



PENGEMBANGAN KREATIFITAS ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN

Nurul Husna

Institut Agama Islam Darussalam Martapura

Email: Nurulhusna753@gmail.com

Abstrak

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak dan memiliki beberapa manfaat bagi perkembangan anak yaitu perkembangan fisik, sosial emosional, kognitif dan intelektual serta Bahasa. Bermain sambil belajar merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai satu kesatuan, yakni belajar yang dilakukan anak adalah melalui bermain. Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui bermain, hal ini diperkuat dengan penelitiannya bahwa menunjukkan hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas. Bermain memberikan suatu konteks bagi anak untuk mempraktekan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga untuk berfungsi pada puncak kemampuan mereka yang berkembang untuk mengambil peran-peran sosial baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang, serta memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Selain itu untuk mendukung perkembangan kognitif, bermain memerankan fungsi-fungsi penting dalam perkembangan fisik, emosi, bahasa, seni dan sosial anak. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (library research).

Kata kunci: Kreatifitas, Bermain

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang cukup penting dan bahkan menjadi landasan kuat untuk mewujudkan generasi yang cerdas dan kuat. PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. PAUD berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya. Disamping itu dalam perkembangan pendidikan PAUD tidak hanya mengutamakan pembangunan secara fisik namun juga mampu memberikan pelayanan optimal yang sesuai dengan Undang-undang dan peraturan yang berlaku. Perkembangan layanan program pendidikan anak usia dini (PAUD) disambut secara positif oleh berbagai kalangan. Menjamurnya berbagai jenis layanan PAUD seiring dengan sosialisasi dan perluasan kebijakan pemerintah terhadap penyebaran PAUD merupakan salah satu isu internasional khususnya berkenaan dengan pendidikan dan perawatan. “Bermain sambil belajar” slogan ini sangat sesuai dengan karakteristik kurikulum untuk anak usia dini, terutama kurikulum untuk anak Taman Kanak-Kanak. Bermain, disebutkan dalam kurikulum merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, dan menggunakan strategi metode, materi,/ bahan, media yang menarik, serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Salah satu potensi yang dimiliki anak adalah kreativitas.

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui bermain, hal ini diperkuat dengan penelitiannya bahwa menunjukkan hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas. Vygotsky meyakini bahwa bermain mengarahkan perkembangan. Bermain memberikan suatu konteks bagi anak untuk mempraktekan keterampilan-keterampilan

yang baru diperoleh dan juga untuk berfungsi pada puncak kemampuan mereka yang berkembang untuk mengambil peran-peran sosial baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang, serta memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Selain itu untuk mendukung perkembangan kognitif, bermain memerankan fungsi-fungsi penting dalam perkembangan fisik, emosi, dan sosial anak. Anak mengekspresikan dan mengemukakan ide-ide, pikiran, dan perasaan mereka ketika terlibat dalam bermain simbolik. Selama bermain anak dapat belajar mengendalikan emosi, berinteraksi dengan yang lain, memecahkan konflik, dan memperoleh rasa berkemampuan. Melalui bermain, anak juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Oleh karena itu, bermain yang dilakukan oleh anak dan didukung oleh guru merupakan komponen yang esensial dari pembelajaran berorientasi pada perkembangan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (library research), yaitu suatu jenis penelitian yang pengkajiannya secara objektif, dan sumber datanya adalah buku-buku (literatur-literatur) seperti yang lazim digunakan dalam penelitian yang pengumpulan datanya melalui kajian kepustakaan. Penelitian ini bersifat kualitatif yang lebih mengutamakan penggalian, penemuan, pembacaan, penjelasan dan penyampaian makna atau simbol data yang tersurat dan terserat dari data yang dikumpulkan. Mestika zed menyebutkan bahwa studi pustaka ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini tidak sama seperti yang terdapat dalam teknik pengumpulan data penelitian kuantitatif di lapangan. Pengolahan penelitian ini lebih menjurus pada analisis atau pengolahan data yang bersifat deskriptif, filosofis dan teoritis.

HASIL & PEMBAHASAN

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

Dikemukakan oleh Piaget menekankan bahwa “Bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar dan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan”. Alasan mengapa anak usia dini bermain, karena bermain merupakan sarana untuk membangun pengetahuan pada diri anak. Artinya, anak memang belajar melalui bermain, karena bermain dapat membangun pengetahuan, pengalaman, kreatifitas, dan rasa keingintahuan anak dapat terpenuhi. Pengetahuan yang terbentuk oleh sendirinya pada diri anak dapat tersimpan pada ingatan jangka panjang (long term memory) sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat tersimpan dan diterapkan kelak.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Melalui bermain, secara alamiah anak menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Dalam bermain anak-anak dapat menghargai perasaan orang lain dan merasakan kepercayaan diri mereka dalam proses yang dinamis, hal-hal yang terpenting untuk dirinya dan pengalaman bermain yang positif. Bagi anak-anak dunia bermain adalah dunia mereka. Bermain mempengaruhi pikiran, mental, kematangan emosional dan perkembangan jiwa mereka. Saat bermain anak merasa bebas menemukan dunianya sendiri dalam berkarya dan merasa berkaya. Bermain menyediakan kesempatan untuk melahirkan ide-ide dan memperluas ide-ide baru. Ide-ide tersebut untuk diuji cobakan di dalam suasana yang tidak kondusif untuk mengembangkan kemampuan mengembangkan masalah anak-anak. Dengan demikian dalam bermain akan tumbuh daya kreativitas.

Kreativitas dikembangkan melalui pengalaman bermain yang imajinatif, membiarkan anak-anak untuk terlibat dalam bermain peran untuk menghasilkan ide-ide yang baru dan inovatif dalam proses bermain peran. Anak usia dini yang terlibat dalam pembelajaran imajinatif diharapkan mampu menghasilkan respon yang sesungguhnya terhadap tugas-tugas kreativitas. Lingkungan bermain tidak selalu menyertakan harapan-harapan yang pasti bagi tingkah laku anak dan pendidikannya di masa datang. Oleh karena itu, selalu ada resiko tidak setuju dengan keadaan dan melahirkan berbagai ide yang berbeda yang merupakan komponen penting dari perkembangan kreativitas anak. Demikian besar peran bermain dalam kehidupan anak sebagaimana diungkapkan oleh banyak ahli, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sarana utama dalam pengembangan kreativitas anak. Kegiatan-kegiatan kreatif tersebut tidak hanya terbatas pada ekspresi seni, namun aktivitas kelas di setiap aspek kegiatan memiliki potensi

untuk mengangkat kreativitas jika guru dan materi yang disajikan dapat meningkatkan eksplorasi, ide-ide baru dan solusi pemecah masalah. Jadi, perkembangan kreativitas anak merupakan lanjutan dari proses pembelajaran melalui permainan yang didukung oleh sarana-sarana bermain yang ada dan lingkungan belajar yang fleksibel.

Kreativitas bukanlah sebagai perkembangan tambahan, tapi komponen utuh dari lingkungan bermain yang spontan dan potensial. Kreativitas merupakan aspek tetap dalam semua aspek perkembangan. Oleh karenanya, sebuah pembelajaran tidak hanya terfokus pada satu area; akan tetapi harus mendukung dan menguatkan perkembangan anak di segala aspek. Lingkungan bermain yang kreatif adalah dasar filosofi dari suatu bentuk pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas pada anak usia dini. Kegiatan bermain yang dilakukan anak pada dasarnya mencerminkan tingkat, tingkat perkembangan mereka. Menurut Jean Piaget tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

1. Sensori motor (sensory motor play)

Tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Pada tahap ini bermain anak lebih mengandalkan indra dan gerak-gerak tubuhnya. Untuk itu, pada usia ini mainan yang tepat untuk anak ialah yang dapat merangsang panca inderanya, misalnya mainan yang berwarna cerah, memiliki banyak bentuk dan tekstur, serta mainan yang tidak mudah tertelan oleh anak.

2. Praoperasional (symbolic play)

Tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai bisa bermain khayal dan pura-pura, banyak bertanya, dan mulai mencoba hal-hal baru, dan menemui simbol-simbol tertentu. Adapun alat permainan yang cocok untuk usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi anak, seperti menggambar, balok/lego, dan puzzle. Namun sifat permainan anak usia dini lebih sederhana dibandingkan dengan operasional konkret.

3. Operasional konkret (social play)

Tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif. Adapun alat permainan yang tepat untuk usia ini ialah yang mampu menstimulasi cara berpikir anak. Melalui alat permainan yang dimainkan anak dapat menggunakan nalar maupun logikanya dengan

baik. Bentuk permainan yang bisa digunakan di antaranya: dakon, puzzle, ular tangga, dam-daman, dan monopoli.

4. Formal operasional (game with rules and sport)

Terjadi pada tahap anak usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan aturan-aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah pada game atau pertandingan yang menuntut adanya menang dan kalah.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan objek-objek 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. Sebagai contoh untuk mengembangkan gerak kreatif di lingkungan rumah yaitu dengan menyiapkan alat-alat yang dapat merangsang/menstimulus gerak pada anak seperti bola plastik, karpet puzzle, dan lain sebagainya.

KESIMPULAN

Kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini. Bakat kreatif, dapat dikembangkan, melalui aktivitas bermain yang sistematis, paedagogis, teratur, terencana dan disesuaikan dengan kelompok usia pertumbuhan dan perkembangan maka potensi kreativitas anak akan berkembang secara optimal. Bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Dengan bermain berkembang anak akan tercapai secara optimal. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadlillah, M, 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Puskur Balitbang, 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi untuk Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, dan Sekolah Menengah: kebijakan kurukulum*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang, Depdiknas.
- Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Depdiknas Dirjen Dikti. Jakarta.
- Munandar, Utami S.C, 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : PT Grasindo.
- Nurani, Yuliani, 2020. *Memacu Kreatifitas Melalui Bermain*. Jakarta. Bumi Aksara.