



Kegiatan Bermain Memacu Kreativitas Anak Usia Dini

Masriah Hariani

Program Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

*Penulis koresponden, email: dede.masriah1999@gmail.com

Abstract: *Play activities are enjoyable activities, especially for early childhood, as their world is the world of play. Support from parents and teachers in playing activities contributes to their growth and development, particularly in stimulating creativity, physical, motor, social, cognitive, language, and affective aspects. Children's creativity will arise when they engage in play, whether individually or in groups. One of these activities is associative play, which is expected to generate new ideas, strengthen solidarity, and reduce egocentrism. Creativity in children is not only assessed by the results but also by the process during the activity. Therefore, this study employed a qualitative method with a literature study approach. The main objects analyzed were books and relevant literature. The data required in this research were obtained from library sources or documents, focusing on play activities that stimulate the development of early childhood creativity.*

Keywords: *Play, Creativity, Early Childhood Development*

Abstrak: Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menggembirakan khususnya bagi anak usia dini, dunia mereka adalah dunia bermain. Dukungan oleh orang tua dan guru pada kegiatan bermain menjadikan pertumbuhan dan perkembangan bagi mereka terlebih pada kegiatan bermain. Kemampuan kreativitas, fisik, motorik, sosial, kognitif, bahasa dan afektif dapat ditingkatkan dengan kegiatan bermain. Kreativitas anak akan timbul ketika anak melakukan kegiatan melalui bermain, baik itu dilakukan sendiri maupun bermain bersama atau kelompok. Salah satunya dengan bermain asosiatif. Dengan bermain asosiatif anak diharapkan dapat menimbulkan ide-ide atau gagasan yang baru, mempererat solidaritas, dan mengurangi egosentris yang mereka miliki. Kreativitas anak tidak hanya dinilai dari hasilnya tetapi dari proses selama kegiatan berlangsung. Sehingga perihal ini diteliti dengan jenis penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka. Objek utama yang dianalisis adalah buku-buku dan literatur. Data-data yang dibutuhkan dalam penelitian diperoleh dari sumber-sumber pustaka atau dokumen. Data yang diteliti di sini adalah kegiatan bermain yang memacu perkembangan kreativitas anak usia dini.

Keywords: Bermain, Kreativitas, Perkembangan Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak memiliki dunia yang selalu berkaitan dengan dunia bermain. Bermain penting bagi segala perkembangan aspek anak. Kegiatan bermain yang memiliki kreativitas yang dapat menstimulasi perkembangan tersebut. Pengembangan kreativitas anak usia dini harus distimulasikan agar kreativitas pada mereka muncul dengan strategi-strategi tertentu. Ketika mereka dikatakan kreatif, ialah anak yang memiliki kemandirian, imajinasi, ide, pemikiran dan gagasan yang ada di benak mereka. Rogers berpendapat ciri kondisi kemampuan berpikir memahami konsep kreativitas dengan cara bermain. Bermain ialah aktivitas yang dilakukan secara tidak langsung dengan benda ataupun anak-anak lainnya (Mutiah, 2015, hal. 153). Faktanya hal ini

sesuai dengan pengalaman-pengalaman baru yang didapati dari pengembangan kreativitas. Hurlock berpendapat kegiatan yang dilakukan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan dilakukan dengan senang hati adalah kegiatan bermain. (Sari, 2017).

Aktivitas pada anak ialah bermain salah satunya, aktivitas dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh mereka. Karena perkembangan kreativitas yang mereka miliki dapat didorong dengan kegiatan bermain.

METODE

Metodologi penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan berifat studi pustaka yang menggunakan buku-buku dan literatur-literatur lainnya sebagai objek yang utama, informasi berupa catatan dan data deskriptif yang terdapat di dalam teks yang diteliti di jadikan sebagai penelitian (Sugiyono, 2015, hal. 238). Data-data yang dibutuhkan dalam penelitian diperoleh dari sumber-sumber pustaka atau dokumen. Data yang diteliti disini adalah kegiatan bermain yang memacu perkembangan kreativitas anak usia dini. Zed berpendapat untuk memperoleh data penelitian pada riset dilakukan dengan memanfaatkan sumber perpustakaan sebagai langkah awal menyiapkan kerangka penelitian (Zed, 2014). Kemudian sebuah karya ilmiah itu dikategorikan dalam bentuk metodologi penelitian sebagai pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Bermain bagi Kreativitas Anak Usia Dini

Pengertian Bermain

Aktivitas yang membawa kesenangan, kegembiraan, pada anak dengan aktivitas fisik dan kreativitas ialah kegiatan bermain. Bermain mempengaruhi perkembangan jiwa anak kata beberapa ahli psikologi, bahwa. Sehingga, pada proses pembelajaran PAUD bukan hanya menekankan terhadap kemampuan menguasai materi melainkan proses belajar melalui bermain. Slamet Suyanto mengatakan permainan memang baik untuk mendidik anak (Suyanto, 2018, hal. 127). Hal ini juga ditekankan dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 5 yang menjelaskan program pendidikan melalui suasana bermain dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, bermain dan belajar ialah suatu aneka kegiatan dan suasana dalam proses pembelajaran. Vygotsky mendefinisikan (Santrock, 2015, hal. 509) daya pikir dan perkembangan otak anak akan semakin membaik, serta berkembang secara optimal dengan berperan langsung pada kegiatan bermain.

Sehingga bermain dapat disimpulkan sebagai suatu aktivitas yang menyenangkan tanpa memikirkan hal yang terjadi setelahnya. Dengan perhatian orang tua dan guru dalam bermain, kegiatan ini dapat menunjang perkembangan anak menjadi suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak, tidak boleh ada paksaan.

Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini

Aktivitas yang selalu dikaitkan dengan anak usia dini adalah bermain. Solehuddin menyatakan bahwa bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan dan fleksibel, memberi ganjaran secara intrinsik bersifat terfokus pada proses bermain. Berikut beberapa manfaat bermain (Holis, 2016) bagi kreativitas anak usia dini ialah: membantu pertumbuhan anak, memacu diri anak untuk mencoba dengan hal-hal yang menantang, menumbuhkan sifat sosial anak, memberikan kesempatan untuk berpikir dan bertindak imajinatif pada anak usia dini, membebaskan anak untuk menyampaikan idenya, belajar memainkan peran seperti orang dewasa, sebagai dasar pengembangan bahasa, membantu perkembangan fisik anak usia dini, menumbuhkan minat dan bakat yang dimiliki, memahami menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi.

Fungsi Bermain bagi Perkembangan Anak Usia dini

Fungsi bermain bagi perkembangan anak usia dini untuk meningkatkan kualitas emosional, daya pikir, daya cipta, dan kreativitas anak itu sendiri. Moeslichaton menyajikan (Moeslichatoen, 2015, hal. 33) fungsi bermain yaitu sebagai berikut: sebagai peniru peran dalam kehidupan, sebagai pemeran dalam kehidupan, sebagai penyalur perasaan yang dirasakan saat bermain, pelepasan energi-energi yang berlebihan, cerminan pertumbuhan dan perkembangan, sebagai pemecah masalah

Selanjutnya menurut Susanto, fungsi bermain bagi mereka adalah: Imajinasi dan fantasi anak yang semakin berkembang, untuk meningkatkan perkembangan sosialnya seperti dalam berkomunikasi, bersosialisasi dan lebih menghargai orang lain, untuk melatih mengendalikan emosi, untuk meningkatkan kognitif anak, untuk meningkatkan rasa percaya dirinya, untuk mendisiplin anak karena mengikuti aturan main yang diberikan oleh orang tua ataupun guru. (Susanto, 2018, hal. 101)

Fungsi kegiatan bermain bagi perkembangan anak, berdasarkan pendapat para tokoh di atas adalah sebagai berikut: perkembangan kognitif dengan bermain yaitu belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar dengan objek yang ada, perkembangan aspek motorik dengan bermain, yaitu aktivitas yang mendorong anak untuk bergerak aktif yang mampu menstimulasi kreativitas yang mereka miliki, perkembangan kemampuan afektif, dengan bermain mereka mengerti perilaku-perilaku apa yang harus dilakukan dan perilaku apa yang dilarang dengan memahami aturan main yang diberikan oleh orang tua dan guru, perkembangan sosial dilihat dari interaksi yang dilakukan anak usia dini dalam bermain, sehingga meningkatkan kemampuan interaksi sosial yang baik antar sesama, perkembangan bahasa, yaitu dengan kegiatan bermain secara tidak langsung anak usia dini berinteraksi dengan lawan mainnya, sehingga mereka mendapatkan kosakata dan kemampuan berbahasa dari lingkungan bermain mereka.

Macam-macam Bermain

Bentuk permainan anak tertentu sangat bervariasi jenis dan bentuk permainan antara satu dengan lainnya baik antara daerah etnis maupun bangsa. Ki Hajar Dewantara menulis bahwa H. Overback telah menghimpun ragam permainan dan nyanyian anak-anak yang ada di Indonesia. Setiap waktunya permainan baru akan muncul sehingga jenis permainan semakin hari-semakin bertambah seiring dengan perubahan zaman. Namun, menurut Suyanto (Suyanto, 2018, hal. 123) jenis permainan anak dapat dikelompokkan menjadi lima jenis yaitu: kegiatan fisik, yaitu kegiatan bermain yang sifatnya dengan kegiatan motorik, lagu anak-anak yaitu lagu yang dinyanyikan sambil bergerak, kegiatan bermain matematis atau teka-teki, kegiatan bermain dengan objek benda mati ataupun benda hidup, kegiatan bermain peran untuk memahami peran-peran dalam masyarakat, mengembangkan kemampuan bahasa, dan komunikasi.

Sedangkan Wolfgang dkk, membagi jenis bermain dalam empat kategori, yaitu sebagai berikut: permainan sensoris (*Sensorimotor play*), ialah bermain dengan aktivitas fisik, bermain simbolik (*Symbolic play*), ialah bermain dengan memerankan sesuatu atau seseorang, bermain konstruksi (*Contruction play*), dengan menggunakan benda simbolik, permainan dengan aturan (*Game with rule*),

Macam-macam aktivitas bermain, sebagai berikut : pengamatan sebagai kegiatan bermain, interaksi sosial sebagai kegiatan bermain, kegiatan bermain bersama kelompok, pengembangan kemampuan kognitif dalam aktivitas bermain, kegiatan formal dalam aktivitas bermain formal.

Kreativitas

Pengertian Kreativitas

Pada bukunya (Supriadi, 2016) menyatakan bahwa kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional. Menurut Munandar pengembangan kreativitas meliputi beberapa hal yaitu pribadi (*person*), proses (*process*), hasil (*product*), dan pendorong (*press*). Pengembangan pribadi yang kreatif yaitu ungkapan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan. Contohnya pribadi yang memiliki ide-ide kreatif. Selanjutnya pengembangan kreativitas dari aspek proses adalah pengembangan kreativitasnya anak dilakukan dengan menyibukkan diri secara aktif. Misalnya orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk bermain sesuai aturan main sehingga ia dapat mengekspresikan kreativitasnya pada dirinya sendiri. Kemudian pengembangan kreativitas melalui hasil anak yaitu anak diberikan penghargaan terhadap hasil yang diperoleh dari kreativitas pada proses sebelumnya sehingga ada kesenangan tersendiri bagi anak karena mereka mendapat dukungan terhadap hasil kreativitasnya. Terakhir yaitu pengembangan kreativitas dari *press* atau pendorong yaitu pemberian penghargaan dan motivasi kepada anak mengenai hasil kreativitasnya agar ia mau bereksperimen kembali dari dorongan orang tua dan gurunya (Munandar, 2015).

Pada dasarnya disimpulkan bahwa kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia dengan ide dan gagasan yang berbeda ialah kreativitas, khususnya anak usia dini mereka memiliki daya cipta yang tidak sama dengan orang dewasa, dengan kreativitas mendorong perkembangan-perkembangan mereka pada umumnya.

Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas terwujud dalam segi kehidupan, di mana pun, kapan pun dan oleh siapa pun hal ini harus selalu berkembang dan terasah agar kreativitas yang dimiliki menjadi hal yang dapat mendorong perkembangan khususnya pada anak usia dini.

Bachrudin Mustafa, mengungkapkan batasan-batasan nilai dalam kreativitas, berdasarkan proses terjadinya, (Susanto, 2018, hal. 76). Sementara itu Dedi Supriadi berpendapat bahwa kreativitas ialah kemampuan manusia dalam menyampaikan hasil karyanya (Supriadi, 2016, hal. 7).

Sehingga ciri perkembangan berpikir kreatif terbagi menjadi dua yaitu ciri berpikir kreatif (*aptitude*) dan ciri kreatif afektif (*nonaptitude*). Ciri-ciri yang berhubungan dengan proses berpikir (*aptitude*), sedangkan ciri-ciri lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan (*non aptitude*). Adapun ciri-ciri berpikir kreatif (*aptitude*) adalah sebagai berikut: keterampilan dalam kreatif berpikir, luas berpikir dalam kreativitas, keterampilan menilai, yaitu menentukan ukuran penilaian sendiri, berpikir teliti sebagai keterampilan, menghargai keaslian ide dan gagasan.

Sedangkan ciri-ciri kreatif afektif (*nonaptitude*) yaitu sebagai berikut: imajinasi yang kuat, keingintahuan yang tinggi, merasa mampu dalam menghadapi masalah sendiri, tidak mencela hasil karya diri sendiri ataupun orang lain, sifat berani mengambil risiko.

Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Perkembangan Kreativitas memiliki faktor penghambat yaitu sebagai berikut: faktor dari dalam (*internal*), yaitu faktor dari dalam anak usia dini. Imajinasi yang mereka miliki dengan macam-macam gagasan dan ide yang didorong oleh guru, orang tua, dan lingkungan sekitar. Anak juga yang berhak menyampaikan kreativitas yang mereka miliki. Faktor dari luar (*eksternal*) yaitu dukungan dari luar anak usia dini itu sendiri yaitu sebagai berikut : kebebasan pilihan kepada anak, dorongan dan stimulasi dari orang tua dan guru untuk menyampaikan ide yang mereka miliki, orang tua dan guru menghormati anak karena memiliki daya kreativitas yang berbeda serta menghargai keunikan yang mereka miliki, dukungan fasilitas.

Faktor penghambat kreativitas adalah sebagai berikut: utami, mengatakan hal yang mesti dihindari dalam mengembangkan kreativitas anak ada empat macam yaitu evaluasi, hadiah, persaingan, dan lingkungan yang membatasi. (Munandar U. , 2016, hal. 223) Begitu pula Torance menjelaskan bahwa hal yang harus dihindari dalam penghambat kreativitas anak adalah sebagai berikut: membatasi keinginan tahu anak, seringkali memberikan larangan, membuat anak menjadi takut dan malu mencoba, membatasi imajinasi anak, memberikan kritik yang tidak membangun, pemberian kritik terhadap keterampilan yang menjatuhkan (Kustianti, 2017).

Sehingga hal-hal yang dapat menghambat kreativitas anak usia dini adalah sebagai berikut : melarang anak dengan emosional, tidak menghargai hal yang diinginkan oleh anak, menghukum jika berbuat salah, melarang anak untuk bertanya, tidak membebaskan anak untuk menyampaikan pendapat.

Strategi Pengembangan Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan anak yang muncul begitu saja dan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan mereka. Karena pada umumnya manusia memiliki minat, potensi dan bakat dalam kreativitas sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Berikut strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini sebagai berikut: menumbuhkan suasana bermain yang menghargai dan memupuk kreativitas dalam segala aspek, motivasi yang diberikan kepada perkembangan anak bersifat menyeluruh dan mencakupi semua aspek, mengembangkan kelancaran dan kelenturan dalam perkembangan kognitif anak untuk membuat anak mengungkapkan pemikiran kreatifnya kepada orang lain, memberikan aturan bermain dalam kegiatan bermain, seperti bermain peran, mendongeng dan lain-lain.

Kegiatan Bermain bagi Perkembangan kreativitas anak usia dini

Keamanan dan kenyamanan ialah suatu suasana yang dapat untuk menumbuhkan dan mengembangkan daya kreativitasnya. Anak-anak tidak terlalu cepat diberi evaluasi, diterima gagasannya dan dihargai keunikannya,. Anak menjadi kreatif karena mendapatkan dorongan dari orang tua, guru dan lingkungan sekitar. Kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak ialah kegiatan bermain. anak secara bebas untuk mengembangkan perasaannya secara psikologisnya. Dalam suasana bermain aktif anak melakukan eksplorasi untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak memperoleh kesempatan luas untuk bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan dan semua kegiatan bermain lainnya. Untuk mengembangkan kreativitasnya kegiatan bermain dilaksanakan bagi anak usia dini guna , bereksperimen dengan ide-idenya, mengutarakan pendapat mereka dengan gagasan yang mereka miliki, perkembangan kreativitas dengan bermain di antaranya sebagai berikut: menggambar, mendongeng, akapela dengan barang bekas, berolahraga, permainan pasir, permainan tulisan tempel, bermain dengan lilin, *puzzle*, permainan balok.

Munculnya kreativitas anak usia dini dengan kegiatan bermain, baik dilakukan sendiri maupun bermain bersama atau kelompok. Salah satunya dengan bermain asosiatif. Dengan bermain asosiatif anak diharapkan dapat menimbulkan ide-ide atau gagasan yang baru. Mempererat solidaritas dan mengurangi egosentris yang mereka miliki. Kreativitas anak tidak hanya dinilai dari hasilnya tetapi dari proses selama kegiatan berlangsung.

Memberikan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui oleh mereka dapat memberikan motivasi dari dalam diri anak untuk bermain,. Tidak hanya guru yang berperan penting pada pengembangan kreativitas mereka di sekolah, tapi orang tua pun berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak usia dini dengan mendongeng, bermain peran, dan mengajak

mereka untuk bereksplorasi dengan ide yang mereka miliki. Jika dilihat kembali perkembangan kreativitas mereka harus didorong melalui belajar sambil bermain. Perkembangan kreativitas berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat distimulasikan dengan kegiatan bermain. Catron dan Allen juga memiliki pernyataannya yang sejalan dengan seluruh aspek perkembangan yang dapat diberikan dengan bermain. Selain itu kegiatan bermain berguna bagi anak usia dini untuk berimajinasi, berfantasi, dan berargumentasi dengan hal-hal yang didapatkan dengan kegiatan bermain bagi kreativitas yang mereka miliki.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Aktivitas yang dilakukan dengan memperoleh kesenangan tersendiri ialah kegiatan bermain. Kegiatan bermain dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dan perkembangan bagi anak baik dari perkembangan fisik, kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa dan sosial mereka. Perkembangan kreativitas tidak dapat berjalan dengan baik tanpa dukungan dari orangtua, guru, dan lingkungan sekitar mereka. Munculnya perkembangan kreativitas dapat terjadi melalui salah satu kegiatan yaitu kegiatan bermain baik itu dilakukan sendiri maupun bermain bersama atau kelompok. Salah satunya dengan bermain asosiatif. Karena bermain asosiatif anak dapat menimbulkan ide-ide atau gagasan yang baru. Mempererat solidaritas dan mengurangi egosentris yang mereka miliki. Kreativitas anak tidak hanya dinilai dari hasilnya tetapi dari proses selama kegiatan berlangsung.

REFERENSI

- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Aud. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 24.
- Kustianti, R. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Dan Berkarya Dari Bentuk Geometri Kelompok B Di Ra Nurussibyan Randu Garut Tugu Semarang Tahun Ajaran 2017/2018. *Uin Walisong*, 36-38.
- Moesllichatoen. (2015). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, . Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar. (2015). *Membangun Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah Petunjuk Bagi Orangtua Dan Guru*. Jakarta: Gressindo.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Santrock, J. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Sari, R. P. (2017). Kreativitas Bermain Anak Usia Dini. *Jurnal Pusaka*, 5. Sugiyono. (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. Supriadi. (2016). *Antara Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyanto, S. (2018). *Konsep Dasar Pendidikan Aud*. Jakarta: Depdiknas. Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Pustaka Obor.