

BERMAIN DAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI

Nurmayani

Abstrak

Dunia anak adalah dunia bermain, 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 bagi anak sangat mempunyai arti dalam tumbuh kembangnya. Karena melalui bermain banyak keuntungan diperoleh, tidak saja terhadap pertumbuhan fisik anak, juga terhadap perkembangan mental dan sosial anak. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasannya. 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 memberikan anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya.

Kata kunci :bermain, kreativitas, anak usia dini.

PENDAHULUAN

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 mengembangkan dirinya sendiri. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas.

Bagi anak bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk bekerja, kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan, cinta kasih, dll. Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan emosinya. Melalui bermain anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan otot-ototnya, tetapi lebih dari itu. Anak tidak sekedar melompat, melempar atau berlari. Tetapi mereka bermain dengan menggunakan seluruh emosinya, perasaannya dan fikirannya. Kesenangan merupakan salah satu elemen pokok dalam bermain. Anak akan bermain sepanjang aktifitas tersebut menghiburnya. Pada saat mereka bosan, mereka akan

berhenti bermain. Bermain bukan berarti membuang-buang waktu, juga bukan berarti membuat sianak menjadi sibuk sementara orang tuanya mengerjakan pekerjaannya sendiri. Tetapi melalui bermain mereka mendapatkan pengalaman hidup yang nyata. Dengan bermain anak akan menemukan kekuatan serta kelemahannya sendiri, minatnya, cara menyelesaikan tugas-tugas dalam bermain, dll. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak, baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Anak yang mendapat kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas, bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain.

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.

A. ANAK USIA DINI

Masa usia dini merupakan periode emas (golden age) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulan terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya.

Untuk itu pendidikan untuk usia dini dalam bentuk pemberian rangsangan-rangsangan

(stimulasi) dari lingkungan terdekat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan anak.

Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak adalah masa terpanjang dalam rentang kehidupan seseorang, saat individu dimana relatif tidak berdaya dan tergantung dengan orang lain. Menurut Hurlock (1980), masa kanak-kanak di mulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual, kira-kira 13 tahun untuk wanita dan 14 tahun untuk laki-laki. Masa kanak-kanak di bagi lagi menjadi dua periode yang berbeda, yaitu awal dan akhir masa kanak-kanak. Periode awal berlangsung dari umur 2-6 tahun, dan periode akhir pada masa usia 6 sampai tiba saatnya anak matang secara seksual. Garis pemisah ini penting, khususnya digunakan untuk anak-anak yang sebelum mencapai wajib belajar diperlakukan sangat berbeda dari anak yang sudah masuk sekolah. Sedangkan para pendidik menyebut sebagai tahun-tahun awal masa kanak-kanak sebagai usia pra sekolah, demikian halnya menurut Mönks, dan Haditono (2004) disebut sebagai anak pra sekolah.

Anak pada usia dini sebagai usia dimana anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal, seperti Sekolah Dasar (SD), dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan pra sekolah seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak atau taman penitipan anak. Menurut Setiawan (2002), yang mengacu pada teori Piaget, anak usia dini dapat di katakan sebagai usia yang belum dapat di tuntut untuk berpikir secara logis, yang di tandai dengan pemikiran sebagai berikut :

- a. Berpikir secara konkrit, dimana anak belum dapat memahami atau memikirkan hal-hal yang bersifat abstrak (seperti cinta dan keadilan).
- b. Realisme, yaitu kecenderungan yang kuat untuk menanggapi segala sesuatu sebagai hal yang riil atau nyata.

- c. Egosentris, yaitu melihat segala sesuatu hanya dari sudut pandangnya sendiri dan tidak mudah menerima penjelasan dari si lain.
- d. Kecenderungan untuk berpikir sederhana dan tidak mudah menerima sesuatu yang majemuk.
- e. Animisme, yaitu kecenderungan untuk berpikir bahwa semua objek yang ada dilingkungannya memiliki kualitas kemanusiaan sebagaimana yang dimiliki anak
- f. Sentrasi, yaitu kecenderungan untuk mengkonsentrasikan dirinya pada satu aspek dari suatu situasi.
- g. Anak usia dini dapat dikatakan memiliki imajinasi yang sangat kaya dan imajinasi ini yang sering dikatakan sebagai awal munculnya bibit kreativitas pada anak.

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 2 – 6 tahun, yang berada pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki karakteristik berpikir konkrit, realisme, sederhana, animism, sentrasi, dan memiliki daya imajinasi yang kaya

B. BERMAIN

1. Pengertian Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi 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. Menurut Singer (dalam Kusantanti, 2004) mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk

menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Bermain menurut Mulyadi (2004), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain :

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

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain. 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.

2. Tahapan Perkembangan Bermain

Pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengkatégorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan

perkembangannya 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. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

- 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. Jika dilihat tahapan perkembangan bermain Piaget maka dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilakukan untuk kesenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk hasil tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.

b. *Hurlock*

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock adalah sebagai berikut:

1) Tahapan Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

2) Tahapan Mainan (*Toy stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

3) Tahap Bermain (*Play stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

4) Tahap Melamun (*Daydream stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai

perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

Dari penjelasan di atas maka dapat dipahami, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain(seperti perkembangan kreativitas), dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya, serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

C. KREATIVITAS

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah 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 menyorotinya. 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.

Menurut Solso (Csikszentmihalyi,1996) kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. Drevdal (dalam Hurlock, 1999) menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan p.....olapola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari

pengalaman sebelumnya serta pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Bentuk-bentuk kreativitas mungkin berupa produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin juga bersifat prosedural atau metodologis. Jadi menurut ahli ini, kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat. Munandar (1995) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.

2. Komponen Pokok Kreativitas.

Suharnan (dalam Nursisto, 1999) mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Aktifitas berpikir, kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktifitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktifitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajeri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

b. Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru

berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktifitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

c. Sifat baru atau orisinal. Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Menurut Feldman (dalam Semiawan dkk, 1984). sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut:

- 1) Produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya.
- 2) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.
- 3) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada.

d. Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Mencermati uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen pokok kreativitas adalah; 1) aktifitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, 2) menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru, 3) baru atau orisinal, suatu karya yang di hasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal dan, 4) berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

3. Ciri-ciri Kepribadian Kreative

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko daripada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai. mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Merekapun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka (Utami Munandar: 2012).

D. BERMAIN DAN KREATIVITAS 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. 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 memberikan 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:

1. Mendongeng.
2. Menggambar.
3. Bermain alat musik sederhana.
4. Bermain dengan lilin atau malam.
5. Permainan tulisan tempel.
6. Permainan dengan balok
7. Berolahraga

E. KOMPUTER, VIDEO GAME DAN ALAT PERMAINAN ELEKTRONIK

Alat permainan yang ada saat ini tidak hanya terbatas pada alat permainan tradisional, tetapi dengan semakin majunya ilmu pengetahuan, semakin canggih pula alat permainan yang digunakan oleh anak-anak. Kebanyakan alat permainan yang canggih bersifat otomatis, dan menggunakan tombol seperti komputer, *video game*, dan juga *game online*, yaitu sebuah permainan yang memungkinkan

pemain yang saling bertanding berada pada belahan dunia manapun, dengan bantuan akses internet, serta beberapa alat permainan elektronik lainnya.

Beberapa permainan bersifat adu tangkas, beberapa yang lain merupakan pelajaran. Sebenarnya yang dipacu alat permainan elektronik adalah kemampuan anak untuk bereaksi cepat, penerapan strategi, dan dengan latihan yang terus menerus, sehingga anak akan menjadi tangkas. Tetapi permainan yang ada pada komputer maupun *video game* terkadang kurang mampu mengasah kemampuan pemecahan masalah, mengingat anak tidak belajar untuk sampai kepada jawaban yang benar melalui proses-proses yang harus dilaluinya. Terkadang anak hanya menekan tombol saja untuk mendapatkan jawaban yang benar, ini bukanlah meruakan gambaran kondisi yang sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari.

Komputer dan *video game* sering membatasi interaksi anak dengan orang lain. Walaupun permainan dimainkan berdua dengan anak lain, tetapi anak lebih berinteraksi dengan komputer atau *video game* dan bukanlah dengan teman sepermainannya. Tema permainan yang ada di komputer atau *video game* beberapa diantaranya bersifat agresif, seperti tembak menembak, kejar-kejaran, dan sebagainya. Imajinasi anak memang dapat masuk kedalam permainan tersebut, namun imajinasi yang dibangun, bukanlah hasil ciptaannya. Jadi kurang mendukung pengembangan kreativitas anak. Mengingat pesonanya yang begitu besar, komputer dan *video game* bisa mempengaruhi jadwal kegiatan anak sehari-hari. Namun dibalik kesemuanya, ada beberapa nilai positif dari komputer dan *video game*, diantaranya dapat mengembangkan koordinasi tangan, mata, kemampuan berpikir cepat, karena anak dirangsang untuk melihat dan langsung bereaksi dengan menekan tombol-tombol yang tepat. Selain itu beberapa orang percaya bahwa alat permainan ini bisa meningkatkan rentang konsentrasi anak.

Orang tua dan guru perlu menimbang berbagai dampak yang mungkin muncul terhadap anak bila bermain komputer dan *video game*, dengan mencoba mengurangi dampak negatifnya, seperti pengaruhnya terhadap kesehatan, kurang interaktifnya anak dengan lingkungannya, kemungkinan terhambatnya pengembangan berpikir kreatif, dan sebagainya. Selanjutnya menitik beratkan pada pengaruh positifnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

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. Demikian pula dalam memilih alat permainan sebagai alat stimulasi tumbuh kembang anak, hendaklah dipilih alat-alat bermain yang tidak hanya menyenangkan anak tetapi juga harus bermanfaat dalam mengoptimalkan tumbuh kembangnya..

Daftar Pustaka

- Csikszentmihalyi, M., 1996, *Creativity*. Harper Collins Publisher, Inc : New York
- Hurlock, E. B. 1980. *Psikologi Perkembangan* (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan), edisi kelima. Penerbit Erlangga : Jakarta
- Hurlock, E. B. 1999. *Perkembangan Anak Jilid 1* (Edisi 6). Penerbit Erlangga : Jakarta

Mönks, F.J, Knoers, A.M.P dan Haditono, S.R. 2004. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Gadjah Mada University Press: Yogyakarta

Munandar, S.C.U.1995. *Pengembangan Kreativitaas Anak Berbakat*. Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : Jakarta

Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*. Papas Sinar Sinanti : Jakarta

Nursisto. 1999.*Kiat Menggali Kreativitas*. Mitra Gama Media : Yogyakarta

Soetjiningsih, *tumbuh kembang anak*, 1995, buku kedokteran EGC, Surabaya