

BAB II

TINJAUWAN PUSTAKA

A. Teori Dasar

1. Implementasi Pembelajaran

1. Pengertian Implementasi Pembelajaran

Menurut Siregar et al (2022), implementasi pembelajaran adalah proses pelaksanaan atau penerapan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh guru ke dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Implementasi pembelajaran mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara sistematis di lingkungan pendidikan.

Implementasi pembelajaran adalah proses menerapkan rencana pembelajaran ke dalam tindakan nyata agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Menurut Suharsimi Arikunto implementasi berarti pelaksanaan dari suatu rencana yang telah disusun secara sistematis untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), implementasi pembelajaran bukan hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup pengembangan aspek afektif dan psikomotorik anak

melalui kegiatan bermain yang menyenangkan(Arikunto, 2019).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, implemementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Pengertian lain dari implementasi yaitu penyediaan sarana untuk melakukan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap suatu hal (Tsuraya, 2022). Adapun implementasi menurut para ahli yakni, menurut Usman, ia mengemukakan pendapatnya mengenai Implementasi atau pelaksanaan sebagai berikut "implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan".

Pengertian

implementasi yang dikemukakan di atas, dapat diartikan bahwa implementasi adalah bukan sekedar aktivitas, tetapi sebuah kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya (Rosad, 2019).

Implementasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan yang pada awalnya sudah dirancang dari awal dan terperinci, sejatinya implementasi tidak asing lagi didengar oleh kalangan masyarakat bahkan mahasiswa karena implementasi adalah proses penerapan dari teori yang didapatkan lalu diaplikasikan di dalam kehidupan sehari-hari. Istilah implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Pengertian tersebut mengimplementasikan sesuatu harus disertai sarana yang mendukung yang nantinya akan menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu itu.

Secara sederhana implementasi diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan, menurut Browne dan Wildavsky 1983 yang dikutip oleh Syarifuddin Nurdin dan M. Basyaruddin Usman bahwa implementasi adalah perluasan aktifitas yang saling menyesuaikan. Pengertian lain dikemukakan oleh Schubert bahwa implementasi bermuara kepada aktivitas, adanya aksi, tindakan atau mekanisme suatu sistem (Syarifuddin Nudin dan M. Basyaruddin Usman, 2003).

Dalam proses implementasi, guru memiliki peran strategis sebagai perancang, pelaksana, dan evaluator kegiatan belajar anak. Menurut Hamalik keberhasilan

implementasi pembelajaran ditentukan oleh sejauh mana guru mampu mengelola kegiatan belajar agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini, lingkungan belajar, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Hamalik, 2015)

Teori implementasi juga berkaitan dengan prinsip-prinsip belajar yang aktif dan berpusat pada anak (*child-centered learning*). Menurut Piaget (1952), anak membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran di PAUD harus memberikan pengalaman konkret dan eksploratif agar anak dapat menemukan sendiri makna dari setiap kegiatan yang dilakukan (Piaget, 1952).

2. Tujuan Implementasi

Implementasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Dari pengertian tersebut, maka ada beberapa tujuan dari implementasi itu sendiri. Tujuan-tujuan tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan rencana yang sudah disusun, baik oleh individu maupun kelompok
- 2) Menguji prosedur didalam penerapan rencana yang sudah dibuat

- 3) Mendokumentasikan suatu prosedur didalam penerapan rencana dan kebijakan
 - 4) Mewujudkan tujuan-tujuan yang akan dicapai didalam perencanaan atau kebijakan yang sudah dirancang
 - 5) Mengetahui kemampuan masyarakat dalam menerapkan kebijakan atau rencana dengan yang diharapkan
 - 6) Mengetahui tingkat keberhasilan suatu kebijakan atau rencana yang sudah dibuat untuk perbaikan dan peningkatan mutu.
2. Teori Pembelajaran Berbasis *Play and Explore*
- a. Pengertian Pembelajaran Berbasis *Play and Explore*
Pembelajaran berbasis *Play and Explore* menekankan pada kegiatan bermain (*play*) dan eksplorasi (*explore*) sebagai sarana utama bagi anak dalam membangun pengetahuan dan keterampilannya. Bermain adalah kebutuhan dasar anak yang secara alami menjadi bagian dari proses belajar mereka. Menurut Froebel Bermain merupakan bentuk kegiatan belajar yang paling efektif karena menggabungkan unsur kesenangan, imajinasi, dan pembentukan karakter. bermain sering disebut sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi anak namun dapat memiliki dampak signifikan

terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan (Hurlock, 2020). Melalui bermain, anak akan dapat belajar berbagai macam hal-hal baru. Berdasarkan tahap perkembangannya, anak usia 0 sampai dengan 8 tahun memiliki kriteria tingkatan perkembangan yang berbeda dengan orang dewasa.

Menurut Sigmund Freud dalam teori psikoanalisisnya (dalam Johnson, dkk, 1999:6) mengemukakan bahwa bermain ialah sama dengan fantasi atau lamunan. Melalui bermain anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi, mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita. Selanjutnya melalui bermain anak dapat mengambil peran aktif dan memindahkan perasaan negatif ke objek orang pengganti, sebagai contoh anak dapat menyalurkan perasaan marahnya, dengan pura-pura memukul boneka, berarti anak membagi perasaan tersebut pada bagian-bagian terkecil yang dapat dikuasainya, sehingga secara perlahan dapat mengasimilasi emosi-emosi negatif dan timbul perasaan lega. Dengan demikian Freud percaya bahwa bermain memegang

peran penting dalam perkembangan emosi anak dan dapat mengatasi masalah. (Johnson, dkk, 1999:12)

Sedangkan menurut tokoh yang tergabung dalam teori kognitif antara lain; Jean Piaget (dalam Catron dan Allen, 1999:7) mengungkapkan bahwa bermain mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal, sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan. Jadi, walaupun bermain bukan penentu utama kognisi, tetapi memberi sumbangan penting terhadap perkembangan kognisi. Contoh pada episode bermain peran yang dilakukan seorang anak perempuan bersama teman-temannya, terjadi beberapa transformasi simbolik, seperti pura-pura menggunakan daun sebagai uang, dari bermain itu anak belajar mempraktekkan keterampilan merepresentasikan apa-apa yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan demikian, tahap kecerdasan seseorang anak akan mempengaruhi kegiatan bermainnya. Artinya bila anak mempunyai kecerdasan di bawah rata-rata, kegiatan bermain mengalami keterbelakangan dibandingkan anak lain yang seusianya.

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Jean Piaget adalah sebagai berikut :

1. Bermain Sensomotorik (Usia 3-4 bulan sampai 1/2 tahun)
2. Bermain Simbolik (Usia 2-7 tahun)
3. Bermain Sosial dengan aturan (Usia 8- 11 tahun)
4. Bermain dengan aturan dan olahraga (Usia 11 tahun keatas)

(Yani, A. 2021:9).

Pada anak usia 4-5 tahun tahapan bermain yang dilakukan adalah bermain simbolik. Pada bermain simbolik, anak mulai menyukai untuk bertanya dan melakukan eksplorasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan konsep ruang, angka, warna, pola, dan sebagainya (Maulana, R. A. 2019: 17).

Bermain eksplorasi pada anak usia dini adalah aktivitas yang melibatkan penjelajahan lingkungan secara aktif dan kreatif, membantu anak memahami dunia melalui indra, pikiran, dan tubuh mereka. Aktivitas ini mendukung perkembangan keterampilan sosial, kognitif, motorik, serta pemahaman konsep-konsep abstrak. Singkatnya, bermain eksplorasi memungkinkan anak untuk belajar, memahami, dan mengembangkan pengetahuan tentang dunia sekitar mereka. (Putri, A. R., & Wibowo, S. C. 2020).

UNICEF dan LEGO Foundation (2018) menjelaskan bahwa pendekatan *Play and Explore* membantu anak belajar melalui pengalaman langsung, membangun rasa ingin tahu, berpikir kritis, serta mengembangkan kreativitas. Anak tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi aktif mencari, mencoba, dan menemukan hal-hal baru dari lingkungan sekitarnya.

Selain itu, pendekatan *Play and Explore* berakar pada teori *learning by doing* dari John Dewey (1938) yang menekankan bahwa anak belajar paling baik melalui pengalaman langsung yang bermakna. Kegiatan bermain yang disertai eksplorasi membantu anak memahami konsep, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong kemampuan berpikir kreatif dan problem solving.

Lebih lanjut, teori sosiokultural Vygotsky (1978) menjelaskan bahwa dalam proses belajar, anak membutuhkan dukungan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu (*scaffolding*). Dalam konteks *Play and Explore*, guru berperan memberikan bimbingan seperlunya sambil memberi ruang kebebasan agar anak dapat belajar secara mandiri.

Kegiatan bereksplorasi ini dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan di lingkungan sekitar yang bertujuan untuk memberikan pengalaman baru pada diri anak. Beberapa bentuk pembelajaran eksplorasi antara lain:

- 1) Dengan Belajar pada Alam Sekitar atau BALS, anak dapat mengenal berbagai makhluk, warna, bentuk, bau, rasa, bunyi dan ukuran melalui alam sekitar. Anak juga dapat meniru dan membuat duplikasi alam sesuai imajinasi dan kemampuannya kemajuan teknologipun diilhami oleh alam. Sebagai contoh desain pesawat helicopter diilhami oleh keberadaan seekor capung, alam akan melatih kemampuan imajinasi anak, dan kemampuan berpikir mereka. Selain mereka dapat membuat duplikasi anak pun dapat memanfaatkan benda yang ada menjadi sesuatu yang baru. Mengenal dan bersahabat serta mencintai alam akan membuat anak menjadi pribadi yang kreatif, agamis serta penuh kasih.
- 2) *Mediated Learning Experience* adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media

pembelajaran, guru dapat mengamati dan memilih benda apa saja yang ada di sekitar anak, untuk selanjutnya benda tersebut dieksplorasi secara mendalam sehingga didapatkan pengetahuan baru. Selain itu manfaat lain yang diperoleh adalah anak mendapat pengalaman dan pembiasaan belajar yang bermakna secara mandiri, mudah, menarik. Dengan kegiatan ini diharapkan muncul kesadaran pada diri anak bahwa belajar tidak hanya terjadi dikelas namun seluruh dunia dan kehidupan merupakan media baginya untuk belajar.

3) *Outbound Training* merupakan metode yang cukup efektif untuk melatih kepemimpinan, kepercayaan diri, kerja sama, kemandirian, dan perkembangan lainnya pada anak. Menurut Ancok (2020) *Outbound Management Training* merupakan program pelatihan manajemen di alam terbuka yang berdasarkan prinsip „Experint Learning „“ (Belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk simulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Dilihat dari segi kegiatan outbond

training dapat dilakukan dengan berbagai cara di samping permainan dapat juga melalui petualangan (adventur) dan kegiatan penuh tantangan seperti menyusuri sungai atau menyusuri bukit.

Kegiatan eksplorasi memungkinkan anak untuk mengembangkan penyelidikan langsung melalui langkah - langkah spontan, belajar membuat keputusan tentang apa yang dilakukan, bagaimana cara melakukannya dan kapan melakukannya. Kegiatan bereksplorasi ini dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan di lingkungan sekitar yang bertujuan untuk memberikan pengalaman baru pada diri anak.

Belajar pada alam adalah bentuk pembelajaran eksplorasi yang memungkinkan anak dapat mengenal berbagai makhluk, warna, bentuk, bau, rasa, bunyi dan ukuran melalui alam. Anak dapat juga meniru dan membuat duplikasi alam sesuai imajinasi dan kemampuannya. Alam akan melatih imajinasi anak, dan kemampuan berpikir mereka. Mediated learning eksperience, adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Guru dapat mengamati dan memilih benda apa

saja yang ada di sekitar anak, untuk selanjutnya benda tersebut dieksplorasi secara mendalam sehingga didapatkan pengetahuan baru.

Manfaat kegiatan eksplorasi bagi anak dapat mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki oleh anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Rachmawati dan Kurniati bahwa kegiatan eksplorasi dapat memberi manfaat pada anak yaitu :

- 1) Wawasan informasi yang lebih luas dan lebih nyata
- 2) Menumbuhkan rasa keingintahuan anak tentang sesuatu telah ataupun baru diketahuinya
- 3) Memperjelas konsep dan keterampilan yang telah dimilikinya
- 4) Memperoleh pemahaman penuh tentang kehidupan manusia dengan berbagai situasi dan kondisi nyata
- 5) Memperoleh pengetahuan tentang bagaimana memahami lingkungan yang ada di sekitar serta bagaimana memanfaatkannya.

Aktivitas bereksplorasi merupakan salah satu aktivitas anak untuk memperoleh ataupun mempelajari hal-hal yang baru, yang dapat

membentuk pengalaman sehingga berpengaruh pada pengembangan aspek lainnya. manfaat yang dapat di petik anak melalui kegiatan eksplorasi adalah:

- 6) Menambah pengetahuan dan pengalaman anak.
- 7) Merangsang kreativitas anak
- 8) Merangsang kegiatan positif bagi anak misalnya inisiatif untuk bertindak, sportifitas, percaya diri dan bersikap positif.
- 9) Memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi baik dengan teman maupun guru

Eksplorasi pada anak usia dini sangatlah penting agar anak bisa mengeskpos lingkungan mereka dengan cara dan kekreatifan masing-masing pada anak, eksplorasi anak usia dini sangat bagus untuk perkembangan kognitif dan sosial, dan motorik kasar dan halusnya anak agar bisa mensimulus itu semua eksplorasi salah satu cara untuk merangsang kognitif, sosial, motorik halus dan kasar pada anak.

Ide kreatif sering sekali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan

kesempatan bagi anak yang melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan tersebut bisa berupa lingkungan, diantaranya berupa lingkungan hutan, bukit, pasir, laut, kolam, dan lingkungan alam lainnya.

Bermain eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka.

Dalam aktivitas bereksplorasi, anak-anak menjelajah lingkungan alam di sekitar mereka sehingga mereka dapat mengamati atau memperhatikan benda-benda, menemukan informasi, mengumpulkan informasi, dan

kemudian mengkomunikasikan atau menyimpulkan apa yang mereka ketahui.

Suratno berpendapat bahwa “Eksplorasi adalah suatu jenis kegiatan bermain yang aktivitas utamanya melakukan penjelajahan untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan”. Sedangkan menurut Conkey dan Hewson mengemukakan bahwa “Eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan bermain dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan yang akan memberikan kesenangan dan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak.

Menurut Rachmawati & Kurniati, "Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu dan memberikan kesempatan anak untuk melihat, memahami merasakan, dan pada akhirnya anak membuat sesuatu yang menarik perhatiannya." Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak akan belajar banyak hal baru dan pengalaman yang tidak akan mereka temui di dalam rumah. selain itu, kegiatan ini akan meningkatkan kreativitasnya (Ananda dan Fadhilaturrahmi 2018).

Kegiatan eksplorasi memungkinkan anak melakukan penyelidikan langsung secara spontan. Ini memungkinkan mereka membuat keputusan tentang apa yang harus dilakukan, bagaimana melakukannya, dan kapan melakukannya. Tujuan dari kegiatan eksplorasi ini adalah untuk memberikan pengalaman baru kepada anak melalui penjelajahan di lingkungan sekitar.

Beberapa bentuk pembelajaran eksplorasi, menurut Rachmawati dan Kurniati, adalah sebagai berikut antara lain:

- 1) belajar pada alam sekitar,
- 2) belajar melalui jurnal tarbiyah, jurnal keguruan dan ilmu pendidik, dan
- 3) pembelajaran luar ruangan.

Pembelajaran eksplorasi ini memungkinkan anak-anak untuk meniru dan membuat replika alam sesuai imajinasi dan kebutuhan mereka. Proses pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran dikenal sebagai pembelajaran melalui eksperimen. Guru dapat melihat dan memilih apa saja yang ada di sekitar anak-anak dan kemudian mengeksplorasi benda-benda tersebut secara menyeluruh untuk mendapatkan

pengetahuan baru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran eksplorasi memiliki berbagai bentuk pembelajaran, dan masing-masing bentuk pembelajaran tersebut harus dipahami agar kemampuan eksplorasi anak-anak dapat dioptimalkan.

Kegiatan eksplorasi dapat meningkatkan kemampuan anak. Penjelajahan apa pun yang ada di sekitar anak adalah inti dari kegiatan eksplorasi, seperti yang disebutkan sebelumnya. Rachmawati dan Kurniati menjelaskan bahwa kegiatan eksplorasi akan memberi anak kesempatan untuk memahami dan memanfaatkan jelajahnya berupa:

- 1) Wawasan informasi yang lebih luas dan nyata,
- 2) Menumbuhkan rasa ingin tahu tentang hal-hal yang telah mereka ketahui, Menjelaskan konsep dan keterampilan yang telah mereka pelajari,
- 3) Memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang kehidupan manusia dalam berbagai situasi dan kondisi nyata,

- 4) Meningkatkan pemahaman dan pemanfaatan lingkungan sekitar.

Salah satu jenis aktivitas yang dilakukan anak adalah eksplorasi, di mana mereka dapat memperoleh atau mempelajari sesuatu yang baru. Pengalaman ini dapat berdampak pada pengembangan aspek lain dari perkembangan mereka. Suratno menyatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diperoleh anak dari kegiatan eksplorasi adalah sebagai berikut:

- 1) Menambah pengetahuan dan pengalaman anak
- 2) Meningkatkan kreativitas anak
- 3) Menumbuhkan minat anak dalam kegiatan positif, seperti berolahraga, menjadi percaya diri, dan bersikap positif
- 4) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dengan teman dan guru.

Menurut Tylor, kegiatan eksplorasi memungkinkan anak untuk mengembangkan penyelidikan langsung melalui langkah-langkah spontan, belajar membuat keputusan tentang apa yang dilakukan, bagaimana cara melakukannya

dan kapan melakukannya. Menurut Conkey dan Hewson (dalam Sujiono), mengemukakan “Eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan bermain dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan yang akan memberikan kesenangan dan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak”.

Menurut Fuadi (2021:327) kegiatan pembelajaran eksplorasi merupakan kemampuan anak dalam memperoleh ide baru dan pengalaman baru saat melakukan suatu kegiatan. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat suatu hal yang menarik perhatian anak. Kegiatan pembelajaran eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dalam bermain, yang bertujuan untuk mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek.

Menurut Nurlaela dan Atika (2021:232) kegiatan pembelajaran eksplorasi adalah kegiatan untuk mengamati penjelajahan individu terhadap sesuatu atau eksplorasi biasanya dapat memunculkan ide kreatif pada diri anak. Dari kegiatan eksplorasi anak, ide yang memukau akan timbul dari mereka, hal tersebut dapat terjadi karena mereka diberikan kesempatan untuk mengamati, memeriksa, membedakan pada kegiatan eksplorasi yang dilakukan.

Eksplorasi menurut KBBI dapat dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Pengalaman yang dialami oleh anak menjadikan titik tolak bagi anak untuk melanjutkan apa yang ia pikirkan dan mengembangkannya dalam hidupnya. Seringkali kita menjumpai anak bermain dengan berbagai media yang ada disekitarnya atau dengan menggunakan tanah untuk bermain dengan cara membentuk tanah tersebut menjadi apa yang mereka inginkan, khususnya ketika anak diajak untuk bermain dipantai

Menurut Nurlaela dan Atika (2021:232) eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan

bermain dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan yang akan memberikan kesenangan dan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran eksplorasi adalah kegiatan menjelajah lingkungan alam di sekitar sehingga anak mampu mengamati atau memperhatikan benda-benda, menemukan informasi, mengumpulkan informasi, lalu mengkomunikasikan atau menyimpulkan informasi yang didapatkan melalui pengalamannya.

Menurut Nurlaela dan Atika (2021:234) langkah-langkah kegiatan pembelajaran eksplorasi adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan peralatan yang harus dibawa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran eksplorasi sesuai dengan yang sudah dirancang.
- 2) Berbaris dan mengabsen anak yang akan mengikuti kegiatan pembelajaran eksplorasi.
- 3) Membagi anak dalam kelompok-kelompok kecil.
- 4) Pada saat berangkat menuju sasaran kegiatan pembelajaran eksplorasi langkah ini

didahului dengan membaca doa dengan keyakinan masing-masing.

- 5) Setelah sampai di tempat sasaran kegiatan pembelajaran eksplorasi. Guru mengatur kelompok yang sudah disusun masing-masing anggota kelompok berkumpul dalam kelompoknya masing-masing.

Eksplorasi pada anak usia dini sangatlah penting agar anak bisa mengekspos lingkungan mereka dengan cara dan kekreatifan masing-masing pada anak, eksplorasi anak usia dini sangat bagus untuk perkembangan kognitif dan sosial, dan motorik kasar dan halusnya anak agar bisa mensimulus itu semua eksplorasi salah satu cara untuk merangsang kognitif, sosial, motorik halus dan kasar pada anak.

3. Teori Kreativitas Anak

a. Pengertian Kreativitas Anak

"Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran keluwesan, dan orisinalitas suatu gagasa"(Noorbaiti,2018). Sedangkan menurut Rogers mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam tindakan (Ngalim Purwanto,2013) .

Senada dengan Gallagher, Supriadi (Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati) mengutarakan bahwa "kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada" (Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati, 2017).

Kreativitas dapat membuat anak memperoleh kesenangan melalui menciptakan sesuatu yang baru. Dalam proses tersebut anak akan mengolah ide-ide yang dimiliki agar menjadi sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, daya cipta, perihal berkreasi, dan kreatifan. Kreativitas juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan hal yang sudah ada (Sit, 2024).

Guilford menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai seorang kreatif (Fakhriyani, (2016). Stenberg, Kaufman dan Pretz menyatakan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan prosuk yang baru, pantas dengan kualitas tinggi, yang akhirnya digunakan kebanyakan peneliti sebagai definisi umum kreativitas. Kreativitas

juga dapat dilihat dari bagaimana individu mementingkan sebuah proses dalam melakukan pemecahan masalah dan penelitian terbaru menyatakan bahwa kreativitas harus dikebangkan dalam pemecahan masalah dalam konteks di dunia nyata.

Supriadi mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sementara itu, Munandar mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat (Muqodas, 2015).

Dari beberapa pendapat dapat kita simpulkan bahwa Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata dan relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya baik berkenaan dengan bidang ilmu

pengetahuan, sastra, atau seni lainnya. Untuk menghasilkan kreativitas diperlukan gairah kreatif yang berakar pada rasa keingin tahun dan keterbukaan alamiah serta komitmen yang besar untuk mewujudkan gagasan kreatifnya.

b. Tujuan Kreativitas Anak

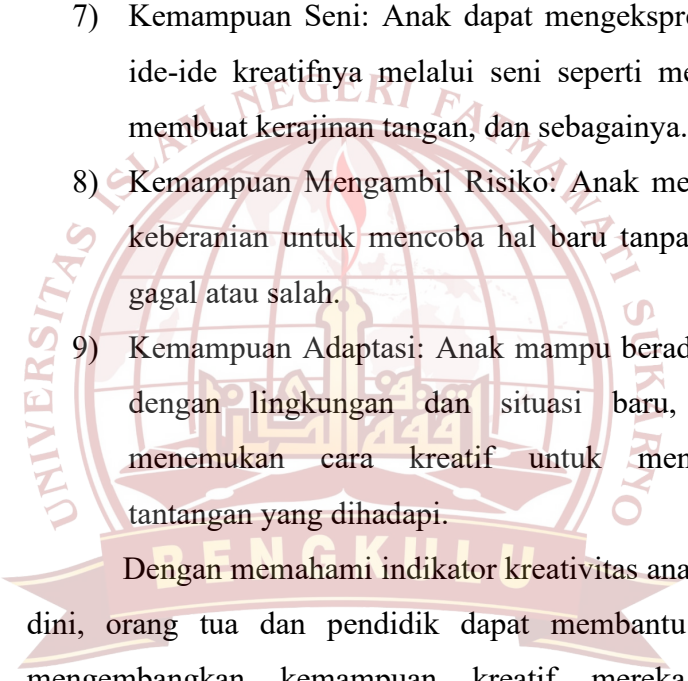
Mengembangkan dan meningkatkan kreativitas pada anak usia dini sangatlah penting. Tujuan pengembangan kreativitas pada anak usia dini sebagai basic skill, sebagai contoh pada tahap awal perkembangan anak mampu memanipulasi gerakan ataupun suara dan mencoba untuk meniru, berkreasi dan mengekspresikan diri dengan gaya yang khas dan unik. Tujuan pengembangan kreativitas adalah karena kebutuhan anak terhadap kegiatan-kegiatan yang kreatif, hal ini didasari oleh rasa ingin tahu dan keinginan anak dalam mempelajari sesuatu yang sangat tinggi (Rachmawati & Kurniati, 2012). Tujuan utama dalam pengembangan kreativitas yaitu untuk menjadikan anak pribadi yang unik, memiliki banyak gagasan, memiliki kemampuan dalam mencipta, dapat memecahkan masalah dengan cara sendiri dan juga menjadikan anak agar lebih tertarik lagi pada kegiatan yang kreatif sehingga dapat memenuhi

kebutuhan untuk menjadi manusia yang dapat mengaktualisasikan dirinya di lingkungan sekitarnya .

c. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

Indikator kreativitas anak usia dini meliputi beberapa aspek penting yang menunjukkan kemampuan anak dalam berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru. Berikut beberapa indikator kreativitas anak usia dini:

- 1) Imajinasi: Kemampuan untuk membayangkan sesuatu yang belum ada, seperti menciptakan cerita atau karakter fiksi.
- 2) Kemampuan Bermain: Anak memiliki kemampuan untuk bermain dan mengeksplorasi hal-hal baru untuk mengembangkan kreativitasnya.
- 3) Spontanitas: Anak dapat menghasilkan ide-ide baru tanpa terkendala oleh aturan-aturan yang ada.
- 4) Kemampuan Berpikir Divergen: Anak dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda dan mencari solusi kreatif yang tidak biasa.
- 5) Kemampuan Berbicara: Anak dapat mengekspresikan ide-ide kreatifnya melalui kata-kata dan bahasa tubuh.

- 
- 6) Kemampuan Visual: Anak dapat mengekspresikan ide-ide kreatifnya melalui gambar dan visualisasi. Kemampuan Musikal: Anak dapat mengekspresikan ide-ide kreatifnya melalui suara dan musik.
 - 7) Kemampuan Seni: Anak dapat mengekspresikan ide-ide kreatifnya melalui seni seperti melukis, membuat kerajinan tangan, dan sebagainya.
 - 8) Kemampuan Mengambil Risiko: Anak memiliki keberanian untuk mencoba hal baru tanpa takut gagal atau salah.
 - 9) Kemampuan Adaptasi: Anak mampu beradaptasi dengan lingkungan dan situasi baru, serta menemukan cara kreatif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi.

Dengan memahami indikator kreativitas anak usia dini, orang tua dan pendidik dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kreatif mereka dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Pentingnya Kreativitas Anak Usia Dini

Pada dasarnya, setiap orang memiliki kemampuan kreatif, namun, hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana mengembangkan kemampuan tersebut. Kreatifitas bukan sesuatu yang dibawa dari lahir. Sebaliknya, itu adalah kemampuan

yang dipelajari. Kreativitas penting untuk dikembangkan karena berpengaruh terhadap kehidupan seseorang, seperti gagasan, pemecahan masalah, dan prestasi akademik. Ini karena usia dini adalah usia emas, yang merupakan pondasi bagi perkembangan di usia berikutnya.

Menurut penelitian dari Maulana dan Mayar (2019) mengemukakan bahwa mendongeng, menggambar, berolahraga, bermain peran, atau menggunakan alat bermain seperti playdough atau alat musik sederhana adalah beberapa cara anak usia dini dapat mengembangkan kreativitas mereka. Dengan kata lain, lingkungan yang menyenangkan untuk anak-anak akan membantu mereka berkembang secara kreatif. Jadi, sebagai orangtua, guru, dan orang lain yang berada di sekitar anak, kita harus berusaha untuk mendorong perkembangan kreativitas anak.

e. Ciri-ciri Kreativitas Anak

Dalam menumbuhkan jiwa kreatif anak usia dini diperlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak dan menunjang tumbuhnya kreativitas. Sifat-sifat alami yang mendasar inilah yang perlu distimulasi dan dikembangkan sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang. Terdapat lima sifat yang menjadi ciri

kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), penguraian (elaboration), dan perumusan kembali (redefinition).

Ciri-ciri kreativitas juga terbagi ke dalam dua kelompok yaitu, ciri-ciri aptitude (kemampuan berpikir kreatif) dan no-aptitude (afektif).

1) Aptitude (kemampuan berpikir kreatif), meliputi:

- a) Keterampilan berpikir kreatif
- b) Keterampilan berpikir luwes
- c) Keterampilan berpikir orisinal
- d) Keterampilan memerinci
- e) Keterampilan menilai.

2) No-Aptitude (afektif), meliputi:

- a) Rasa ingin tahu
- b) Bersifat imajinatif
- c) Merasa tertantang oleh kemajemukan
- d) Sifat berani mengambil resiko
- e) Sifat menghargai.

Menurut pendapat lain, ciri-ciri kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Senang mencari pengalaman baru
- 2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- 3) Memiliki inisiatif

- 4) Memiliki ketekunan yang tinggi
- 5) Cenderung kritis terhadap orang lain
- 6) Berani menyatakan pendapat
- 7) Selalu ingin tahu
- 8) Peka atau perasa
- 9) Energi dan ulet
- 10) Menyukai tugas-tugas yang majemuk

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas yaitu berpikir kreatif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki daya imajinasi, berani mengambil resiko serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang. Sehingga dapat dipahami bahwa betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif. Oleh karena itu peran guru sangat penting diperlukan dalam membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya sehingga anak menjadi kreatif dan berkembang secara optimal.

f. Kreativitas Anak di Bidang Seni

Salah satu bentuk pembelajaran anak usia dini adalah pengembangan seni, yaitu mengembangkan kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya, serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama

Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indra, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya. Melalui seni anak dapat mengembangkan fisik dan mental, serta potensi-potensi anak yang sangat penting bagi pertumbuhan anak secara utuh (Salam et al., 2020:23). Dalam penataan/penciptaan suatu karya seni yang dilakukan oleh para seniman dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses, dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya.

Pembelajaran seni bagi anak usia dini sangat penting dan memberikan efek-efek positif terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak dalam masa goden age. Anak adalah pribadi yang unik serta memiliki kemampuan dan kebutuhan berbeda dengan orang dewasa. Salah satu kebutuhan anak yang khas adalah kebutuhan mengekspresikan diri atau menyatakan diri. Pendidikan seni dapat memberikan kontribusi kepada perkembangan pribadi anak. Kontribusi yang dimaksud berkaitan dengan

pemberian ruang berekspresi dan bereksplorasi, pengembangan potensi kreatif dan imajinatif, peningkatan kepekaan rasa, menumbuhkan rasa percaya diri, dan pengembangan wawasan budaya dan bangsa. Paling pokok dalam sebuah seni adalah adanya ruang untuk berekspresi diri artinya seni menjadi wahana untuk mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran melalui berbagai bentuk aktivitas dan kreasi seni sehingga menimbulkan rasa senang dan puas. Disamping itu seni sangat mampu memberikan peluang yang amat luas bagi berkembangnya potensi kreatif anak secara bebas (nyaman) dan menyenangkan tanpa ada indoktrinasi, tidak mengenal benar dan salah, namun selalu dalam situasi harmoni.

4. Teori Perkembangan Anak Usia 4–5 Tahun

a. Pengertian Perkembangan Anak Usia 4–5 Tahun

Perkembangan anak usia 4–5 tahun merupakan proses perubahan yang terjadi secara bertahap pada aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan seni. Pada usia ini anak berada pada masa emas (golden age), yaitu masa yang sangat penting untuk memberikan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Perkembangan anak tidak hanya

ditandai dengan pertumbuhan fisik, tetapi juga meningkatnya kemampuan berpikir, berkomunikasi, berinteraksi, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar (Febriani, A 2024).

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), perkembangan anak usia 4–5 tahun meliputi enam aspek, yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Keenam aspek tersebut berkembang secara terpadu dan menjadi dasar bagi perkembangan anak pada tahap berikutnya (Permendikbud dan STPPA Anak Usia Dini).

Pada aspek fisik dan motorik, anak usia 4–5 tahun mengalami perkembangan yang cukup pesat. Anak mulai mampu berlari, melompat, memanjat, melempar dan menangkap bola dengan baik. Selain itu, kemampuan motorik halus juga berkembang, seperti menggambar, menggunting, menempel, menyusun balok, dan memegang pensil dengan lebih terkontrol. Kemampuan tersebut menunjukkan adanya peningkatan koordinasi antara otot dan saraf anak (Mulyana et al, 2022).

Dalam aspek bahasa, anak usia 4–5 tahun telah mampu memahami instruksi sederhana,

menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan berkomunikasi dengan orang lain menggunakan kalimat yang lebih jelas. Kosakata yang dimiliki anak juga semakin bertambah sehingga kemampuan berbicara dan memahami bahasa berkembang dengan baik (Putri et al, 2024).

Pada aspek sosial-emosional, anak usia 4–5 tahun mulai mampu berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama dalam kelompok kecil, mengikuti aturan sederhana, serta belajar mengendalikan emosi. Anak juga mulai menunjukkan sikap mandiri, percaya diri, dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial lainnya (Ratna et al, 2023).

Menurut teori psikososial yang dikemukakan oleh Erik Erikson, anak usia 4–5 tahun berada pada tahap initiative versus guilt (inisiatif versus rasa bersalah). Pada tahap ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang mencoba hal-hal baru, bertanya, bereksplorasi, dan menunjukkan kreativitasnya. Jika lingkungan memberikan dukungan, maka anak akan berkembang menjadi pribadi yang percaya diri dan memiliki inisiatif yang baik. Sebaliknya, apabila anak sering mendapatkan

larangan atau kritik berlebihan, maka dapat muncul perasaan ragu dan rasa bersalah (Ulfah et al, 2022).

B. Penelitian yang Relevan

Dalam suatu penelitian diperlukan dukungan dari beberapa penelitian sebelumnya yang mengangkat tema yang menyerupai tentang isi dalam penelitian ini, berikut ini ada beberapa penelitian relevan atau terdapat kaitannya dengan penelitian saat ini diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Noorbaiti dalam yang berjudul "Pengembangankreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Eksplorasi"

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan eksplorasi. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada kegiatan eksplorasi secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada implementasi pembelajaran berbasis play and explore pada anak usia 4–5 tahun di PAUD.

Keterkaitannya, penelitian tersebut mendukung bahwa kegiatan eksplorasi merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak, sehingga dapat menjadi landasan bagi penelitian tentang implementasi pembelajaran berbasis play and explore.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Sumyati yang berjudul "Implementasi Bermain Eksplorasi dalam

Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun di TK Islam Al-Hidayah Bandar Lampung”

Persamaan: Sama-sama membahas pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan eksplorasi.

Perbedaan: Penelitian tersebut berfokus pada bermain eksplorasi dengan media koran bekas pada anak usia 5–6 tahun, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran berbasis Plan and Explore pada anak usia 4–5 tahun.

Keterkaitan: Hasil penelitian tersebut mendukung bahwa kegiatan eksplorasi efektif dalam mengembangkan kreativitas anak, sehingga relevan sebagai dasar penelitian tentang implementasi pembelajaran berbasis Plan and Explore dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

3. Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Oleh Ni Made Ayu Suryaningsih (2016).

penelitian ini menggunakan ptk (penelitian tindakan kelas) di tk pradnyandari III, dengan fokus pada model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis permainan. Hasil menunjukkan bahwa penerapan metode tersebut meningkatkan kreativitas anak usia dini secara signifikan.

keterkaitan dengan judul: menunjukkan bahwa bermain dengan model terstruktur dapat mengembangkan kreativitas, sejalan dengan pendekatan *play and explore*.

4. Inovasi Pembelajaran Dengan Bermain Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Oleh Nurlina & Omalyah (2025).

penelitian ptk yang meneliti inovasi penggunaan media plastisin dalam pembelajaran anak kelompok b. Hasil menunjukkan peningkatan kreativitas dari siklus ke siklus

Keterkaitan dengan judul: menggambarkan penggunaan bahan eksplorasi (plastisin) dalam bermain-eksplorasi yang mendukung kreativitas anak usia dini.

5. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Tradisional Dari Pelepah Daun Pisang Siswa Kelas B Paud Bintang Kartika Oleh Anita Damayanti (2021).

penelitian menggunakan alat permainan dari pelepah daun pisang sebagai media bermain eksploratif untuk anak kelompok b. Hasil menunjukkan peningkatan persentase kreativitas dari pra-siklus ke siklus ii.

Keterkaitan: memakai media yang memungkinkan eksplorasi anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain bebas dan kreatif.

6. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Loose Parts Oleh Sri Yeyet & Ajeng Rahayu Tresna Dewi (2023)

penelitian ptk di ra binaul ummah dengan media loose parts (bahan bebas eksplorasi) untuk anak usia 5-6 tahun. Hasil menunjukkan adanya perkembangan kreativitas anak melalui media tersebut.

Keterkaitan: media loose parts sangat dekat dengan pendekatan *play and explore* karena memberi kebebasan anak dalam bermain dan mengeksplorasi.

7. Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Balok Oleh Dadan Suryana & Desmila (2023)

penelitian ptk di tk permata mahkota, menggunakan kegiatan bermain balok untuk kelompok b usia dini. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan general pada kreativitas anak.

Keterkaitan: bermain balok merupakan salah satu bentuk eksplorasi fisik-material yang mendukung kreativitas anak usia 4-5 tahun.

C. Karangka Berpikir

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang Pendidikan sebelum Pendidikan Dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0 sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi atau rangsangan untuk tumbuh kembang

jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan sekolah dasar.

Disini penulis mengambil lokasi penelitian di PAUD Kejora di Desa Kaban Agung 3, Kedurang Bengkulu Selatan, dikarenakan Rendahnya minat anak dalam mengikuti intruksi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik melatar belakangi penelitian ini. Banyak sekali cara untuk menarik minat anak dalam belajar, belajar disini tidak bisa diartikan dengan belajar seperti disekolah dasar. Belajarnya anak yakni dengan bermain. salah satunya pembelajaran berbasis play and eksplore.

Pembelajaran berbasis play and Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu dan memberikan kesempatan anak untuk melihat, memahami merasakan, dan pada akhirnya anak membuat sesuatu yang menarik perhatiannya." Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak akan belajar banyak hal baru dan pengalaman yang tidak akan mereka temui di dalam rumah. selain itu, kegiatan ini akan meningkatkan kreativitasnya.

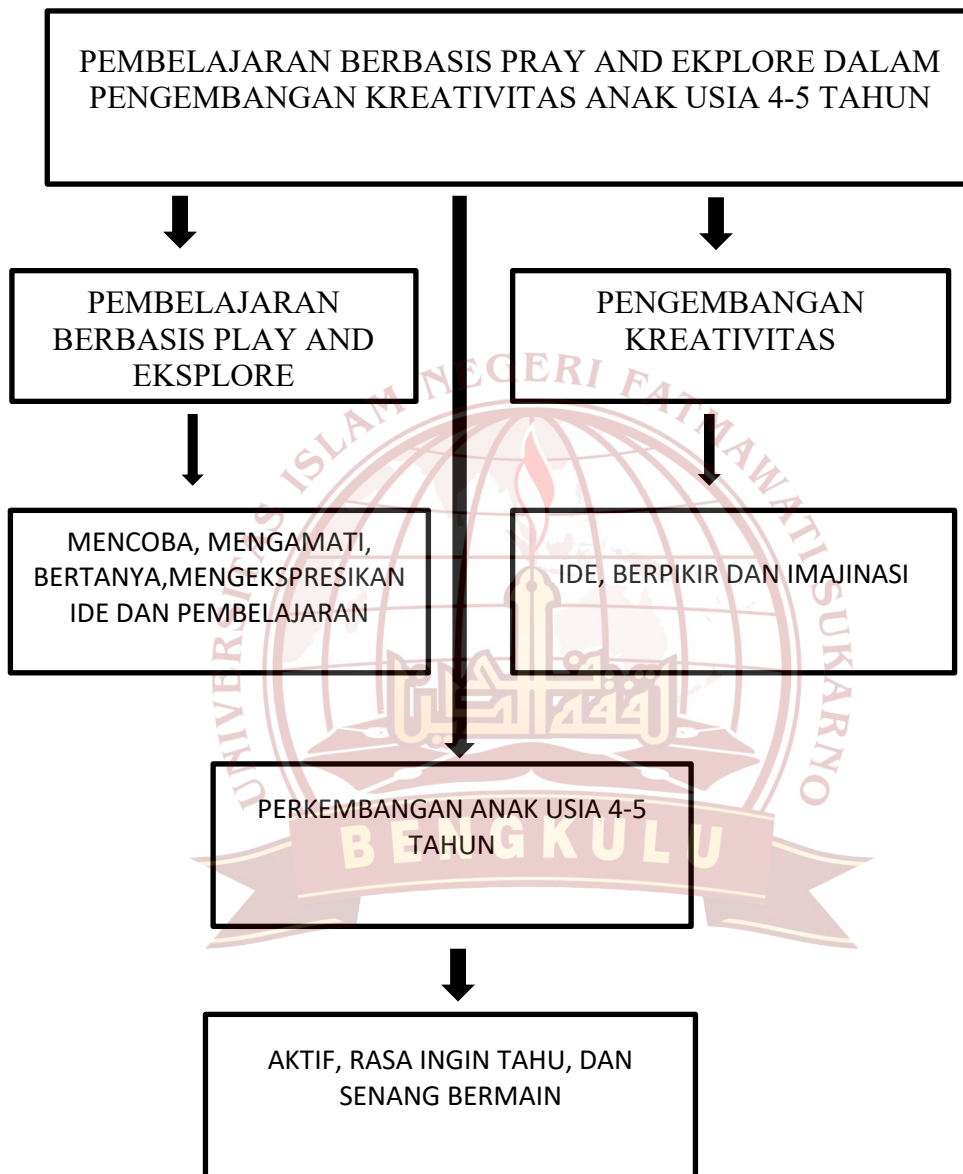
Bermain eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Eksplorasi dapat

memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka.

Dalam aktivitas bereksplorasi, anak-anak menjelajah lingkungan alam di sekitar mereka sehingga mereka dapat mengamati atau memperhatikan benda-benda, menemukan informasi, mengumpulkan informasi, dan kemudian mengkomunikasikan atau menyimpulkan apa yang mereka ketahui.

Disini penulis akan meneliti bagaimana implementasi pembelajaran berbasis play and explore dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di PAUD Kejora. Yang hasilnya anak lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti belajar. sehingga, kreativitas anak meningkat.

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan pada penelitian terdahulu. Maka desain penelitian yang akan dilakukan digambarkan dalam suatu kerangka berpikir pada skema penelitian sebagai berikut:



Bagan 3.1 Karangka Berfikir