankan hasil dibandingkan proses.
- d. Keterbatasan waktu pembelajaran di kelas.

Faktor-faktor tersebut menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas anak merupakan proses multidimensional yang dipengaruhi oleh berbagai aspek pedagogis, lingkungan, dan sosial.

6. Keterbatasan Penelitian dan Rekomendasi

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu lembaga PIAUD sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh konteks pendidikan anak usia dini. Kedua, jumlah partisipan relatif terbatas karena menggunakan pendekatan studi kasus. Ketiga, penelitian lebih berfokus pada aktivitas menggambar sehingga belum mencakup bentuk kegiatan seni lainnya seperti melukis, kolase, atau kerajinan tangan.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak lembaga PIAUD dengan karakteristik yang berbeda sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai peran guru dalam pengembangan kreativitas anak. Selain itu, penelitian mendatang dapat menggunakan pendekatan *mixed methods* untuk mengombinasikan data kualitatif dan kuantitatif sehingga menghasilkan temuan yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa peran pedagogis guru merupakan faktor penting dalam memfasilitasi perkembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan menggambar di TK IT NW Sugian. Lima fungsi guru, yaitu sebagai fasilitator, motivator, mediator, inspirator, dan evaluator, diwujudkan melalui penyediaan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, pemberian kebebasan berekspresi, stimulasi berbasis pengalaman anak, pendampingan, serta apresiasi terhadap proses kreatif. Praktik tersebut berkontribusi terhadap munculnya empat indikator kreativitas Torrance, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration, yang tercermin dalam keberagaman ide, variasi bentuk dan warna, orisinalitas gagasan, serta kemampuan anak mengembangkan detail dan memaknai karyanya.

Temuan ini menegaskan bahwa pengembangan kreativitas tidak semata-mata ditentukan oleh aktivitas menggambar, tetapi juga oleh kualitas interaksi pedagogis yang memberikan ruang bagi eksplorasi, ekspresi, dan kemandirian anak. Kontribusi penelitian terletak pada pemetaan keterkaitan fungsi pedagogis guru dengan indikator kreativitas Torrance dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Secara praktis, temuan ini mengimplikasikan perlunya desain pembelajaran menggambar yang berpusat pada anak dan berorientasi pada proses kreatif. Karena penelitian terbatas pada satu lembaga, studi selanjutnya perlu menguji temuan ini pada konteks dan karakteristik satuan PAUD yang lebih beragam..

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, para guru, dan anak-anak TK IT NW Sugian atas kerja sama, partisipasi, dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah meluangkan waktu, memberikan bantuan, serta mendukung proses pengumpulan data hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Yuwono, H. (2022). Improve creativity of early childhood through art activities. *Early Childhood Research Journal*, 5(1), 42–56.
- Areljung, S., Skoog, M., & Sundberg, B. (2022). Teaching for emergent disciplinary drawing in science? Comparing teachers' and children's ways of representing science content in early childhood classrooms. *Research in Science Education*, 52(3), 909–926. <https://doi.org/10.1007/s11165-021-10035-2>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Daniels, H. (2016). *Vygotsky and pedagogy* (2nd ed.). Routledge.
- Ernawati, E., Aini, N. N., Lukmawati, L., & Hastuti, T. (2022). Improving children's creativity abilities through drawing activities in kindergarten. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 33–40.

- Fitriani, L., & Harjanty, R. (2022). Pengembangan kreativitas guru serta merangsang kreativitas anak usia dini. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 29–43.
- Leggett, N., Ford, M., O'Connor, A., & Perini, M. (2024). Creativity in early childhood: How educators from Australia and Italy are documenting the creative thought processes of young children. *SN Social Sciences*, 4, Article 74. <https://doi.org/10.1007/s43545-024-00852-4>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4th ed.). Jossey-Bass.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Ningrum, N. N., Masunah, J., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2024). Optimizing children's creativity through drawing activities and its implications for cognitive development. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(3), 589–603.
- Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2021). Thematic analysis: Striving to meet the trustworthiness criteria. *International Journal of Qualitative Methods*, 20, 1–13. <https://doi.org/10.1177/160940692110201>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.
- Paulus, T. M., Lester, J. N., & Dempster, P. G. (2014). *Digital tools for qualitative research*. SAGE Publications.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, Article 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Tambunan, S. S., Nahar, S., & Nasution, W. N. (2022). The effect of free drawing ability and emotional intelligence on the development of creativity for children aged 5–6 years. *MORFAI Journal*, 2(2), 451–456.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Scholastic Testing Service.