

# BERMAIN SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

**Asep Ardiyanto**

PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

ardiyanto.hernanda@gmail.com

## Abstrak

Bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. 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, afektif, psikomotorik pada umumnya, dan mengembangkan daya kreativitas anak.

**Kata kunci:** bermain, kreatif, anak usia dini

## PENDAHULUAN

Masa anak-anak adalah usia untuk belajar, menjelajah, bertanya, bermain, berkreasi, dan juga meniru. 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 kepribadiannya. 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 kepribadiannya.

Di dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak 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 motorik kasar dan motorik halus, meningkatkan penalaran, dan memahami 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, afektif dan psikomotorik pada umumnya, dan mengembangkan daya kreativitas anak.

#### 1. Pengertian bermain

Bermain adalah merupakan kegiatan yang spontan dilakukan oleh anak. Maksudnya tidak ada peraturan yang mengikat atau membutuhkan syarat-syarat tertentu. Menurut Rosdiani (2012: 114), bermain adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, keriangian atau kebahagiaan.

Menurut Yulianty (2012: 8), bermain merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh anak-anak dalam masa perkembangannya, baik itu perkembangan motorik dan kognisinya. Bermain juga dapat meningkatkan laju stimulasi perkembangan anak sehingga dapat meningkatkan kecerdasan anak.

Menurut beberapa pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian bermain adalah suatu bentuk aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan, keriangian, kebahagiaan serta baik untuk perkembangan motorik serta kognitifnya, selain itu bermain juga dapat meningkatkan laju stimulasi perkembangan anak sehingga dapat meningkatkan kecerdasan anak.

#### 2. Tahapan bermain

Sedangkan tahap perkembangan bermain adalah sebagai berikut:

- a) 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.
- b) 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.

#### c) 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.

#### d) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya anak 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 disimpulkan bahwa 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.

#### 3. Karakteristik bermain

Bermain mempunyai karakteristik yang sangat esensial. Menurut Hughes (2010: 4),

karakteristik dari bermain yaitu, (1) bermain didorong oleh motivasi intrinsik, maksudnya yang mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain tersebut adalah kegiatannya itu sendiri, bukan faktor-faktor luar yang bersifat ekstrinsik. Misalnya dorongan dari orang tua, untuk mendapatkan hadiah, dan sebagainya; (2) bermain itu bersifat aktif dan bebas dapat diikuti oleh siapa saja, maksudnya bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya dan terbuka dapat diikuti oleh siapa saja tanpa ada paksaan dan anak yang bermain memiliki kebebasan untuk memilih jenis kegiatan yang ingin dilakukannya; (3) bermain itu menyenangkan, maksudnya bermain bisa memberikan perasaan-perasaan positif bagi pelakunya, artinya semakin aktivitas itu menyenangkan maka hal tersebut semakin merupakan bermain; (4) bermain lebih berorientasi pada proses bukan hasil yang sesungguhnya, maksudnya fokus dalam bermain adalah melakukan aktivitas bermain itu sendiri, bukan hasil atau akhir dari kegiatannya.

#### 4. Manfaat bermain

Bermain memberikan banyak manfaat untuk anak menurut Achroni (2012: 16), antara lain sebagai berikut:

- a. Mendapatkan kegembiraan dan hiburan  
Kegembiraan atau emosi yang positif sangat bermanfaat untuk tumbuh kembang anak dan pembentukan karakternya. Kehidupan anak-anak yang dipenuhi kegembiraan dan kebahagiaan juga akan menjauhkan anak dari stres. Hal ini bermanfaat untuk kesehatan fisik dan mental, juga untuk prestasi akademis mereka.
- b. Mengembangkan kecerdasan intelektual  
Hal ini karena dengan bermain dan mengeksplorasi lingkungan sekitar anak dapat belajar tentang bentuk, warna, suara, tekstur, fenomena alam, dunia satwa, dunia flora, suhu, cahaya dan sebagainya.

- c. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan, seperti menggunting, melipat, menarik garis, mewarnai dan menggambar. Dengan kemampuan motorik halus yang berkembang dengan baik, anak akan dapat menulis dengan baik di samping penguasaan berbagai keterampilan lainnya.

- d. Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak

Motorik kasar adalah gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh. Misalnya berjalan, berlari, melompat, merangkat, dan mengayunkan tangan.

- e. Meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi

Sejumlah permainan menuntut anak untuk berkonsentrasi penuh ketika memainkannya. Hal ini bermanfaat untuk melatih konsentrasi anak. Konsentrasi sangat dibutuhkan anak untuk keberhasilan belajar dan penyelesaian berbagai tugas.

- f. Meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah

Banyak sekali permainan yang menuntut anak memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan berpikir logis untuk memenangkan atau menyelesaikan permainan tersebut. Kemampuan memecahkan masalah dan berpikir logis sangat diperlukan anak untuk menguasai berbagai materi pelajaran di sekolah dan menyelesaikan berbagai problem yang anak-anak hadapi dalam kehidupan sehari-hari, bahkan hingga anak dewasa kelak.

- g. Mendorong spontanitas pada anak  
Anak-anak sedemikian spontan dan dituntut untuk berpikir dan bertindak cepat ketika bermain jenis-jenis permainan tertentu. Hal ini terutama untuk permainan yang bersifat kompetisi.
- h. Mengembangkan kemampuan sosial anak  
Dalam permainan yang dilakukan bersama-sama, anak-anak belajar bersosialisasi dengan teman-teman sepermainan. Dari sosialisasi dan interaksi dengan teman-teman ketika bermain anak-anak belajar mengenai kesabaran, empati, toleransi, kemandirian, kepercayaan diri, kejujuran, cara mengembangkan komunikasi, keberanian, kompetisi dan mengenal aturan-aturan.
- i. Sebagai media untuk mengungkapkan pikiran  
Melalui berbagai permainan, anak-anak dapat mengekspresikan diri dengan lebih leluasa. Anak dapat menjadi apa saja atau memerankan tokoh mana pun. Anak dapat mengungkapkan pikiran-pikiran akan cita-cita, pemahaman akan dunia atau imajinasi-imajinasi.
- j. Untuk kesehatan  
Banyak permainan yang menuntut anak menggerakkan tubuh dengan sangat intens. Aktivitas ini berguna untuk menguatkan otot-otot dan menyehatkan tubuh. Dengan banyak beraktivitas fisik, anak-anak juga dapat terhindar dari resiko mengalami obesitas dan berbagai dampak buruk yang menyertainya.

## 5. 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 menyrotinya. 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 Sujiono (2010: 38), kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan, menciptakan, mengadakan dan menemukan suatu bentuk atau gagasan baru yang original serta dapat berguna bagi orang tersebut dan orang lain.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas yaitu kemampuan untuk memikirkan, menciptakan, mengadakan dan menemukan cara-cara pemecahan masalah, ide-ide baru yang bersifat asli/original yang nantinya berguna untuk dirinya sendiri maupun untuk orang lain.

## PEMBAHASAN

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. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, anak 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, anak-anak akan merasa bahagia dan puas.

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 cara. 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**

Bermain merupakan salah satu hak asasi manusia, begitu juga pada anak usia dini. Ada banyak manfaat yang didapatkan dari kegiatan bermain, salah satunya adalah kreativitas. Bermain dalam bentuk apapun, baik aktif maupun pasif, baik dengan alat maupun tanpa alat dapat

menunjang kreativitas anak dalam berbagai taraf. Di sini 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, yang disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan, perkembangan, serta kebutuhan anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Hughes, F.P. (2010). *Children, play, and development (4<sup>th</sup> edition)*. USA: Sage Publications.
- Rosdiani, D. (2012). *Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N & Sujiono, B. (2010). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Yulianty, R. (2010). *Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak modern dan tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara.