

PENGARUH BERMAIN TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK

Allisa Nurhaliza, Amelia Ayu Rosali
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
allisa.nurhaliza@yahoo.com, ameliarosali@gmail.com

Abstraks

Bermain merupakan inti dari program perkembangan anak usia dini yang paling tepat dan anak memiliki cara yang sesuai dengan diri mereka untuk menjadi lebih cerdas dan kreatif dari hari ke hari. Namun hal ini belum sepenuhnya dipahami oleh para orang tua dan pendidik. Kurangnya pemahaman para pendidik dan orang tua akan pentingnya bermain bagi anak merupakan hal yang sangat disayangkan karena anak akan sangat mudah menyerap pengetahuan yang ia pelajari seraya bermain. Sebenarnya ada banyak sekali manfaat yang didapatkan dari kegiatan bermain, salah satunya adalah pengembangan kreativitas anak. Tujuan penulisan makalah ini adalah untuk mengetahui dan membahas mengenai bermain dan kreativitas, pentingnya bermain pada anak usia dini, bentuk permainan yang dapat membangun kreativitas anak dan ciri-ciri anak kreatif.

Kata Kunci : Bermain, perkembangan kreativitas anak

PENDAHULUAN

Sebagian besar anak dilahirkan cerdas. Dengan demikian, mereka juga dibekali kreativitas. Alam memberikan kepada setiap anak perangkat untuk mengarungi kehidupan dengan bekal itu. Bekal alam memberikan kecukupan bagi manusia untuk mencapai kecakapan hidup. Pendidikan, pada hakikatnya, memiliki tujuan yang hakiki yakni humanisasi. Pendidikan memiliki makna dasar, memanusiaikan manusia. Membuat manusia kembali pada fitrahnya. Salah satunya adalah dengan mengembalikan manusia menjadi cerdas dan kreatif guna menjangkau perkembangan hidup yang penuh nilai-nilai kemanusiaan. Pendidikan berupaya mendorong anak didik berani menghadapi problematika kehidupan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi sedemikian penting, karena pendidikan manusia pada lima tahun pertama sangat menentukan kualitas hidup selanjutnya.

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepibadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepibadiannya

Di dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengemabngkan dirinya sendiri. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberanaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas.

Dalam kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasung di tengah kesibukan orang tua. Namun kegiatan bermain bebas sering menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia. Bermain bagi anak berguna untuk menjelajahi dunianya, dan

mengembangkan kompetensinya dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Fungsi bermain bagi anak usia dini dapat dijadikan intervensi yang jika dilaksanakan dengan tepat, baik dilengkapi dengan alat maupun tanpa alat akan sangat membantu perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan afektif pada umumnya, dan mengembangkan daya kreativitas anak.

PEMBAHASAN

A. Pengertian Bermain

Dunia anak itu dunianya bermain. Jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Dalam *kamus besar bahasa indonesia*, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat. Adapun yang dimaksud bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Adapun permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri.

Menurut Paul Henry sebagaimana dikutip oleh Mansur menyebutkan bahwa ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. *Pertama*, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.

B. Pengertian Permainan Pada Anak Usia Dini

Dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

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 di evaluasi, 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.

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 cara.

Bermain menurut Mulyadi (2004), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain :

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya

Bermain, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya di bagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia pra sekolah dengan menekankan permainan dengan alat (balok, bola, dan sebagainya) dan drama.

C. Pengertian Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sementara itu, Munandar mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

Dalam dunia pendidikan yang terpenting kreativitas perlu dikembangkan. Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, terdapat empat aspek konsep kreativitas diistilahkan sebagai "*Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product*". Utami Munandar (1999) menguraikan definisi tentang kreativitas berdasarkan empat P, pertama pribadi (*person*), bahwa setiap anak adalah pribadi unik dan kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan pribadi individu. Kedua proses (*process*), kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau untuk menemukan hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya dalam mencari jawaban baru terhadap suatu masalah, merupakan manifestasi dari kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran anak. Ketiga pendorong (*press*), kreativitas dapat berkembang jika ada "*press*" atau pendorong, baik dari dalam (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar, yaitu lingkungan yang memupuk dan mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku anak yang kreatif dengan

memberikan peluang kepada anak untuk bersibuk diri secara kreatif. Keempat produk (*product*), bahwa produk-produk kreativitas yang konstruktif pasti akan muncul, karena produk kreativitas muncul dari proses interaksi dari keunikan individu, di satu pihak dan bahan, kejadian, orang-orang atau keadaan hidupnya (faktor lingkungan dilain pihak). Dengan dorongan internal maupun eksternal untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif dengan sendirinya akan muncul. Misalnya sebagai pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain dengan memamerkan karya anak, hal ini akan menggugah minat anak untuk berkreasi.

D. Manfaat Permainan Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini

1. Manfaat Permainan Pada Anak Usia Dini

Menurut Montolalu bahwa manfaat sikap senang bermain bagi anak adalah sebagai berikut : (a) Bermain memicu kreatifitas anak, (b) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak, (c) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak, (d) Bermain bermanfaat untuk melatih empati, (e) Bermain bermanfaat mengasah panca indera, (g) Bermain itu melakukan penemuan.

Karena dalam bermain memacu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khalayaknya dan sekaligus dapat memicu kreativitas anak dan dengan bermain membantu perkembangan kognitif anak dan memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan menentukan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir anak.

Beberapa ahli pendidikan diantaranya Plato, Aristoteles, dan Froebel menganggap bahwa bermain sebagai suatu kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk menguatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Walaupun aktivitas bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi yang nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, tetapi bermain sendiri banyak memiliki manfaat yang positif bagi anak yaitu:

- a. Bagi perkembangan aspek fisik : Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat
- b. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar : Dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata)
- c. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian : Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan relaks

2. Manfaat Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Pentingnya pengembangan kreativitas ini memiliki empat alasan, yaitu:

- a. Dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow (Munandar, 1999) kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.
- b. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Siswa lebih dituntut untuk berpikir linier, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan yang menuntut

jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Kreativitas yang menuntut sikap kreatif dari individu itu sendiri perlu dipupuk untuk melatih anak berpikir luwes (*flexibility*), lancar (*fluency*), asli (*originality*), menguraikan (*elaboration*) dan dirumuskan kembali (*redefinition*) yang merupakan ciri berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford.

- c. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
 - d. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.
 - e. Bentuk Permainan Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini
1. Bentuk Permainan Pada Anak Usia Dini

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. Adapun jenis-jenis permainan :

- a. Permainan Sensorimotor (Praktis) : Menggunakan semua indera dengan menyentuh, mengeksplorasi benda, berlari, melompat, meluncur, berputar, melempar bola
- b. Permainan Simbolis (Pura-pura) : Terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke suatu simbol, sehingga bersifat dramatis dan sosiodramatis. Dalam permainan *pretend*, ada 3 hal yang biasa terjadi : alat-alat, alur cerita dan peran.
- c. Permainan Sosial : permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya
- d. Permainan Konstruktif : Mengombinasikan kegiatan sensorimotor yang berulang dengan representasi gagasan simbolis. Permainan Konstruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri.
- e. Games: kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan dan menyenangkan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu anak atau lebih.

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 cara. 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; Mendongeng, Menggambar, Bermain alat musik sederhana, Bermain dengan lilin atau malam, Permainan tulisan tempel, Permainan dengan balok, Berolahraga.

Pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengkategorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

a. Jean Piaget

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget adalah sebagai berikut:

1) Permainan Sensori Motorik ($\pm 3/4$ bulan – $1/2$ tahun).

Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*.

2) Permainan Simbolik ($\pm 2-7$ tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain

3) Permainan Sosial yang Memiliki Aturan ($\pm 8-11$ tahun)

Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

4) Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Menurut Drs. Agus Sujanto, jenis-jenis permainan yaitu:

- a. Permainan Gerak atau Fungsi : Yang dimaksud adalah permainan yang mengutamakan gerak dan berisi kegembiraan di dalam bergerak.
- b. Permainan Destruktif : Yang dimaksud adalah permainan dengan merusakkan alat-alat permainannya itu. Seakan-akan ada rahasia di dalam alat permainannya dan ia mencari rahasia tersebut.
- c. Permainan Konstruktif : Yang dimaksud anak senang sekali membangun, disusun balok-balok, satu dan sebagainya menjadi sesuatu yang baru dan dengan itu si anak menemukan kegembiraannya.
- d. Permainan Peranan, atau ilusi : Yang dimaksud adalah permainan peranan yang di dalamnya, si anak menjadi seorang yang penting.

- e. Permainan Reseptif : Yang dimaksud adalah apabila orang tuanya sedang menceritakan sesuatu, maka di dalam jiwanya si anak mengikuti cerita dengan menempatkan dirinya sebagai tokohnya.
- f. Permainan Prestasi : Yang dimaksud adalah di dalam permainan itu si anak berlomba-lomba untuk menunjukkan kelebihannya, baik kelebihan dalam kekuatan, dalam keterampilan maupun dalam ketangkasannya.

2. Bentuk kreativitas Pada Anak Usia Dini

Kreativitas **dari aspek pribadi**, muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Kreativitas sebagai kemampuan berpikir meliputi kelancaran, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi. Seseorang yang kreatif dapat memiliki banyak ide, dengan hal tersebut akan semakin besar kesempatan untuk menemukan ide-ide yang baik.

Kreativitas ditinjau **dari aspek pendorong** menunjuk pada perlunya dorongan dari dalam individu (berupa minat, hasrat, dan motivasi) dan dari luar (lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat) agar bakat kreatif dapat diwujudkan. Sehubungan dengan hal ini pendidik diharapkan dapat memberi dukungan, perhatian, serta sarana prasarana yang diperlukan.

Kreativitas **sebagai proses** ialah proses bersibuk diri secara kreatif. Pada anak usia prasekolah hendaknya kreativitas sebagai proses yang diutamakan, dan jangan terlalu cepat mengharapakan produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat.

Kreativitas **sebagai produk**, merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu dan /atau bagi lingkungannya. Pada seorang anak, hasil karyanya sudah dapat disebut kreatif, jika baginya hal itu baru, ia belum pernah membuat itu sebelumnya, dan ia tidak meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. Produk kreativitas anak perlu dihargai agar merasa puas dan semangat berkreasi.

F. Ciri-ciri Permainan Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Pertumbuhan dan perkembangan manusia tidak akan lepas dari 3 potensi primer, yaitu *fisik, kreatif* dan *rasio* dan 3 potensi sekunder, yaitu *gerak, imajinasi* dan *perasaan*. Menurut Tabrani, dalam diri manusia terdapat proses yang sifatnya sadar, ambang sadar dan tidak sadar. Perkembangan rasio/daya nalar merupakan gabungan antara gerak dan imajinasi, perkembangan kreatif merupakan gabungan antara imajinasi dan perasaan. Unsur fisik, kreatif dan rasio tersebut selalu bekerja secara bersamaan dalam diri manusia hanya kadarnya saja berbeda-beda tergantung pada usia sejak bayi hingga dewasa. Sebagai contoh, ketika bayi karena daya nalar dan kreativitasnya belum terlatih, maka fisik sangat dominan terlihat dengan gerakan-gerakannya atau tangisannya. Berbeda dengan masa kanak-kanak ketika kreativitasnya sudah muncul, akan tetapi nalarnya belum sepenuhnya hadir, maka yang dominan hadir pada diri anak adalah fisik dan kreatifnya. Dan ketika telah dewasa, perkembangan fisik, kreatif, rasio tersebut diharapkan dengan pendidikan yang benar terjadi integrasi yang sinergis. Pemunculan aspek fisik, kreatif dan rasio tersebut seiring dengan permasalahan yang dihadapinya, misalnya ketika seorang sedang belajar matematika, ketika unsur fisik, kreatif dan rasio bekerja, hanya saja pada saat itu unsur rasio lebih dominan bekerja dibandingkan kreatif dan fisiknya. Begitu pula ketika bermain sepak bola, fisik dan kreatif lebih dominan bekerja dibandingkan unsur rasio. Artinya tidak

ada manusia yang hanya fisiknya saja berkembang 100%, rasionya atau kreatifnya yang 100%, akan tetapi ketiganya bersinergi menjadikan manusia sebagai manusia. Ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri non-kognitif (*nonaptitude*). Ciri kognitif dari kreativitas terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaboratif. Sedangkan ciri non-kognitif dari kreativitas meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif. Kreativitas baik itu yang meliputi ciri kognitif maupun ciri non kognitif merupakan salah satu potensi yang penting untuk dipupuk dan dikembangkan. Selain kedua ciri sebelumnya, Seorang anak disebut kreatif jika ia menunjukkan ciri-ciri berikut ini:

- a. Anak yang kreatif cenderung aktif.
- b. Anak senang bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, dan menebak.
- c. Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, bercerita
- d. Berkonsentrasi untuk “tugas tunggal dalam waktu cukup lama.
- e. Menata sesuatu sesuai selera.
- f. Mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa
- g. Mengulang untuk tahu lebih jauh

Beberapa ciri anak kreatif antara lain pertama, ia bisa memberi banyak jawaban terhadap suatu pertanyaan yang Anda berikan. Inilah salah satu kehebatan anak kreatif. Ia mampu memberikan banyak solusi dari sebuah masalah yang dihadapinya. Kemampuan ini yang sangat penting untuk dikembangkan. Kedua, ia dapat memberi jawaban-jawaban yang jarang diberikan anak lain. Jawaban baru biasanya tidak lazim atau kadang tak terpikirkan orang lain. Ketiga, anak kreatif memiliki daya khayal atau imajinasi, yang ia aplikasikan dalam kegiatannya sehari-hari. Keempat, anak kreatif sangat suka mengajukan pertanyaan, baik secara spontan yang berkaitan dengan pengalaman barunya maupun hasil ia berpikir. Kelima anak kreatif suka memperhatikan sesuatu yang dianggap menarik dan mendalaminya sampai puas. Rasa ingin tahu anak kreatif sangat tinggi, sehingga ia tak akan melewatkan kesempatan untuk bertanya. Keenam, anak kreatif suka melakukan percobaan dengan berbagai cara untuk memuaskan rasa penasarannya dan rasa ingin tahunya. Karena itu, orang tua harus banyak mendampingi dan membimbingnya, tetapi tidak bertujuan menghambat atau terlalu mencampuri eksperimennya itu. Memberikan penjelasan tentang baik dan buruknya sesuatu lebih baik daripada berkata “jangan” atau “tidak boleh”. Ketujuh, anak kreatif memiliki minat yang besar terhadap banyak hal. Ia suka melakukan hal-hal yang baru, berani mencoba hal baru dan tidak takut terhadap tantangan. Keberanian melakukan hal-hal baru dapat memupuk rasa percaya dirinya yang bermanfaat untuk perkembangan kepribadiannya kelak.

PENUTUP

Bermain merupakan salah satu hak asasi manusia, begitu juga pada anak usia dini. Ada banyak manfaat yang didapatkan dari kegiatan bermain, salah satunya adalah pengembangan kreativitas. Bermain dalam bentuk apapun, baik aktif maupun pasif, baik dengan alat maupun tanpa alat dapat menunjang kreativitas anak dalam berbagai taraf. Disini peran orang tua dan guru pembimbing untuk dapat menjadi fasilitator pengembangan kreativitas anak, dengan memfasilitasi anak agar dapat bermain dengan cara dan alat yang tepat sesuai dengan bakat, minat, perkembangan, dan kebutuhan anak.

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, sukseksi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdayaguna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Kreativitas anak dapat distimulasi dan dirangsang oleh guru dengan pembelajaran yang kreatif pula. Anak usia dini merupakan *golden age*, dimana apabila dikembangkan kreativitasnya maka ia akan tumbuh pula menjadi dewasa yang kreatif. Seorang calon guru wajib mengetahui, baik bentuk atau jenis, ciri-ciri, maupun manfaat dari permainan dan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sujanto. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Hurlock, E. B., 1980. *Psikologi Perkembangan (suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan) edisi kelima*. Jakarta : Erlangga
- Mansur. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2006. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan Kreativitas (upaya mengembangkan kreativitas anak melalui bermain)*. Paps Sinar Sinanti : Jakarta
- Munandar, S.C.U. 1995. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Munandar Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Mutiah Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana
- Nurani, Sujiono. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks
- Nursisto. 1999. *Kiat menggali kreativitas*. Yogyakarta : Mitra Gama Media
- Tabrani, Primadi. 1998. *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung : Penerbit ITB