



PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL CREATIVE LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KARUNIA SURABAYA

Intan Bharul Azzahra Putri¹, Yes Matheos Lasarus Malaikosa²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: intan.22045@mhs.unesa.ac.id



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i3.2984>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 March 2026

Final Revised: 11 April 2026

Accepted: 16 May 2026

Published: 28 June 2026

Keywords:

Experiential Creative Learning

Creative Thinking Skills

Early Childhood Education

Learning Management

Child-Centered Learning



ABSTRACT

Creative thinking ability is an important aspect that needs to be developed from an early age, but learning practices in kindergartens are still often dominated by conventional approaches that do not provide meaningful learning experiences. This study aims to analyze the effect of the Experiential Creative Learning Model on the creative thinking ability of children aged 4–5 years at Karunia Kindergarten Surabaya. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method through an experimental group design and a control group. Data were collected using observations and assessments of creative thinking abilities through learning activities designed based on the Experiential Creative Learning syntax, then analyzed using the Independent Sample t-test. The results showed that the average post-test score of the experimental group (92.13) was higher than the control group (84.11). The hypothesis test produced a t value = 4.587 with a significance of 0.000 ($p < 0.05$), which indicates a significant difference between the two groups. These findings prove that the application of the Experiential Creative Learning Model has a positive and significant effect on improving the creative thinking ability of children aged 4–5 years. Thus, this model can be an alternative effective learning strategy to create an active, fun, and child-centered learning environment to optimize the development of creativity in early childhood education.

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kreatif merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini, namun praktik pembelajaran di taman kanak-kanak masih sering didominasi pendekatan konvensional yang kurang memberikan pengalaman belajar bermakna. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh Model Experiential Creative Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 4–5 tahun di TK Karunia Surabaya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental) melalui desain kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan menggunakan observasi dan penilaian kemampuan berpikir kreatif melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang berdasarkan sintaks Experiential Creative Learning, kemudian dianalisis menggunakan uji Independent Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen (92,13) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (84,11). Uji hipotesis menghasilkan nilai $t = 4,587$ dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan Model Experiential Creative Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak usia 4–5 tahun. Dengan demikian, model ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak guna mengoptimalkan perkembangan kreativitas pada pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: *Experiential Creative Learning, kemampuan berpikir kreatif, pendidikan anak usia dini, manajemen pembelajaran, pembelajaran berpusat pada anak.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan berpikir kreatif. Masa usia 4-5 tahun dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode ketika perkembangan otak berlangsung sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan potensi anak. Berk (2013) menyatakan bahwa pengalaman belajar yang bermakna dapat meningkatkan kapasitas berpikir kreatif anak, sedangkan Izzatul Azizah dan Asyifa Robiatul Adawiyah (2020) menjelaskan bahwa sekitar 80% perkembangan otak terjadi pada rentang usia 0-6 tahun. Oleh karena itu, pembelajaran yang mampu mendorong eksplorasi, imajinasi, dan kebebasan berekspresi perlu diterapkan sejak dini untuk mendukung perkembangan kreativitas anak.

Kemampuan berpikir kreatif ditandai oleh kemampuan menghasilkan ide yang beragam, fleksibel, orisinal, dan terperinci (Guilford, 1967). Namun, hasil observasi di TK Karunia Surabaya menunjukkan bahwa sebagian anak belum menunjukkan kemampuan berpikir kreatif secara optimal. Dari 13 anak di kelas B1, terdapat 5 anak yang cenderung meniru karya teman, menggunakan pola dan warna yang seragam, serta kurang mampu mengembangkan ide secara mandiri. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh praktik pembelajaran yang masih berorientasi pada instruksi guru dan menekankan peniruan hasil karya sehingga ruang eksplorasi anak menjadi terbatas. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan akan model pembelajaran yang lebih partisipatif dan berpusat pada pengalaman anak.

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Experiential Creative Learning (ECL), yaitu model pembelajaran berbasis pengalaman yang mengintegrasikan aktivitas eksploratif dan kreatif. Kolb (1984) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan melalui pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Penelitian Malaikosa et al. (2025) menunjukkan bahwa ECL mampu meningkatkan kemampuan berpikir divergen anak usia dini, sedangkan Kim dan Park (2022) menemukan bahwa pembelajaran kreatif berbasis pengalaman berkontribusi terhadap peningkatan orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi ide. Implementasi model ini dapat dilakukan melalui kegiatan kolase yang memberi kesempatan kepada anak untuk memilih, menyusun, dan mengembangkan karya sesuai imajinasi mereka (Riza & Kamarulzaman, 2021).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman terhadap kreativitas anak, kajian mengenai penerapan Experiential Creative Learning melalui kegiatan kolase pada anak usia 4-5 tahun masih relatif terbatas, khususnya pada konteks PAUD di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan: apakah model Experiential Creative Learning melalui kegiatan kolase berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 4-5 tahun di TK Karunia Surabaya? Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model Experiential Creative Learning melalui kegiatan kolase terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 4-5 tahun di TK Karunia Surabaya. Secara ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini serta memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif bagi praktisi PAUD.

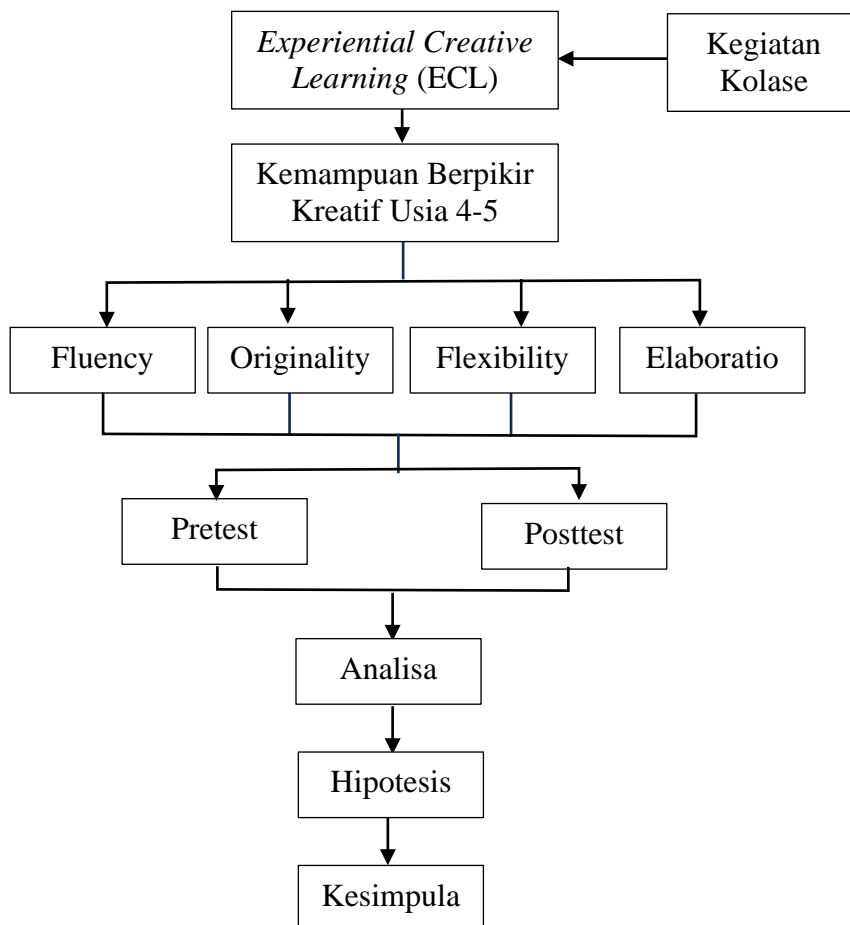
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) untuk menguji pengaruh model Experiential Creative Learning

melalui kegiatan kolase terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 4–5 tahun. Penelitian dilaksanakan di TK Karunia Surabaya dengan melibatkan 19 anak sebagai subjek penelitian yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen sebanyak 10 anak dan kelas kontrol sebanyak 9 anak. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model Experiential Creative Learning, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Fokus penelitian diarahkan pada kemampuan berpikir kreatif anak yang meliputi aspek fluency, flexibility, originality, dan elaboration.

Kelas	Jumlah	Kelompok
A1	10	Eksperimen
A2	9	Kontrol
Jumlah	19	

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan penilaian hasil karya kolase anak yang dilaksanakan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pemberian perlakuan. Peneliti menerapkan model Experiential Creative Learning pada kelompok eksperimen melalui kegiatan kolase yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi bahan, mengembangkan ide, dan menghasilkan karya secara mandiri. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti kegiatan pembelajaran yang biasa diterapkan di sekolah. Data yang diperoleh kemudian diklasifikasikan berdasarkan tingkat perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak.



Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan membandingkan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji Independent Sample t-test. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kedua kelompok setelah perlakuan diberikan. Hasil analisis menunjukkan bahwa model Experiential Creative Learning memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak usia 4-5 tahun di TK Karunia Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Model Experiential Creative Learning (ECL) terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 4-5 tahun di TK Karunia Surabaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak yang memperoleh pembelajaran menggunakan model ECL lebih tinggi dibandingkan anak yang mengikuti pembelajaran konvensional.



Variabel	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Posttest	Eksperimen	10	92,13	5,17	4,587	17	0,000
	Kontrol	9	84,11	5,82			

Tabel 1.Perbandingan tingkat keberhasilan item di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rata-rata skor post-test kelompok eksperimen mencapai 92,13, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata 84,11. Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai $t = 4,587$ dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan Model Experiential Creative Learning memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak usia 4-5 tahun.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif tidak hanya dipengaruhi oleh kegiatan kolase yang dilakukan anak, tetapi juga oleh proses pembelajaran yang dirancang melalui pengalaman langsung, eksplorasi, refleksi, dan kebebasan berekspresi sebagai karakteristik utama Model Experiential Creative Learning. Anak memperoleh kesempatan untuk memilih bahan,

mengembangkan gagasan, mencoba berbagai alternatif penyelesaian, serta mengomunikasikan hasil karyanya sehingga kemampuan berpikir divergen dapat berkembang secara optimal.

Temuan tersebut mendukung teori Experiential Learning yang dikemukakan oleh David A. Kolb. Menurut Kolb, pembelajaran berlangsung melalui proses pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Pada penelitian ini, seluruh tahapan tersebut tampak dalam kegiatan kolase yang memungkinkan anak belajar melalui pengalaman nyata. Pengalaman langsung tersebut membantu anak membangun pemahaman yang lebih mendalam sekaligus menghasilkan ide-ide baru yang kreatif.

Hasil penelitian juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungannya. Ketika anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai bahan kolase dan menentukan bentuk karyanya sendiri, proses asimilasi dan akomodasi berlangsung secara optimal. Dengan demikian, kreativitas berkembang karena anak terlibat langsung dalam proses penciptaan, bukan sekadar meniru contoh yang diberikan guru.

Selain itu, temuan penelitian ini sejalan dengan teori sosial-konstruktivisme Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak. Dalam penerapan Model Experiential Creative Learning, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan dukungan dan bimbingan sesuai kebutuhan anak. Interaksi antara guru dan anak maupun antar teman sebaya melalui diskusi dan kegiatan kolaboratif membantu anak mengembangkan cara berpikir yang lebih luas dan kreatif.

Dari perspektif kreativitas, hasil penelitian ini menguatkan konsep kreativitas yang dikemukakan oleh Ellis Paul Torrance. Torrance menjelaskan bahwa kreativitas terdiri atas empat dimensi utama, yaitu fluency (kelancaran berpikir), flexibility (keluwesan berpikir), originality (keaslian gagasan), dan elaboration (kemampuan mengembangkan ide). Model ECL memberikan ruang yang luas bagi perkembangan keempat aspek tersebut karena anak didorong untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan, menghasilkan gagasan baru, dan mengembangkan ide sesuai pengalaman serta imajinasinya.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian Yes Matheos Lasarus Malaikosa dan rekan-rekan menunjukkan bahwa pendekatan Experiential Creative Learning mampu meningkatkan kemampuan berpikir divergen melalui aktivitas eksploratif dan reflektif. Hasil penelitian ini memperluas bukti empiris tersebut dengan menunjukkan bahwa penerapan ECL melalui kegiatan kolase efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 4-5 tahun dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Secara akademik, penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa kreativitas anak berkembang lebih optimal melalui pembelajaran yang berpusat pada pengalaman belajar daripada pembelajaran yang berorientasi pada reproduksi hasil karya. Pengalaman belajar yang autentik, terbuka, dan bermakna memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan proses berpikir kreatif secara lebih mendalam.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah pentingnya guru PAUD merancang pembelajaran yang memberi ruang eksplorasi, refleksi, dan kebebasan berekspresi kepada anak. Kegiatan kolase yang dipadukan dengan Model Experiential Creative Learning terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak sehingga mendukung perkembangan kreativitas, rasa percaya diri, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan berpikir abad ke-21.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa Model Experiential Creative Learning (ECL) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 4–5 tahun di TK Karunia Surabaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor post-test kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, serta hasil uji Independent Sample t-test memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Temuan tersebut menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan antara anak yang memperoleh pembelajaran menggunakan model ECL dan anak yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan temuan tersebut, tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh Model Experiential Creative Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 4–5 tahun telah tercapai. Hasil penelitian menjawab rumusan masalah bahwa penerapan Model Experiential Creative Learning melalui kegiatan kolase berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman langsung, bereksplorasi, berefleksi, dan mengekspresikan ide secara bebas terbukti mendukung perkembangan kreativitas anak.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Secara praktis, temuan ini dapat menjadi alternatif bagi guru dan lembaga PAUD dalam merancang pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan Model Experiential Creative Learning pada kegiatan pembelajaran yang lebih beragam untuk memperkaya kajian mengenai pengembangan kreativitas anak usia dini.

REFERENSI

- Berk, L. E. (2013). *Child Development* (9th ed.). Pearson Education.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. McGraw-Hill.
- Kim, K. H. (2006). Can we trust creativity tests? A review of the Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT). *Creativity Research Journal*, 18(1), 3–14. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1801_2
- Kim, Y. J., & Park, H. S. (2022). Experiential arts-based learning on children's creativity: A longitudinal approach. *Early Child Development and Care*, 192(1), 1–14. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.181345>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2005). Learning styles and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education. *Academy of Management Learning & Education*, 4(2), 193–212.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Malaikosa, Y. M. L., Adhe, K. R., & Fauziddin, M. (2025). Development of Divergent Thinking Skills in Early Childhood Through the Creative Mine Adventure Application. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 13(2), 270–280.
- Malaikosa, Y. M. L., Yahya, A. N., Adhe, K. R., Widayati, S., & Saroinsong, W. P. (2025). Enhancing Divergent Thinking in Children Through an Experiential Creative Learning Model: The Case of Creative Mind Adventure. *The International Journal of Early Childhood Learning*.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Viking.
- Piaget, J. (1971). *The Theory of Stages in Cognitive Development*. McGraw-Hill.

-
- Riza, N., & Kamarulzaman, W. (2021). The effectiveness of collage activities on preschool children's creative development. *International Journal of Early Childhood Education*, 27(2), 123-135.
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent thinking as an indicator of creative potential. *Creativity Research Journal*, 24(1), 66-75.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Scholastic Testing Service.
- Torrance, E. P. (1990). *The Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Scholastic Testing Service.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA