

KREATIVITAS BERMAIN ANAK USIA DINI

Ratih Permata Sari*

Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang

Abstract

Creativity is one of the natural potentials in children that must be developed optimally. Creativity itself is grown in the right brain, the brain that has the specification of thinking, processing data about feelings, emotions, art and music. All children born in the world must have a side of creativity, but in different levels. The low level of child creativity is influenced by two things: genetic factors (congenital birth) and environmental factors. This creativity will grow optimally if both factors are well integrated. Children's creativity will be able to be nurtured through play activities so that the child will be a creative and innovative person. Creativity will lead to the development of children's potential. For this reason children's creativity is important to be stimulated through various activities that children love. In essence, early childhood is at play time. So, teachers, parents and other adults should participate more with children through play activities. Facilitate children with various media to play so that children explore more and find new things by themselves.

Keywords: Creativity, Playing, Early Childhood

A. Pendahuluan

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda dan karena itu membutuhkan pendidikan yang berbeda-beda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu

*) Email: ratihpspaud@gmail.com

Dosen tetap Fakultas Tarbiyah di IAI Al-Qolam Malang

Jurnal ini tersedia di: http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal_pusaka/article/view/105

(yaitu mengidentifikasi dan membina) serta memupuk (mengembangkan dan meningkatkan) bakat tersebut, termasuk dari mereka yang berbakat istimewa atau memiliki kemampuan dan kecerdasan laur biasa (*the gifted and talented*). Dulu orang biasanya mengartikan “anak berbakat” sebagai anak yang memiliki kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya intelegensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi. Kreativitas atau daya cipta memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya.¹

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan (*golden age*), sekaligus dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Anak usia dini merupakan masa peka dalam perkembangan aspek berpikir logis anak. Usia 4-6 tahun merupakan masa peka untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan dan menginternalisasikan ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan awal pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki sifat rasa ingin tahu yang besar terhadap lingkungan sekitar. Anak selalu ingin mencoba hal-hal yang baru untuk mendapatkan pengalaman. Anak senang berinteraksi dengan orang lain baik usianya lebih muda, teman sebaya maupun dengan orang yang lebih tua. Usia dini atau disebut juga sebagai usia prasekolah adalah suatu masa ketika anak-anak belum memasuki pendidikan formal. Oleh sebab itu, pada rentang usia dini adalah saat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Pengembangan kreativitas anak secara terarah pada rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupannya di masa depan. Tapi sebaliknya, jika orang tua tidak dapat memperhatikan pengembangan kreativitas anak secara benar dan terarah, bisa jadi akan berakibat fatal terhadap kreativitas anak yang sebenarnya.

Anak kreatif merupakan anak yang pikirannya berdaya, penuh dengan inisiatif dan tidak selalu bergantung pada orang lain. Ketika anak mengekspresikan pikirannya

¹ Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: Rineka Cipta. 1995), hal. 6.

atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif.

Dalam memupuk dan mengembangkan kreativitas pada anak-anak, Rogers² menyatakan bahwa salah satu kondisi yang turut mendukung adalah kemampuan yang ada pada diri anak tersebut seperti intelegensi dan kemampuan berpikirnya dalam memahami konsep-konsep melalui bermain. Dan yang dimaksud dengan bermain disini adalah bermain secara spontan dengan ide-ide, benda-benda, dan dengan anak-anak lainnya. Hal ini berkaitan dengan keterbukaan terhadap pengalaman-pengalaman baru.

Hurlock³ mengatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Anak dapat mencoba hal-hal yang belum diketahuinya serta mengungkapkan ide-idenya melalui bermain bebas. Anak yang masih kecil akan merasa puas dengan apapun yang dihasilkannya. Tetapi anak-anak sudah lebih besar, akan lebih kritis dan akan lebih berkreasi dalam menciptakan hasil karyanya. Ia akan memperoleh kepuasan pribadi karena dapat menciptakan sendiri suatu hasil karya nyata, di samping itu juga karena ia akan berhasil mendapatkan pengakuan dari lingkungannya terhadap hasil karya tersebut. Dengan demikian, pengalaman-pengalaman kreatif yang diperoleh anak dari bermain akan merangsangnya untuk melakukan aktivitas yang bermanfaat sebagai sarana mengembangkan kreativitas apabila ia dewasa. Maka sangatlah penting untuk memberikan kesempatan kepada anak mengekspresikan minat-minat serta daya kreasinya melalui sarana bermain.

² Mutiah, Diana. *Psikologi Bermian Anak Usia Dini*. (Jakarta: Prenada Media Group. 2010), hal. 153.

³ Sukiman. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Model Pembelajaran Beyond Centers And Circle Time (BCCT)*. (Dimuat dalam Jurnal Paud Volume 6, Edisi Mei 2012), hal. 23.

B. Pembahasan

1. Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas dalam abad ini banyak dikaji dari pendekatan psikodinamis⁴. Hal ini didasarkan atas kenyataan bahwa perilaku manusia memiliki alam sadar dan alam tidak sadar. Kreativitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep dan atau langkah-langkah baru pada diri seseorang. Kebermaknaan kreativitas terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang member ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri peserta didik yang sehat, produktif, dan inovatif.⁵

Kreativitas juga diartikan sebagai suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus, sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorohtinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Pengertian lain tentang kreativitas menyatakan bahwa kreativitas adalah proses yang melibatkan pengetahuan kini dengan pengalaman lama untuk mendapatkan pengalaman baru. Contohnya seorang anak yang sedang bermain pasir, mencampurkan pasir dengan air dan menernukan untuk pertama kalinya bahwa pasir tersebut bisa dicetak, anak itu sudah dapat disebut kreatif. Contoh lainnya, seorang anak mencampur warna kuning dan biru dan untuk pertama kalinya menemukan warna berubah warna menjadi hijau, anak itu dapat disebut kreatif juga, jadi pada dasarnya semua anak membawa potensi kreatif⁶. Kreativitas juga dapat dipahami sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu dengan cara yang baru atau orisinal. Oleh karena itu sangat diperlukan lingkungan (pendidik dan orangtua) yang mengijjinkan

⁴ Semiawan, Conny R. *Kreativitas Keberbakatan: Mengapa, apa, dan Bagaimana*. (Jakarta: Indeks. 2009), hal. 32.

⁵ Diana. *Psikologi Bermian...*, Hal. 41.

⁶ Departemen Pendidikan Nasional. *Pengembangan Pengetahuan Seni dan Kreativitas*. (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2010), hal. 3.

dan menghargai anak untuk menunjukkan dirinya sebagai individu melalui ekspresi masing-masing anak.

Rhodes⁷ menjelaskan bahwa pengembangan kreativitas pada diri seseorang dapat dilakukan melalui pendekatan 4P, yaitu *Person* (pribadi), di mana tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan; *Process* (proses), dimana langkah-langkah proses kreatif dimulai dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi. *Press* (dorongan), berupa dorongan internal dan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis; dan *Product* (hasil akhir) yang ditandai dengan orisinalitas, kebaruan, kebermaknaan, dan teramati (*observable*). Berkaitan dengan pendekatan tersebut, diyakini bahwa pribadi kreatif yang melibatkan diri dari dalam proses kreatif dan dengan dukungan (*press*) dari lingkungan akan menghasilkan produk kreatif. Kreativitas anak bisa muncul jika terus diasah sejak dini. Pada anak-anak, kreativitas merupakan sifat yang komplikatif yaitu seorang anak mampu berkreasi dengan spontan karena anak telah memiliki unsur pencetus kreativitas. Kreativitas anak akan mengembangkan potensi kreatif anak.

Pada dasarnya kreativitas anak-anak bersifat ekspresionis, karena pengungkapan ekspresi itu merupakan sifat yang dilahirkan dan dapat berkembang melalui latihan-latihan. Ekspresi adalah ungkapan perasaan melalui mimik maupun gerak tubuh. Ekspresi anak sering timbul secara spontan, terbuka, tangkas dan sportif. Ada tiga ciri dominan pada anak yang kreatif yaitu : 1) spontan, 2) rasa ingin tahu, dan 3) tertarik pada hal-hal baru. Ketiga sifat tersebut merupakan bagian dari karakteristik anak pada umumnya. Sehingga semua anak pada dasarnya adalah kreatif. Faktor lingkungan di sekitar anak yang menjadikan anak tidak kreatif. Dengan demikian, peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mengembangkan kreativitas anak

Dalam pembelajaran yang dilakukan bagi anak sebaiknya guru mengenal karakteristik anak dan juga memahami prinsip belajar pada anak TK diantaranya yaitu pembelajaran berpusat pada anak, belajar dilakukan dengan bermain dan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot. Menurut Suyanto⁸ karakteristik dari anak TK yang kreatif adalah senang bereksperimen, bereksplorasi, rasa ingin tahunya tinggi, bersifat spontan dalam menyatakan

⁷ Munandar, *Pengembangan Kreativitas...*, hal. 20.

⁸ Suyanto, Slamet. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.(Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal: 76.

pikirannya, suka berpetualang, jarang merasa bosan dan mempunyai daya imajinasi yang tinggi. Guru sebaiknya menghindari perkataan dan perilaku yang membuat anak terhambat dalam mengungkapkan ide kreativitasnya. Misalnya guru sebaiknya jangan mengucapkan kata "anak bodoh, anak nakal dan tidak boleh". Ketika anak mewarnai suatu gambar misalnya warna kuning pada daun, guru jangan langsung melarang dengan kata daun itu warnanya hijau, ketika anak bernyanyi dengan suara yang lantang jangan dikatakan bahwa anak berisik dan biarkan anak bermain untuk menuangkan kreativitasnya selama hal tersebut tidak berbahaya bagi anak, guru dan orang tua cukup menjadi fasilitator dan motivator bagi anak.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Paul Torrance⁹ menyebutkan ciri-ciri anak prasekolah yang kreatif, yaitu:

- 1) Belajar dengan cara-cara yang kreatif.
- 2) Memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal membutuhkan usaha kreatif.
- 3) Memiliki suatu kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan.
- 4) Dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda.
- 5) Belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunkan pengalamannya.
- 6) Menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah.

c. Kreativitas pada Anak Usia Dini

Mayesty¹⁰ menyatakan bahwa anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif, ini berarti bahwa apa yang mereka lakukan adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri bahkan juga bagi orang lain. Anak-anak secara alami adalah sosok yang kreatif, umumnya mereka mengeksplorasi dunia ini dengan ide-ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara-cara yang alami dan asli. Kreativitas berarti memiliki kekuatan dan kualitas untuk mengekspresikan diri

⁹ Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005),hal. 11-13.

¹⁰ Sujiono & Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: Indeks. 2010), hal: 39.

dengan cara anak sendiri, mereka selalu mengadakan perubahan yang dilakukan setiap saat, dan semua dilakukan oleh mereka sendiri. Pada dasarnya kreativitas bersifat alamiah yang sudah ada di dalam diri anak. Artinya, orang lain dan lingkungan di luar diri mereka hanya perlu mendorong.

Dengan melihat hal tersebut, dapat dikatakan kreativitas harus dikembangkan sejak anak dalam usia dini. Hal ini dikarenakan anak dalam usia dini masih berada pada taraf pembentukan, baik dalam kemampuan otaknya maupun kemampuan fisiknya. Selanjutnya Mayesty¹¹ (dalam Sujiono & Sujiono, 2010: 39) mengemukakan terdapat 8 (delapan) cara untuk membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu:

- 1) Membantu anak menerima perubahan;
- 2) Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan;
- 3) Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi;
- 4) Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya;
- 5) Memberi penghargaan pada kreativitas anak;
- 6) Bantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah;
- 7) Bantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya; serta
- 8) Bantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya.

Guilford¹² mengemukakan sifat-sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu: (1) kelancaran (*fluency*), suatu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan; (2) keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan beragam pemecahan masalah; (3) keaslian (*originality*) merupakan kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara yang asli; (4) kerincian (*elaboration*) kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci; (5) perumusan kembali (*redefinition*), yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan sudut pandang yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh orang lain.

Anak kreatif, yaitu anak yang pikirannya berdaya, penuh dengan inisiatif dan tidak selalu bergantung pada orang lain. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original,

¹¹ *Ibid*, hal. 39.

¹² Diana. *Psikologi Bermian...*, hal: 41.

maka kita mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif. Anak yang kreatif adalah anak yang mampu memberdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu produk secara kreatif. Dengan demikian ia juga merupakan pemikir yang kreatif. Pemikir yang kreatif akan menghasilkan suatu produk yang unik serta bereaksi terhadap lingkungan secara unik pula. Reaksi tersebut mungkin mirip dengan yang telah ada, tetapi jika anak belum mengetahuinya maka reaksi tersebut dianggap baru atau original. Produk kreatif adalah produk original yang dihasilkan dari pemikiran yang kreatif. Pikiran yang kreatif tersebut harus ditanamkan sejak dini.

2. Kreativitas Bermain pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Pada hakikatnya semua anak suka bermain, hanya anak-anak yang sedang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Mereka menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri, dengan teman sebayanya, maupun dengan orang yang lebih dewasa. Bentuk permainannya pun juga beragam. Berdasarkan fenomena tersebut para ahli PAUD menentukan bahwa bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dan esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini¹³.

Kegiatan bermain pada anak perlu mendapat perhatian para pendidik anak usia dini. Di zaman yang semakin modern ini banyak anak-anak yang tertekan mengikuti kegiatan sekolah. Begitu banyak tugas-tugas yang diberikan guru, termasuk pekerjaan rumah (PR) dan les. Pembelajaran anak usia dini banyak yang sangat terstruktur dan formal sehingga celah bagi anak untuk bermain sambil belajar semakin sempit.

b. Teori Bermain

1) Teori Klasik

Teori klasik yaitu teori yang muncul dari abad ke-19 sampai Perang Dunia I. Teori klasik menerangkan ada empat alasan mengapa anak suka bermain dengan dasar sebagai berikut a) Kelebihan Energi, b) Rekreasi dan Relaksasi, c) Insting, dan d) Rekapitulasi.

¹³ Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan ...*, hal. 114.

2) Teori Modern

Teori-teori modern yaitu teori yang muncul sesudah Perang Dunia I. Perbedaannya adalah teori modern memberikan tekanan pada konsekuensi bermain pada anak. Teori modern mengkaji tentang bermain tidak hanya menjelaskan mengapa muncul perilaku bermain, tetapi juga berusaha menjelaskan manfaat bermain bagi perkembangan anak (Mutiah, 2010: 99)¹⁴.

Disampaikan pula bahwa teori modern memandang bermain sebagai bagian dari perkembangan anak, baik kognitif, emosional, maupun sosial anak. Teori modern dibedakan menjadi tiga macam yaitu teori psikoanalisis, perkembangan kognitif, dan teori belajar sosial. Berikut penjelasan ketiga macam teori tersebut¹⁵: a) Teori Psikoanalisis, b) Teori Perkembangan Kognitif, dan c) Teori Belajar Sosial

Dalam bermain, anak dapat menciptakan *scaffolding*, secara mandiri baik dalam kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat dan kerjasama dengan teman lain¹⁶. Misalnya seorang anak yang rewel dan menangis kalau disuruh tidur, dalam situasi bermain pura-pura dia akan naik ketempat tidur tanpa rnenangis. Dalam bermain anak mampu mengendalikan dirinya karena kerangka bermain berada di bawah kontrol anak atau dilakukan dalam situasi imajiner. Anak dapat pura-pura menangis dan mampu menghentikan tangisannya secara tiba-tiba, berbeda dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

c. Esensi Bermain

Meskipun bentuk permainan anak-anak di seluruh dunia dari waktu ke waktu berbeda-beda, tetapi tampaknya esensinya tetap sama. Berikut penjelasan esensi bermain¹⁷: a) Aktif, b) Menyenangkan, c) Motivasi Internal, d) Memiliki Aturan, dan Simbolis dan Berarti

¹⁴ Diana, *Psikologi Bermian...*, hal. 99.

¹⁵ Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan ...*, hal. 116.

¹⁶ Diana, *Psikologi Bermian...*, hal. 104.

¹⁷ Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan ...*, hal. 117.

d. Batasan Mengenai Bermain

Smith *et al.* Garvey; Rubin, Fein, Vandenberg & Johnson¹⁸ diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain, sebagai berikut: a) Dilakukan berdasarkan *motivasi instrinsik*, b) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh *emosi-emosi yang positif*, c) *Fleksibilitas*, d) Lebih menekankan *pada proses* yang berlangsung dibandingkan hasil akhir, e) *Bebas memilih* dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil, dan f) Mempunyai kualitas *pura-pura*.

e. Manfaat Bermain

Bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain anak akan bermasalah di kemudian hari. Herbert Spencer, Catron & Allen¹⁹ menyatakan bahwa anak bermain karena mereka punya energi berlebih. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan.

Kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga ada ahli yang berpendapat bahwa usia prasekolah adalah usia bermain.²⁰ Dari penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan.

Teori kognitif dan juga pandangan teori mutakhir menunjukkan bahwa bermain sangat bermanfaat bagi pertumbuhan anak. Karena itu, tidak ada alasan bagi orang tua, pengasuh dan juga guru TK untuk melarang anak bermain. Bermain merupakan hak anak yang harus dihormati, karena bermain merupakan kegiatan yang berguna dan tidak hanya membuang-buang energi saja. Melalui aktivitas bermain

¹⁸ Diana. *Psikologi Bermian ...*, hal. 110.

¹⁹ Musfiroh, Tackiroatun. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intellegence pada Anak Usia Dini*. (Jakarta: Grasindo. 2008), hal: 5.

²⁰ Tedjasaputra, Mayke. S. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Grasindo. 2001), Hal 38.

anak dapat dimanfaatkan untuk membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.²¹

Masih banyak lagi manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan bermain. Dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan bisa memunculkan gagasan seseorang tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak, yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, ketrampilan olah raga dan menari.

1) Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Fisik

Menurut Garvey (dalam Musfiroh, 2008: 6) bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial, sistem komunikasi. Bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak. Hoorn, et. al (dalam dalam Musfiroh, 2008: 6) juga menyampaikan bahwa bermain memiliki kekuatan untuk menggerakkan perkembangan anak. Pada masa anak-anak, bermain merupakan landasan bagi perkembangan mereka karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri.

Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah. Kalau anak harus duduk diam berjam-jam lamanya, ia akan merasa bosan, tidak nyaman dan tertekan. Hal ini bisa diamati terutama pada anak usia prasekolah yang memang pada umumnya aktif, banyak gerak dan rentang perhatiannya masih terbatas. Dengan demikian, guru perlu bersikap bijaksana untuk tidak menuntut anak terlalu lama duduk diam melakukan tugas tertentu. Sebaiknya guru secara kreatif merancang variasi kegiatan di dalam maupun di luar kelas yang tidak membosankan bagi anak.

Kegiatan anak dalam bermain, terutama yang banyak melibatkan aktivitas fisik seperti bermain petak umpet, berlari, naik turun tangga dan plosotan tidak hanya menyebabkan anak menjadi sehat tetapi juga otot anak menjadi kuat. Disamping

²¹ Suratno. *Pengembangan Kreativitas...*, hal. 81.

itu anak dapat menyalurkan energi yang berlebih sehingga anak tidak merasa gelisah.

2) Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Motorik Kasar dan Motorik Halus

Saat dilahirkan, seorang bayi tidak berdaya karena ia belum mampu menggunakan anggota tubuh untuk dimanfaatkan bagi kepentingan dirinya, bayi yang baru lahir hanya dapat menangis sambil menggerak-gerakkan tangan kakinya.

Pada usia sekitar 3 bulan, ia mulai belajar meraih mainan yang ada ditempat tidurnya dan untuk dapat meraih mainan tersebut, ia perlu belajar mengkoordinasikan (menyelaraskan) gerakan mata dengan tangan. Awalnya belum berhasil di-lakukan, tapi lama kelamaan ia dapat meraih, bahkan pada akhirnya bisa menggenggam mainan tersebut.

Usia sekitar 1 tahun misalnya, anak senang memainkan pensil untuk membuat coretan-coretan. Seeara tidak langsung ia belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus yang diperlukan dalam menulis.

Usia sekitar 2 tahun ia sudah dapat membuat coretan benang kusut. Usia sekitar 3 tahun berhasil membuat garis lengkung. Usia sekitar 4 atau 5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometrik misalnya gambar rumah, orang dan lain-lain.

Anak usia 5 hingga 6 tahun perlu bermain aktif. Mereka dapat melempar, menangkap, menendang, memukul, bersepeda roda dua, dan meluncur. Saat ini banyak anak yang menghabiskan waktunya untuk aktivitas pasif, seperti menonton televisi atau video. Anak itu membutuhkan kesempatan untuk memanjat, berayun, mendorong, menarik, berlari, meloncat, melompat, dan berjalan dalam rangka menguasai tubuh mereka.²²

Melalui aktivitas bermain anak berkesempatan berlatih untuk menggunakan otot kasar seperti menangkap bola dan kemudian melemparkannya, berkejaran, bergelutan dan sebagainya. Disamping itu anak dapat berlatih memanfaatkan otot

²² Musfiroh, *Cerdas Melalui ...*, hal.14

halusnya seperti untuk menggambar, membuat garis lurus dan lengkung. Keterampilan seperti itu akan sangat bermanfaat bagi kehidupan anak selanjutnya.²³

3) Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Sosial

Menurut Catron dan Allen²⁴, bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal-hal berikut:

- a) Interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik.
- b) Kerjasama, yakni interaksi saling membantu, berbagi, dan pola pergiliran.
- c) Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat.
- d) Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multibudaya.

Dengan meningkatnya usia, anak perlu belajar berpisah dengan pengasuh atau ibunya, ia butuh diyakinkan bahwa perpisahan itu hanya berlangsung sesaat saja. Misalnya saja melalui permainan "Ciluk-ba" dan petak umpet, ia akan memperoleh pengalaman tersebut.

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Misalnya saja bagaimana membuat aturan permainan sehingga pertengkaran dapat dihindari.

Ia juga belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman tersebut, sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi (pengetahuan). Perlu juga diingat peran bermain sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial dan peran jenis kelamin yang berlangsung di dalam masyarakat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup.

²³ Suratno. *Pengembangan Kreativitas...*, hal. 80

²⁴ Musfiroh, *Cerdas Melalui ...*, hal. 11

Dari sini ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya. Melalui bermain peran atau bermain pura-pura anak juga belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua (ibu, ayah) atau guru, pembantu, dokter, dan lain-lain. Anak juga belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan atau laki-laki.

4) Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Emosi atau Kepribadian

Bagi anak, bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (*inherent*), dan sudah terberi secara alamiah. Dapat dikatakan tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain, seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam hidupnya sehari-hari. Sekaligus ia dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Bila anak memperoleh kesempatan untuk menyalurkan perasaan tegang, tertekan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya, setidaknya akan membuat anak lega dan relaks. Misalnya saja anak yang sering gagal untuk meraih prestasi yang baik, ia dapat bermain peran dengan boneka-bonekanya seakan-akan ia adalah murid terpandai. Atau seorang anak yang benci kepada adiknya, bisa memperlakukan boneka yang dimainkan sebagai "adik" ia bebas untuk menyiksa adik tersebut. Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu. Anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman, bersikap jujur, kesatria, murah hati, tulus dan sebagainya.

Aturan dan larangan yang ditetapkan secara sepihak oleh orang tua, guru dan juga pengasuh akan menghambat aktivitas yang diinginkan sehingga akan menjadi katarsis. Melalui aktivitas bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya sehingga akan menghilangkan katarsis tersebut. Disamping itu, melalui bermain anak juga dapat memuaskan kebutuhan dan dorongan dari dalam dirinya. Dengan demikian anak akan menjadi lega dan rileks serta bebas dari ketegangan.

5) Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Kognisi

Aspek Kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak prasekolah melalui bermain. Perlu diingat bahwa pada usia prasekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.

Menurut Bredekamp & Copple²⁵ anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain.

Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan "serius". Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar. Misalkan saja untuk memperkenalkan warna dan ukuran bisa digunakan kegiatan bermain memancing ikan yang terdiri dari macam-macam warna dan ukuran.

Anak juga bisa belajar macam-macam hal melalui cerita yang ia dengar, buku-buku yang ia lihat, menonton TV, menjelajahi lingkungan sekitarnya sehingga hal-hal yang tidak didapat di rumah atau disekolah bisa dipenuhi dengan pengalaman yang ia peroleh dari lingkungan lain. Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan melalui percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain.

Ia akan merasa bahwa kalau bisa menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, akan memberi perasaan puas. Pada anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya ciptanya secara bebas, baik coretan yang ia buat, ceritera yang ia ungkapkan, serta hasil karya lainnya. Pengalaman ini bisa diberlakukan kalau anak sudah terjun dalam dunia kerja diusia dewasa, dalam dunia kerja ia tidak akan bosan untuk mencoba berkarya dan menciptakan sesuatu yang khas.

²⁵ *Ibid.* Hal: 8

Dengan teman-teman sebaya anak perlu berkomunikasi, pada mulanya melalui bahasa tubuh, tapi dengan meningkatnya usia dan bertambahnya perbendaharaan kata, ia akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan. Anak perlu dapat memahami kata-kata yang diucapkan oleh teman-teman dan mampu mengemukakan keinginan, pendapat serta perasaannya. Ia akan banyak belajar kata-kata baru sehingga memperkaya perbendaharaan kata yang dimiliki. Anak juga dapat bermain pantun, bernyanyi dan sebagainya yang juga dapat memperkaya perkembangan bahasa serta menggunakan bahasa secara lebih terampil serta luwes.

6) Manfaat Bermain untuk Mengasah Ketajaman Penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Kelima aspek penginderaan ini perlu untuk diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya. Menjadikan anak yang aktif, kritis, kreatif, dan bukan sebagai anak yang acuh tak acuh, pasif, tidak tanggap, tidak mau tahu terhadap kejadian-kejadian yang muncul di sekitarnya.

Pada anak prasekolah, ketajaman atau kepekaan penglihatan dan pendengaran sangat perlu untuk dikembangkan karena akan membantu anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk atau kata-kata tertentu yang akhirnya memudahkan anak untuk belajar membaca serta menulis di kemudian hari. Kepekaan penglihatan dan penginderaan dapat dilatih sejak dini misalnya pada bayi dapat dimulai dengan permainan kerincingan atau *music-box* yang dapat berbunyi dan menimbulkan macam-macam suara. Bayi dapat mengamati berbagai bentuk dan warna dari mainan tersebut. Pada usia lebih besar, suruhlah anak mendengarkan suara-suara klakson mobil lain yang berbeda dari mobil ayahnya, suara tukang sate yang berbeda dari penjual bakmi, suara cicak, burung, detik jarum jam dan surat-surat lain.

Membacakan cerita, mengajak berbicara, mendengarkan lagu yang dinyanyikan ibu atau didengar dari radio cassette akan membuat anak belajar memperhatikan dan mengingat cerita tertentu, lagu tertentu. Pada usia prasekolah anak dapat mengamati berbagai bentuk, ukuran, warna, besaran, misalnya melalui alat-alat permainan edukatif atau memainkan benda seperti peralatan rumah tangga yang ada di rumah.

g. Manfaat Bermain untuk Mengembangkan Keterampilan Olahraga dan Menari

Bila seorang anak tubuhnya sehat, kuat, cekatan melakukan gerakan-gerakan baik berlari, meniti, bergelantungan, melompat, menendang, melempar serta menangkap bola, maka ia lebih siap menekuni bidang olah raga tertentu pada usia yang lebih besar.

Kalau anak terampil melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, ia lebih percaya diri dan merasa mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit.

Demikian pula halnya dengan kegiatan menari. Untuk menari, diperlukan gerakan-gerakan tubuh yang cekatan, lentur, tidak canggung-canggung. Yakin pada apa yang dilakukan sehingga ia bisa menari tanpa merasa takut-takut atau was-was. Pada anak prasekolah belum dapat dituntut untuk melakukan gerakan-gerakan olah raga ataupun menari yang sempurna. Yang penting adalah anak menyukai dan senang pada kegiatan tersebut yang nantinya dapat dikembangkan sesuai dengan minat, bakat yang akhimya akan menjadi hobby bahkan mungkin menjadi sumber rnta pencaharian di kemudian hari.

Bermain, selain mempunyai berbagai manfaat untuk menunjang perkembangan anak, juga dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak lain sebagai media atau sarana melakukan kegiatan bersarna anak. Yang dapat memanfaatkan bermain antara lam guru, ahli psikoterapi serta orang-orang dewasa lainnya yang banyak berinteraksi dengan anak.

f. Macam-macam Kegiatan Bermain

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock²⁶ yang mengemukakan ada 2 penggolongan utama kegiatan bermain yaitu bermain aktif dan bermain pasif atau dikenal sebagai hiburan (*amusement*).

²⁶ Tedjasaputra, Mayke. S. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Grasindo. 2001). Hal: 52

Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi kegiatan pada akhir masa kanak-kanak yaitu sekitar usia praremaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan sebagainya. Tapi tidak berarti bahwa kegiatan bermain aktif akan menghilang dan digantikan oleh kegiatan bermain pasif sebab kedua jenis kegiatan bermain ini akan selalu ada bersama, hanya saja penekanannya yang berbeda.

Kedua jenis kegiatan tersebut akan memberi kesenangan, kebahagiaan pada anak dan dapat memenuhi kebutuhan anak untuk bermain. Masing-masing jenis kegiatan bermain tersebut di atas mempunyai sumbangan positif baik terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisi.

Selanjutnya akan dibahas pengertian bermain aktif dan pasif, dilengkapi dengan macam-macam kegiatan untuk masing-masing kelompok serta manfaat yang dapat dipetik dari tiap kegiatan.

1) Kegiatan Bermain Aktif

Bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan kepada anak yang dilakukan melalui aktivitas langsung oleh diri anak itu sendiri. Dengan demikian, kegiatan bermain aktif akan banyak melibatkan aktivitas tubuh. Karena itu, aktivitas anak dalam bermain aktif akan sangat dipengaruhi oleh kondisi anak. Terdapat berbagai faktor yang dapat berpengaruh terhadap kondisi anak, seperti: kesehatan anak, teman bermain anak, tingkat keerdasan anak, jenis kelamin, alat permainan yang dimiliki, dan lingkungan untuk bermain.²⁷

Seberapa sering anak melakukan kegiatan bermain jenis ini dan apa saja ragam permainan yang mereka lakukan sangat bervariasi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: a) kesehatan, b) Penerimaan sosial dari kelompok teman, c) tingkat kecerdasan anak, d) jenis kelamin, e) alat permainan, dan f) lingkungan tempat atau dibesarkan.

Di dalam kelompok ini terdapat banyak ragam kegiatan bermain yang bisa dilakukan anak usia bayi sampai dengan remaja, dewasa maupun usia tua. Ada

²⁷ Suratno. *Pengembangan Kreativitas...*, hal. 83.

kegiatan yang lebih banyak dilakukan pada masa bayi, anak-anak usia sekolah, remaja dan seterusnya.

Berikut ini akan diuraikan beberapa macam kegiatan bermain aktif, berikut: a) bermain bebas dan spontan, b) bermain konstruktif, c) bermain khayal/bermain peran, d) mengumpulkan benda-benda, dan e) melakukan penjelajahan (eksplorasi).

2) Kegiatan Bermain Pasif

Di samping bermain aktif dimana anak secara langsung terlibat secara fisik dalam permainan tersebut, anak juga dapat bermain secara pasif. Dalam bermain pasif, aktifitas fisik anak tidak banyak dimanfaatkan, tetapi aspek lainnya seperti pendengaran dan penglihatan lebih banyak berperan.

Hiburan (*amusement*) merupakan salah satu bentuk bermain pasif. Dalam hal ini anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri. Sebagai contoh misalnya menonton film, anak tinggal duduk untuk menikmati film tersebut. Bermain pasif dapat pula diartikan sebagai kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik.

Jenis bermain pasif biasanya lebih banyak digemari anak-anak yang memasuki usia remaja, mereka pergi berkelompok untuk menonton suatu acara film atau tayangan musik. Ada anak-anak yang lebih menyukai kegiatan bermain pasif dibandingkan bermain aktif. Pada sub bab sebelumnya sudah dikemukakan adanya beberapa faktor yang memengaruhi pilihan jenis bermain anak.

Sementara orang tua ada yang berpendapat bahwa bermain pasif terutama yang berbentuk hiburan, akan sia-sia saja dan kurang bermanfaat bagi anak. Pendapat ini sebenarnya kurang tepat, ada macam-macam manfaat yang bisa diperoleh, selain itu jenis bermain pasif merupakan pelengkap terhadap bermain aktif. Tentu saja dalam hal tertentu, bermain pasif kurang bermanfaat misalnya untuk perkembangan fisik motorik serta kesehatan anak karena tidak terlalu banyak melakukan aktivitas fisik ataupun tidak ada hasil karya ciptaan anak. Beberapa kegiatan bermain pasif dan aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah 1) membaca, 2) melihat komik, 3) menonton, 4) mendengarkan radio, 5) mendengarkan musik.

3. Bermain dan Kreativitas pada Anak Usia dini

Konsep dan bentuk kreativitas Anak Usia Dini dan orang dewasa sangat berbeda. Kreatif dalam pengertian orang dewasa berarti keberadaan keahlian (*expertise*), keterampilan, (*skill*), dan motivasi dalam diri (*intrinsic task motivation*). Orang dewasa yang kreatif diindikasikan sebagai individu yang memiliki gaya karya yang mempesona, keterbukaan ide yang mengagumkan, dan konsentrasi serta ketekunan yang luar biasa. Kreativitas pada anak-anak memiliki ciri tersendiri. Kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak yang kreatif sensitif terhadap stimulasi. Mereka juga tidak dibatasi oleh *frame-frame* apapun. Artinya, mereka memiliki kebebasan dan keleluasan beraktivitas. Anak kreatif juga cenderung memiliki keasyikan dalam aktivitas.

Anak menjadi kreatif juga karena mereka membutuhkan pemuasan dorongan emosi. Namun yang paling penting, kreativitas anak muncul karena anak perlu strategi untuk membangun konsep dan memecahkan masalah sesuai tingkat intelektualnya. Kreativitas muncul dari kemampuan berpikir divergen, lateral, multiarah. Pada belahan otak, kreativitas bersumber pada aktivitas hemisfer kanan. Kegiatan berpikir divergen memiliki ciri-ciri generatif, eksploratif, tak terprediksi (*unpredictable*), dan multijawab. Meskipun demikian, proses terjadinya kreativitas juga melibatkan kemampuan berpikir konvergen. Oleh karena pada anak proses lateralisasi tengah terjadi, maka stimulasi pada belahan otak kanan menjadi sangat esensial dan fundamental. Bagi anak, dua syarat kreativitas dapat dikatakan memadai, yakni *fluency* dan *flexibility*. Seorang anak dapat dikatakan kreatif ketika ia menemukan pemecahan atas sebuah permasalahan. Anak tentu saja melakukan *fluency* dengan memunculkan berbagai ide alternatif. Lebih lanjut anak akan mempertimbangkan berbagai hal untuk memilih solusi terbaik. Ketika anak hendak "ngunduh layangan", maka ia membutuhkan *fluency* sebagai *preparation* atau *brainstorming*. Anak kemudian melakukan berbagai pemikiran dan pertimbangan, bagaimana supaya layang-layang yang dipetik tidak sobek. Apakah akan mempergunakan pengalah, memanjat, atau menarik-narik talinya (atau yang lain). Anak melakukan *flexibility* karena konteks mulai berbicara. Ternyata, pohon itu dihuni oleh banyak semut hitam. Jika kemudian AUD itu berhasil menyelesaikan masalahnya, maka ia disebut kreatif. Tidak peduli jika solusi akhirnya diilhami oleh pengalaman orang lain.

Dalam hal ini, originalitas tidak menjadi faktor utama kreativitas anak. Seorang anak disebut kreatif jika ia menunjukkan ciri-ciri berikut:

- a. Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, menebak, mendiskusikan temuan.
- b. Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, bercerita.
- c. Berkonsentrasi untuk tugas tunggal dalam waktu cukup lama.
- d. Menata sesuatu sesuai selera.
- e. Mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa.
- f. Mengulang untuk tahu lebih jauh.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis.

Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak-anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat dievaluasi, akan merasa aman secara psikologis. Begitu pula anak yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya. Keadaan bermain yang demikian berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini, karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan

penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.

Berbagai bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas, antara lain:

- a. Mendongeng
- b. Menggambar
- c. Bermain alat musik sederhana
- d. Bermain dengan lilin
- e. Permainan tulisan tempel
- f. Permainan dengan balok
- g. Berolahraga

Kreativitas anak akan timbul ketika anak melakukan kegiatan melalui bermain, baik itu dilakukan sendiri maupun bermain bersama atau kelompok. Salah satunya dengan menggunakan bermain asosiatif. Dengan bermain asosiatif diharapkan anak akan menimbulkan ide yang beranekaragam. Sehingga ide-ide tersebut digabungkan untuk menghasilkan hasil karya yang lebih kreatif,

Bermain asosiatif merupakan kegiatan yang bersifat sosial dimana anak diajak untuk bisa bekerjasama dengan temannya. Ada beberapa kelebihan menggunakan teknik bermain asosiatif salah satunya adalah dapat mempererat atau memperkuat jalinan solidaritas kelompok. Anak-anak yang terlibat dalam kerjasama dapat saling mengerti ide-ide temannya sehingga dapat mengurangi sifat egoisentris anak.

Rendahnya kreativitas anak merupakan petunjuk bahwa rangsangan yang diberikan kepada anak masih kurang. Rangsangan yang diberikan salah satunya menggunakan alat permainan edukatif yang dapat berupa balok, boneka tangan, APE yang terbuat dari barang-barang bekas dan aman bagi anak, kartu bergambar dan lain-lain. Selain itu pembelajaran yang menyenangkan juga dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak salah satunya melalui bermain asosiatif. Anak diajak untuk bermain bersama temannya untuk menggabungkan anak dengan temannya untuk dituangkan dalam suatu hasil karya.

Kreativitas anak jangan dinilai hanya dari hasilnya tetapi lebih ditekankan pada proses selama kegiatan berlangsung. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebaiknya tidak bersifat monoton dan dapat membuat anak untuk menghasilkan suatu ide. Lingkungan tempat terjadinya pembelajaran nyaman dan kondusif, sehingga anak tidak merasa tertekan. Kondisi anak yang merasa tertekan akan menghambat keluarnya suatu ide atau gagasan ketika melakukan kegiatan.

Kreativitas anak juga dapat tumbuh apabila terdapat sarana pendukung salah satunya adalah alat permainan. Alat permainan yang dapat digunakan menarik dan tidak berbahaya bagi anak. Alat permainan dapat diperoleh dari lingkungan disekitar anak. Orang tua dan guru hendaknya mengetahui kesesuaian alat permainan dengan tingkat usia dan peralatan yang tidak berbahaya bagi anak yang akan digunakan dalam bermain dan kegiatan pembelajaran.

4. Implikasi Kreativitas Berbasis Bermain pada Anak Usia Dini

Para ahli meyakini bahwa kreativitas terpupuk dalam pembelajaran dengan pendekatan informal. Dalam pendekatan ini, sekolah dirancang sedemikian rupa sehingga anak senang berada di sekolah. Anak juga terbebas dari rasa takut dan tertekan. Mereka memperoleh rasa aman, dihargai, dan diakui peran sertanya dan apa yang mereka butuhkan akan diperhatikan dan disalurkan oleh guru. Pendekatan informal lebih memperhatikan proses pembelajaran dari pada hasil. Target tidak dipegang kaku, namun disesuaikan dengan kondisi anak dan konteks lingkungan. Konsep diulas secara integratif melalui topik-topik yang hangat dan nilai di sekitar anak. Pendekatan informal tidak membebani anak dengan fakta-fakta yang dihafal.

Anak belajar melalui metode yang menyenangkan, menggairahkan, dan menarik. Pendekatan ini tidak menunjukkan hasil instan yang membuat anak berprestasi cepat, dan segera terlihat hebat. Pendekatan ini berfungsi sebagai penyemai bibit-bibit kemandirian, kreativitas, cinta belajar, cinta angka, cinta baca, dan cinta ilmu. Anak tumbuh wajar, berkembang, eksploratif, dan memiliki keterampilan hidup yang jauh lebih baik daripada mereka dikondisikan sebaliknya. Pendekatan informal mengandalkan metode bermain sebagai metode yang mawadah semua aspek perkembangan anak. Diyakini bahwa bermain memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan kreativitas. Karena bermain memiliki sifat eksploratif maka kegiatan bermain berperan membentuk satu wilayah pembelajaran yang terpenting yakni kreativitas. Oleh karena itu, sangat tepat jika Taman Kanak-kanak memberikan bimbingan bermain pada anak-anak.

Jika ditilik kembali, anak-anak usia dini adalah anak yang memiliki potensi yang harus dikembangkan. Anak-anak belajar melalui bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, yaitu dunia yang penuh semangat apabila terkait dengan suasana yang sangat menyenangkan.²⁸ Dalam kegiatan bermain, anak akan diberikan fasilitas berbagai alat bermain yang masing-masing memiliki fungsi dan peranan masing-masing dalam perkembangan anak. Misalkan permainan balok. Anak dapat menyusun balok menjadi berbagai bentuk berdasarkan kreativitas masing-masing anak. Anak akan mengaplikasikan imajinasi masing-masing. Contoh lain adalah bermain peran. Anak akan berperan menjadi tokoh sesuai kreativitasnya, dan berperan bebas sesuai kemauannya. Hal ini membuktikan bermain menjadikan anak semakin kreatif.

Pada saat kegiatan bermain berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat distimulasi dan berkembang baik termasuk di dalamnya perkembangan kreativitas. Pernyataan ini sejalan dengan Catron dan Allen²⁹ yang mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Selain itu, kegiatan bermain juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menimbulkan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memberikan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.

Mengembangkan kreativitas melalui bermain tidak hanya dapat dikembangkan di sekolah saja. Orang tua di rumah juga harus ikut berperan serta di dalamnya karena sebagian besar waktu anak adalah di rumah. Peran orang tua mengajak anak bermain sangat penting karena orang tua adalah *role model* yang terbaik bagi anak-anaknya. Lewat kegiatan bermain, orang tua memiliki kesempatan untuk mengajarkan nilai-nilai yang ingin ditanamkan dengan cara yang lebih rileks. Selain itu, ikatan emosi anak dan orang tua juga menjadi lebih erat. Seperti halnya makanan, dan kasih sayang dari orang tua, bermain juga merupakan kebutuhan anak.

Rumah yang menunjang kreativitas adalah tempat anak dan orang dewasa yang berada di dalamnya terlibat dalam kebiasaan kreatif. Aktivitas mendongeng atau membacakan cerita sangat baik untuk merangsang kecerdasan maupun kreativitas anak.

²⁸ Widayanti & Widijati. *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Jogjakarta: Luna Publisher. 2008. Hal: 50.

²⁹ Sujiono & Sujiono. *Bermain Kreatif...*, hal. 35

Melalui dongeng, anak juga dapat diajak berkomunikasi serta mencoba untuk melontarkan suatu gagasan terhadap pemecahan suatu masalah. Dan melalui dialog batin si kecil dengan dongeng-dongeng yang di dengarnya itu, tanpa sadar mereka telah menyerap beberapa sifat positif, seperti keberanian, kejujuran, membedakan hal-hal yang baik dan buruk, dan lain sebagainya.

C. Penutup

1. Kesimpulan

Kreativitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep dan atua langkah-langkah baru pada diri seseorang. Kebermaknaan kreativitas terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang unggul bagi pertumbuhan diri peserta didik yang sehat, produktif, dan inovatif.³⁰ Ciri-ciri kreatif anak prasekolah adalah: (1) Anak prasekolah yang kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif, (2) Anak prasekolah yang kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal membutuhkan usaha kreatif, (3) Anak kreatif memiliki suatu kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan, (4) Anak yang kreatif dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, (5) Anak prasekolah kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunkan pengalamannya, Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah.

Bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain anak akan bermasalah di kemudian hari. Dalam situasi bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan, dan mungkin rasa kecewa.

³⁰ Diana. *Psikologi Bermian...*, hal. 41

2. Saran

Guru berperan penting dalam pengembangan kreatifitas anak. Hal ini karena guru pada jenjang pendidikan prasekolah akan dijadikan figur oleh anak-anak. Apa yang akan dikatakan guru akan diikuti dan dipatuhi oleh anak. Guru akan menjadi teladan sehingga amat berpengaruh bagi penumbuhan kreatifitas anak. Mengingat posisi yang seperti itu, guru harus berperan bijaksana jangan sampai aturan-aturan yang ditetapkan guru justru akan mematikan kreatifitas anak. Di samping itu guru harus dapat memilih dan memanfaatkan setiap kesempatan belajar untuk mengembangkan kreatifitas anak. Dalam kesempatan apa saja baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan guru dapat mengajak anak untuk mengembangkan kreatifitasnya.

Kreativitas akan membawa ke arah pengembangan potensi yang dimiliki anak. Untuk itulah kreativitas anak penting untuk distimulasi melalui berbagai kegiatan yang disukai anak. Pada hakekatnya anak usia dini berada pada masa bermain. Jadi, baik guru, orang tua maupun orang dewasa lainnya hendaknya lebih banyak ikut berpartisipasi dengan anak melalui kegiatan bermain. Fasilitasi anak dengan berbagai media bermain sehingga anak lebih banyak bereksplorasi dan menemukan sendiri hal-hal yang baru.

Daftar Pustaka

- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Pengembangan Pengetahuan Seni dan Kreativitas*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Hurlock, E. B. 1999. *Perkembangan Anak Jilid I (Edisi 6)*. Jakarta: Erlangga.
- Munandar, Utami. 1995. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermian Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Semiawan, Conny R. 2009. *Kreativitas Keberbakatan: Mengapa, apa, dan Bagaimana*. Jakarta: Indeks.

- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sujiono & Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sukiman. 2012. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Model Pembelajaran Beyond Centers And Circle Time (BCCT)*. Dimuat dalam Jurnal Paud Volume 6, Edisi Mei.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Tedjasaputra, Mayke. S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Widayanti & Widijati. 2008. *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Jogjakarta: Luna Publisher.