

**PLAY TOOLS AND GAME FORMS THAT STIMULATE
THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN CHILDREN**

**ALAT BERMAIN DAN BENTUK PERMAINAN YANG
MERANGSANG BERKEMBANGNYA KREATIVITAS PADA ANAK**

Fina Lutvica Umaroh

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
19204032010@student.uin-suka.ac.id

Khamim Zarkasih Putro

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
khamim.putro@uin-suka.ac.id

Abstract

One aspect of development in early childhood that needs to be considered by teachers and parents is the creativity of children. The development of early childhood creativity is very important to note, because at this age, children are able to create something according to their wishes and imagination through objects around them. Children naturally have the potential for creativity, therefore children need activities that can encourage children's creativity. It can be seen from the importance of providing play tools and playing conditions that are right for children to encourage the development of creativity in children. This study aims to determine the tools and forms of play that stimulate the development of creativity in children. The research method used is the library method. This study explains that learning through play in early childhood is very important to encourage all aspects of child development. Children's learning facilities are through play activities, so the child's world is the world of play. Playing activities are very important to develop children's creativity, because through imaginative experiences, children are able to produce new and progressive perceptions, so that by doing play activities, children are able to grow their creativity. It is important for teachers and parents to know several types of playing tools and forms of play that can stimulate the development of creativity in children. Because by providing the right form of stimulation to children, the development of children's creativity can develop optimally.

Keywords: *early childhood, the form of the game, played, child's creativity*

Abstrak

Salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini yang perlu diperhatikan oleh guru dan orang tua adalah kreativitas anak. Perkembangan kreativitas anak usia dini sangat penting untuk diperhatikan, karena pada usia ini, anak sudah mampu menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginan dan imajinasinya melalui benda-benda yang ada di sekitarnya. Anak memiliki potensi kreativitas secara alami, oleh karena itu anak membutuhkan aktivitas yang dapat mendorong kreativitas anak. Terlihat dari pentingnya penyediaan alat bermain dan kondisi permainan yang

tepat bagi anak untuk mendorong perkembangan kreativitas pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alat dan bentuk permainan yang merangsang perkembangan kreativitas pada anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kepustakaan. Penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran melalui permainan pada anak usia dini, sangat penting untuk mendorong semua aspek perkembangan anak. Fasilitas belajar anak adalah melalui kegiatan bermain, maka dunia anak adalah dunia bermain. Kegiatan bermain sangat penting untuk mengembangkan kreativitas anak, karena melalui pengalaman yang imajinatif, anak mampu membuahakan persepsi baru dan progresif, sehingga dengan melakukan kegiatan bermain, anak mampu menumbuhkan kreativitasnya. Penting untuk guru dan orang tua mengetahui beberapa jenis alat bermain dan bentuk permainan yang dapat merangsang perkembangan kreativitas pada anak. Karena dengan memberikan bentuk rangsangan yang tepat kepada anak, perkembangan kreativitas anak dapat berkembang dengan maksimal.

Kata kunci: anak usia dini, bentuk permainan, bermain, kreativitas anak

A. Pendahuluan

Anak-anak memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu dengan caranya sendiri secara alami. Seperti seorang bayi yang mencoba meraih benda di sekitarnya, kemudian memasukkan benda tersebut ke dalam mulutnya. Cara tersebut menunjukkan bayi belajar mengenali dan membedakan benda. Bayi meraih suatu benda untuk dapat merasakan tekstur benda tersebut, kemudian meremasnya untuk mengetahui apakah benda tersebut mengeluarkan bunyi atau tidak. Dalam hal demikian, masa usia dini adalah masa terbaik dalam siklus kehidupan manusia untuk mengembangkan kreativitas dan menciptakan manusia kreatif. Dengan potensi kreatif alamiah yang dimilikinya, maka seorang anak senantiasa membutuhkan ide, aktivitas, dan pengalaman yang kreatif. Kreativitas pada anak usia dini dapat dimunculkan ketika anak bermain. Berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan diciptakan anak yang muncul dengan spontan melalui alat mainnya.¹

Perkembangan kreativitas anak usia dini penting untuk dikembangkan. Karena dengan kemampuan kreativitas ini dapat membantu anak mengembangkan aspek perkembangan anak lainnya, seperti perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, sosial-emosional dan seni.² Kemampuan kreativitas ini dapat mendorong anak untuk mempelajari berbagai hal, misalnya pada kegiatan melukis anak tidak hanya melatih kreativitas anak dalam melukis berbagai bentuk, tetapi juga dirangsang perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna-warna dan menentukan warna yang tepat sehingga menjadikan lukisan indah dan menarik.³

Anak membutuhkan bimbingan dari orang tua dan para guru di lembaga PAUD dalam memfasilitasi potensi kreatif anak, melalui berbagai macam alat dan bentuk permainan. Hal ini dilakukan agar kemampuan kreativitas anak dapat

¹ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016).

² Arif Hidayat, Rizka Febriyani Awliyah, and Suyadi Suyadi, "Peran Full Day School Terhadap Perkembangan Kreativitas Dan Seni Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar," *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 4, no. 2 (December 22, 2020): 459, <https://doi.org/10.30738/tc.v4i2.7835>.

³ Niswatun Hasanah and Suyadi, "Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 03, no. 2 (2020).

berkembang dengan maksimal. Sehingga nantinya kemampuan itu dapat berguna bagi kehidupan anak di masa mendatang.⁴ Misalnya saja dalam permainan warna cat air selain anak dapat mengembangkan kreativitas seni anak juga dapat mengembangkan aspek perkembangan bahasa, emosional dan motorik anak.⁵ Begitu juga pada permainan papan pintar dari kulit kerang anak yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kreativitas anak.⁶

Sedangkan lembaga pendidikan anak usia dini disebut dengan sekolah prasekolah, sekolah pembibitan, dan sekolah praktikum yang mendidik anak kecil. Kurikulum prasekolah dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak dan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Kreativitas merupakan hal mendasar dalam kurikulum prasekolah. Guru di lembaga pendidikan anak usia dini harus memberikan alat dan bahan-bahan untuk memicu imajinasi mereka. Guru juga harus memberikan kesempatan anak untuk berimajinasi dan menjelaskan ide-ide mereka. Guru harus mampu menghargai individualitas anak, dan mendorong sudut pandang mereka yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurikulum prasekolah meningkatkan kreativitas anak dengan cara yang positif.⁷

Seni dan kreativitas saling berhubungan dan perkembangan kreatif anak diekspresikan melalui kemampuan artistik mereka. Kemampuan kreativitas anak dapat meningkatkan kemampuan seni, ditunjukkan oleh anak yang mampu membangun imajinasinya. Seni dimulai dari balita yang suka mencoret-coret dan menggaruk kemudian berkembang menjadi menggambar, melukis, dan mewarnai pada periode anak usia dini. Kreativitas adalah ekspresi seseorang yang berlanjut sepanjang hidup. Ini menjadikan seni dan kreativitas sebagai pusat kurikulum selama periode anak usia dini.⁸ Maka pada artikel ini akan membahas tentang alat bermain dan bentuk permainan yang dapat merangsang kreativitas pada anak. Hal ini mengacu kepada pentingnya alat dan bentuk permainan yang tepat untuk dapat merangsang berkembangnya kreativitas anak.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah metode penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan adalah metode penelitian yang menggunakan data-data yang berasal dari buku, ensiklopedi, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya. Penelitian kepustakaan mengharuskan peneliti banyak membaca dokumen-dokumen yang berhubungan dengan fokus

⁴ Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.

⁵ Devi Vionitta Wibowo and Suyadi, "Kegiatan Kreativitas Seni Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan Cat Air di Masa Pandemi," *PAUD Lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 74–87.

⁶ Renawati Renawati and Suyadi Suyadi, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19 Melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Dari Kulit Kerang," *Aulad: Journal on Early Childhood* 4, no. 1 (2021): 22–27, <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.92>.

⁷ Zeynep Dere, "Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions," *Universal Journal of Educational Research* 7, no. 3 (2019): 652–58, <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302>.

⁸ Dipanwita Ray, "Art and Creativity in Early Childhood," in *Art and Its Importance in Early Childhood and Elementary* (Hawaii, 2019).

penelitian. Sumadi Suryabrata mengemukakan bahwa lebih dari 50 persen kegiatan peneliti yang melakukan penelitian kepustakaan adalah membaca.⁹

Adapun langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan ini, *Pertama* pemilihan topik, peneliti menentukan topik yang ingin dikaji dalam penelitian kepustakaan. *Kedua* eksplorasi informasi, untuk membantu peneliti memperoleh pengetahuan yang lebih lengkap terkait penelitian kepustakaan. *Ketiga* menentukan fokus penelitian, untuk membatasi dan memperjelas bahasan-bahasan yang akan dikaji dalam penelitian. *Keempat* pengumpulan sumber data, sumber data berupa buku, jurnal dan artikel yang terkait dengan topik yang dikaji. *Kelima* persiapan penyajian data, peneliti melakukan analisis dari setiap sumber data. *Keenam* penyusunan laporan, peneliti menyusun laporan sesuai dengan sistematika penulisan.¹⁰

C. Hasil dan Diskusi

1. Konsep Belajar Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini

Pengertian dari belajar adalah suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku, sebagai hasil dari pengalaman. Klein berpandangan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang dihasilkan oleh proses pengalaman.¹¹ Hal ini tidak ditentukan oleh kematangan atau kecerdasan buatan saja, tetapi juga berkaitan tentang pengetahuan, keterampilan, kecakapan, kreasi, hingga kemampuan merasakan merupakan tingkah laku yang dihasilkan dari kegiatan belajar. Sebagai contoh ketika anak di sekolah diajarkan bersikap sopan santun kepada orang yang lebih tua, kemudian anak menerapkan bersikap sopan santun ketika di rumah. Hal ini merupakan hasil dari proses pengalaman belajar anak selama di sekolah. Anak belajar melalui berbagai macam cara. Anak dapat belajar melalui kata, angka, nada suara, gambar dan warna, interaksi dengan orang lain, melalui diri sendiri, melalui alam, dan dapat melalui perenungan tentang hakikat sesuatu.

Materi pembelajaran pada umumnya dapat dipahami dari berbagai cara. Hal ini menunjukkan peran kecerdasan yang berbeda atau yang disebut juga kecerdasan majemuk. Setiap anak mempunyai berbagai macam cara untuk menjadi cerdas, sehingga stimulus yang diberikan kepada anak harus tepat. Anak pada umumnya belajar dengan kombinasi dari beberapa cara belajar. Kecenderungan cara belajar setiap anak tidak selalu sama. Kegiatan belajar juga dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas. Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain artinya memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar. Semakin banyak aktivitas bermain anak, maka anak semakin banyak mendapat pengetahuan dan pengalaman. Belajar melalui kegiatan bermain telah membuat pengalaman belajar anak dirasakan dan dipersepsikan secara alami oleh anak tersebut, sehingga menjadi bermakna baginya. Oleh karenanya, ketika anak belajar

⁹ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rajawali Press, 1995).

¹⁰ C. C. Kuhlthau, *Teaching the Library Research Process* (Scarecrow Press, 1994).

¹¹ Tadzkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain : Cara Mengasah Multiple Intelligences Pada Anak Sejak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2008).

melalui kegiatan bermain, maka guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan bermain.¹²

Anak sejak masa bayi memerlukan aktivitas bermain melalui interaksi dengan lingkungannya, seperti halnya seorang Ibu yang mengajak bayinya bersenandung atau bernyanyi, bermain dengan mainan yang bersuara atau dengan tangan.¹³ Pada awal pertumbuhan anak kegiatan bermain merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan otak sebagai bahan dasar untuk membangun proses pembelajaran. Bermain pada anak usia dini adalah melakukan aktivitas psikis dan fisik. Aktivitas tersebut harus mengaitkan dengan panca indera yaitu pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba dan perasa serta mengaitkan dengan kognitif anak. Selain itu kegiatan ini juga dapat menjadi sarana untuk mendeteksi apakah ada kelainan pada penglihatan dan pendengaran anak.

Johan Huizinga mengatakan bahwa manusia adalah *homo ludens*, yaitu manusia yang bermain. Huizinga berpandangan bahwa bermain adalah kegiatan khas yang dilakukan oleh setiap manusia, tanpa memandang usia dan latar belakang dari mana manusia tersebut berasal. Huizinga berpandangan bahwa bermain merupakan suatu tindakan atau suatu kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat, tetapi tetap diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, bermain yang disertai dengan perasaan tegang dan juga perasaan senang.¹⁴ Dengan pengertian lain bahwa kegiatan bermain merupakan sesuatu kehidupan yang lain dari kehidupan biasa. Keleluasaan dan kebebasan untuk bergerak dan beraktivitas lewat bermain sangat dibutuhkan oleh anak usia dini. Anak usia dini memiliki banyak energi, sehingga anak-anak selalu terlihat aktif dan lincah.

Bermain merupakan sarana yang tepat agar anak dapat menyalurkan energinya. Anak-anak perlu mendapatkan dorongan agar anak mau bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa, pendapat dari Aristoteles. Para ahli pendidikan seperti Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Montessori, Piaget sependapat bahwa bermain bagi anak merupakan bagian penting dalam membantu mendorong tumbuh kembang anak. Selain itu kegiatan bermain merupakan penguasaan untuk latihan antara fantasi dan kenyataan. Bermain merupakan garis batas untuk menunjukkan sejumlah fenomena dalam aktivitas perkembangan manusia.¹⁵ Bermain memiliki manfaat yang sangat strategis bagi perkembangan anak. Manfaat bermain bukan hanya merupakan suatu hiburan dan rekreasi, melainkan juga memungkinkan anak belajar secara emosional maupun intelektual. Dari segi emosional, anak akan dapat memainkan berbagai aspek kehidupan yang sebenarnya belum dipahami, sehingga ia bisa lebih tahu apa yang sedang terjadi dan dapat menghadapinya dengan lebih mudah dan percaya diri.

¹² Musfiroh.

¹³ Harun Rasyid, Mansur, and Suratno, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009).

¹⁴ Dewi Retno Suminar, *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak* (Surabaya: Airlangga University Press, 2019).

¹⁵ Rasyid, Mansur, and Suratno, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*.

Selain itu dilihat dari aspek intelektual, dengan bermain membuat anak dapat menyerap berbagai informasi baru dan kemudian dari informasi baru tersebut anak memanipulasinya, sehingga cocok dengan informasi yang telah diketahuinya. Masa anak usia dini ini merupakan masa yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua atau guru, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi anak yang dimaksud meliputi aspek-aspek perkembangan anak yang terdiri dari aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial dan emosional, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik-motorik, dan seni. Potensi lainnya meliputi kemandirian dan kemampuan kreativitas anak. Dengan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dalam metode pembelajaran, aspek perkembangan anak dapat tercapai sesuai harapan.¹⁶

Metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar sambil bermain dapat menggunakan berbagai media. Media yang digunakan hendaknya bersifat edukatif dan juga mengutamakan belajar daripada permainannya. Misalkan guru akan memberikan pembelajaran berhitung dengan menggunakan bola warna-warni, yang menjadi fokus dalam pembelajaran ini adalah bagaimana agar anak-anak dapat memahami angka dan hitungan dengan menggunakan bola, bukan pada mainan bolanya. Pada intinya kegiatan bermain sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu atau pengetahuan kepada anak-anak, sedangkan kegiatan belajar sebagai tujuan agar mereka dapat memahami dan memperoleh pengetahuan yang baru.¹⁷ Bermain merupakan aspek penting untuk menstimulasi semua aspek perkembangan anak. Kegiatan belajar melalui bermain lebih efektif untuk membangun karakter anak.

Kegiatan belajar melalui bermain dilakukan dengan memberikan kesempatan anak bermain dengan bebas. Membuat suatu ruang bermain bagi anak yang memiliki suasana lingkungan aman dan nyaman agar karakternya bisa ditanamkan dengan baik. Penanaman nilai-nilai karakter kepada anak sebaiknya dilakukan sebagai pembiasaan dalam kegiatan sehari-hari. Proses penanaman nilai-nilai karakter ini tidak hanya mengharapkan bahwa anak patuh, tetapi anak harus sadar dan yakin bahwa nilai tersebut memang benar dan bermanfaat untuk dirinya dan lingkungannya.¹⁸

2. Bermain untuk Pengembangan Kreativitas Anak

Seseorang yang mampu melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang berbeda dengan apa yang telah ada, artinya orang tersebut memiliki kemampuan kreativitas. Kreativitas sebagai

¹⁶ Ade Holis, "Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 09, no. 1 (2016).

¹⁷ Rany Maylani, "Belajar Sambil Bermain Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Percobaan Sains Sederhana," *SENDIKA: Seminar Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 63–69.

¹⁸ Serli Marlina, Zahratul Qalbi, and Rafhi Febryan Putera, "Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman," *Jurnal Ilmiah Potensia* 5, no. 2 (July 31, 2020): 83–90, <https://doi.org/10.33369/jip.5.2>.

kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, berdasarkan bahan, informasi, data atau suatu hal yang sudah ada menjadi hal yang lebih bermanfaat. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang baru dan bermanfaat. Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide, gagasan yang dikombinasikan dari hasil penemuan-penemuan sebelumnya, yang akhirnya menjadi karya baru dan berguna merupakan pengertian dari kreativitas.¹⁹

Kreativitas menurut James J. Gallagher menjelaskan bahwa, *“creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel him or her”* (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya). Kreativitas menurut Guilford, seperti yang dikutip Munandar, adalah konsep berpikir divergen, yaitu mencoba menghasilkan sejumlah kemungkinan jawaban untuk suatu pertanyaan atau masalah. Orang kreatif berdasarkan definisi dari Guilford, berarti harus memiliki banyak alternatif jawaban dan kaya akan ide terhadap suatu pemecahan masalah. Selain itu, orang kreatif selalu tampil dengan kepribadian yang tidak kaku dan mudah untuk beradaptasi dengan lingkungan yang baru ditemuinya.²⁰

Kreativitas sebaiknya dikembangkan sejak dini karena pada usia dini anak memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap segala sesuatu. Anak sering memperhatikan sesuatu yang dilihatnya, membicarakan sesuatu yang didengarnya dan menanyakan berbagai hal yang pernah dirasakannya. Ketika anak-anak memiliki minat yang kuat terhadap lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya, dengan membuat atau menciptakan sesuatu dari hasil imajinasinya, menunjukkan bahwa anak sudah mulai berpikir kreatif. Perilaku ini bermanfaat bagi perkembangan kreativitas anak usia dini. Masa anak-anak merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kreativitas, selain itu pada masa ini anak juga memiliki sikap kritis terhadap proses intelektualnya.

Unsur bermain selalu ada di setiap aktivitas anak usia dini. Sangat sulit menemukan kegiatan lain yang sepadan untuk menggantikan kegiatan bermain, termasuk pembelajaran di dalam kelas. Bagi anak usia dini bermain jauh lebih efisien dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan melalui bermain, membantu tujuan pembelajaran tercapai dengan mudah, daripada pembelajaran yang monoton di kelas. Cara alami dan paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini adalah melalui bermain. Bermain dapat membantu anak untuk memahami diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. Pembelajaran yang dilakukan melalui bermain hendaknya menyesuaikan dengan perkembangan usia anak, dengan unsur bermainnya secara perlahan dikurangi, sedangkan unsur belajarnya ditingkatkan.²¹

¹⁹ Aris Priyanto, “Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain,” *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif* 0, no. 2 (2014).

²⁰ Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.

²¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014).

Setiap manusia memiliki potensi kreatif. Suatu upaya yang kreatif sangat diperlukan untuk mengembangkan potensi kreatif anak, sehingga anak dapat tumbuh dengan optimal. Anak memiliki pandangan bahwa bermain adalah dunianya. Kegiatan bermain yang dilakukan anak memberikan dampak positif, anak mendapatkan pelajaran banyak hal dan merasa senang melakukannya. Berbagai macam jenis permainan, menjadi upaya untuk merangsang perkembangan anak. Dalam menentukan jenis permainan dan alat permainan yang digunakan dalam bermain, harus disesuaikan dengan kebutuhan anak dan lingkungannya, sehingga dengan bermain dapat merangsang perkembangan anak dan membantu meningkatkan potensinya.

Anak kreatif ditunjukkan dengan anak yang terbiasa memecahkan masalahnya sendiri dan menjadi contoh bagi orang lain. Permasalahan pada saat ini menunjukkan bahwa mendidik anak dengan cara mendengarkan anak, bertanya kepada anak, atau bahkan langsung mempraktikkannya masih jarang terjadi, lebih banyak orang tua atau pendidik yang mendidik anak dengan banyak menjelaskan daripada mencontohkan. Hal yang terjadi menunjukkan bahwa orang tua dan pendidik kurang memberikan empati pada pendapat anak.²² Melihat banyak manfaat didapatkan anak dari kegiatan bermain, maka dapat diketahui bahwa bermain juga dapat mengembangkan kreativitas anak. Bermain dalam bentuk apapun, baik bermain aktif maupun bermain pasif, bermain dengan menggunakan alat maupun tanpa menggunakan alat, kegiatan bermain sangat tepat untuk menunjang kreativitas anak. Dibutuhkan seorang fasilitator dalam pengembangan kreativitas anak yaitu orang tua dan pendidik. Membantu anak agar dapat bermain, memilih cara bermain dan alat permainan yang tepat sesuai dengan bakat dan minat anak.²³

Bermain memberikan kesempatan anak membuahakan persepsi baru dan memperluas persepsi baru. persepsi baru tersebut oleh anak dipraktikkan di saat keadaan yang tidak normal dalam menyelesaikan permasalahan anak. Oleh karena itu, daya kreativitas anak dapat ditumbuhkan melalui kegiatan bermain. Melalui pengalaman bermain yang imajinatif, kreativitas anak dapat berkembang. Membebaskan anak-anak bermain peran, dengan tujuan anak mampu membuahakan persepsi baru dan progresif. Diharapkan anak mampu merespon tugas-tugas kreativitas melalui pembelajaran yang imajinatif. Peran bermain dalam pengembangan kreativitas anak merupakan kegiatan utama anak. Tidak hanya terbatas pada ekspresi seni, kegiatan yang kreatif memiliki potensi untuk mengembangkan kreativitas. Pendidik dapat membantu perkembangan kreativitas anak, dengan menyajikan materi pembelajaran yang kreatif. Perkembangan kreativitas anak dapat dikatakan kelanjutan dari proses pembelajaran melalui permainan. Permainan ini didukung oleh sarana bermain dan lingkungan belajar yang fleksibel.

3. Jenis Alat Bermain dan Bentuk Permainan yang Merangsang Perkembangan Kreativitas Pada Anak

²² Khamim Zarkasih Putro, "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain," *APLIKASIA : Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 16, no. 1 (2016): 19-27.

²³ Asep Ardiyanto, "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jendela Olahraga* 2, no. 2 (September 15, 2017), <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>.

Bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain peran termasuk dalam jenis-jenis bermain yang dapat digunakan guru sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. Dalam bermain sosial, guru mengamati bermain anak dan guru akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya menunjukkan partisipasi yang berbeda. Kegiatan bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain dimana anak menggunakan benda-benda tertentu untuk dimainkan dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak. Oleh karena itu, lembaga setingkat pendidikan anak usia dini harus menyiapkan berbagai macam permainan. Lembaga pendidikan tersebut hendaknya juga menyediakan benda-benda atau alat main yang dapat digunakan dengan aman dan nyaman untuk anak-anak dalam bermain.²⁴

Selain jenis bermain beberapa ahli juga mengemukakan pendapat mereka tentang jenis permainan yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu; 1) Permainan sensorimotor, permainan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan untuk melatih perkembangan sensorimotor, 2) Permainan praktis yaitu melibatkan pengulangan perilaku keterampilan-keterampilan baru yang sedang dipelajari, 3) Permainan pura-pura yaitu terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol, 4) Permainan sosial yaitu permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya, 5) Permainan fungsional permainan yang dilakukan anak secara berulang-ulang dengan menemukan kesenangan dalam bermain dengan lingkungannya, 6) Permainan konstruktif yaitu ketika anak melibatkan diri dalam suatu kreasi, 7) Game yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan. Permainan tersebut dapat dilakukan anak, karena bertujuan untuk memperoleh kenikmatan, mengulangi keterampilan yang baru dipelajari, menggunakan simbol, berinteraksi sosial, menemukan kesenangan, berkreasi dan menerapkan aturan dalam kegiatan permainan tersebut.²⁵

Anak-anak menggunakan alat permainan untuk membantu mereka menghadirkan konsep dalam pikiran anak secara konkrit. Hal ini mengingat anak usia dini merupakan anak-anak yang berada dalam tahapan perkembangan sensorimotor dan praoperasional yang membutuhkan benda-benda konkrit bagi pengembangan berbagai konsep abstrak. Anak-anak membangun pemahaman dan pengetahuannya dari pengalaman sehari-hari dalam kegiatan bermain mereka.

Sementara itu penyediaan alat-alat pengaturan lingkungan belajar dan bermain di taman kanak-kanak hendaknya didasarkan pada prinsip-prinsip seperti di bawah ini:

a) Meningkatkan perkembangan anak

Pengaturan lingkungan belajar dan bermain di taman kanak-kanak perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Perkembangan tersebut baik dalam segi kognitif, motorik, bahasa, maupun psikososial.

b) Menstimulasi perkembangan anak

²⁴ Mulyasa, *Manajemen PAUD*.

²⁵ Wiwik Pratiwi, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini," *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2017): 106-17.

Lingkungan belajar dan bermain di taman kanak-kanak diatur oleh guru dengan tujuan untuk dapat menstimulasi perkembangan anak. Lingkungan tersebut harus dapat memberikan kesempatan anak untuk melakukan eksplorasi, penyelidikan, interaksi sosial, komunikasi, dan peningkatan kemampuan koordinasi gerakan motorik, baik motorik kasar dan motorik halus anak.

c) Menghindari anak dari cedera

Lingkungan belajar dan bermain di taman kanak-kanak harus ditata sedemikian rupa sehingga dapat menghindari anak dari kemungkinan mendapat cedera. Kegiatan bermain di taman kanak-kanak hendaknya dibuat agar anak dapat menyalurkan keinginan dan aktivitas bermainnya, sesuai dengan fase-fase perkembangan. Sarana dan prasarana bermain yang tersedia harus memperhatikan segi keamanan dan tidak membahayakan anak. Oleh sebab itu, pemilihan alat bermain, penempatan alat-alat permainan dan pengaturan ruangan memerlukan perhatian keselamatan anak.

Guru hendaknya menyiapkan alat-alat dan bahan bermain anak yang beragam. Alat dan bahan bermain ini sangat penting diperhatikan karena dengan alat dan bahan bermain ini dapat menantang bagi anak untuk menguasai dan mengontrol alat dan bahan tersebut. Dengan menyediakan bahan yang beragam anak akan dapat mengembangkan perasaan mampu menguasai berbagai tantangan yang mereka hadapi serta membantu anak dalam membangun pemikiran simboliknya.²⁶

Berikut jenis-jenis alat dan bentuk permainan yang merangsang berkembangnya kreativitas pada anak:

- a) Bahan cair meliputi air dan aksesoris permainan air, seperangkat alat permainan air berbusa, cat air, pasir dengan aksesoris permainan pasir, cat lukis, tanah basah, tanah liat. Permainan sensorimotor memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat menggunakan dan mengeksplorasi bahan-bahan cair. Dalam menggunakan alat-alat permainan dengan bahan-bahan ini, anak akan bergerak dalam tahapan-tahapan perkembangan mulai dari sensorimotor hingga perkembangan simbolik dan permainan konstruksi. Bentuk permainan yang dilakukan dengan membebaskan anak bermain dengan bahan-bahan cair membentuk berbagai macam karya. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak mulai dari usia 2 tahun dengan pengawasan orang tua sampai anak usia 6 tahun.
- b) Bahan-bahan terstruktur adalah bahan yang memiliki cara tertentu dalam menggunakannya. Bahan-bahan ini meliputi puzzle, balok unit, beragam kertas, gunting, pasta, potongan-potongan kain, potongan-potongan kayu, mesin ketik, bahan-bahan manipulatif, domino, dan kartu-kartu permainan sederhana. Dalam menggunakan bahan-bahan permainan terstruktur, anak akan mengembangkan kemampuannya untuk membentuk objek yang mereka inginkan sesuai dengan ide-ide imajinatif anak. Bentuk permainan yang bisa dilakukan dengan memberikan kesempatan anak berimajinasi dengan membuat berbagai bentuk benda atau objek lain dari bahan

²⁶ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

tersebut. Permainan seperti puzzle dan balok dapat diberikan kepada anak sejak usia 2-6 tahun sebagai stimulasi perkembangan anak.

- c) Alat-alat musik, benda-benda yang mengeluarkan bunyi seperti botol kaca, timba, tong bekas, kaleng makanan, radio, kaset lagu. Dalam menggunakan alat-alat musik dapat melatih anak mengembangkan kemampuannya dalam mengenal bunyi, suara dan nada. Bentuk permainan yang dilakukan, dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat menunjukkan irama yang indah didengarkan oleh orang lain. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak mulai dari usia 2 tahun dengan pengawasan orang tua sampai anak usia 6 tahun.
- d) Alat main lainnya yang dapat merangsang berkembangnya kreativitas anak, seperti spidol, krayon dan pensil warna. Alat main ini tidak hanya mampu merangsang berkembangnya kreativitas anak, tetapi juga membantu menstimulasi perkembangan anak terutama dalam aspek perkembangan fisik-motorik dan seni. Bentuk permainan yang dilakukan, anak dapat menggunakan alat main tersebut untuk membuat suatu gambar yang menarik sesuai dengan kreativitas anak. Permainan ini diberikan kepada anak mulai dari usia 2 tahun dengan pengawasan orang tua sampai anak usia 6 tahun untuk menstimulasi aspek kreativitas anak.

Kreativitas anak sebaiknya dirangsang sejak anak berumur 1 bulan. Pada usia bayi jenis dan bentuk permainan yang dapat diberikan kepada anak adalah permainan yang dapat menghasilkan suara, seperti rekaman lagu dan alat main yang berbunyi. Selain merangsang kreativitas anak, permainan ini dapat merangsang indra pendengaran anak. Setelah anak memasuki usia 1 tahun anak untuk merangsang kreativitas, anak dapat diperkenalkan dengan permainan pura-pura, seperti bermain boneka, bermain mainan mobil-mobilan, bermain memasak. Berikut jenis dan bentuk permainan anak usia dini berdasarkan rentang usia anak:

- a) Anak yang berusia 0-1 tahun; Memberikan mainan yang dapat mengeluarkan bunyi, bermain balok, bermain dengan anggota tubuh, bermain dengan mainan yang dapat bergerak
- b) Anak yang berusia 1-2 tahun; Sembunyikan mainan anak kemudian anak akan memikirkan cara bagaimana dapat menemukannya, bermain gerak tubuh, bermain dengan alat musik
- c) Anak yang berusia 2-3 tahun; Bermain peran, bermain kartu gambar, bermain kartu huruf, mengurutkan balok, menyusun balok menjadi bangunan
- d) Anak yang berusia 3-4 tahun; Bermain di taman, bermain pasir, Merangkai kalung dari manik-manik, bermain kotak puzzle dan balok plastik
- e) Anak yang berusia 4-5 tahun; Membuat permainan sederhana, bermain rintangan, bercerita, bernyanyi, membuat kerajinan tangan dari berbagai macam media
- f) Anak yang berusia 5-6 tahun; Bersepeda, permainan kelompok, berkreasi saat memasak, atau membuat kue²⁷

²⁷ K. Eileen Allen and Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak : Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun* (Jakarta: Indeks, 2010).

Bimbingan dan pujian adalah sesuatu yang paling penting dalam pembelajaran anak usia dini. Anak yang sering diberikan pujian dan dibimbing dengan kesabaran akan belajar dalam suasana yang menyenangkan, sehingga anak merasa nyaman dan bersemangat dalam melakukan kegiatan seni. Pemanfaatan bahan-bahan yang terdapat di alam dalam pembelajaran anak usia dini akan sangat menguntungkan, karena jumlah dan bentuknya sangat beragam. Selain itu bahan-bahan dari alam sangat mudah ditemukan di lingkungan sekitar sehingga dapat menghemat pengeluaran. Pemanfaatan bahan-bahan alam dapat mengajarkan anak untuk mengenal berbagai macam bahan-bahan alam di sekitar mereka yang bisa dimanfaatkan menjadi hasil karya yang menarik. Dengan kegiatan kolase menggunakan bahan alam dan bahan sisa maka dapat meningkatkan kreativitas anak.²⁸

D. Kesimpulan

Dunia anak adalah dunia bermain. Semua kegiatan belajar anak harus dilakukan dengan bermain agar materi yang diajarkan bisa dengan mudah dipahami oleh anak. Hal ini berkaitan pula dengan mengembangkan aspek perkembangan kreativitas anak. Dimana kreativitas anak sangat penting untuk dikembangkan sejak dini karena dimasa ini, mulai tumbuh kreativitas anak melalui imajinasinya terhadap suatu benda di sekitarnya. Anak mampu menggambarkan benda-benda mati disekitarnya menjadi benda-benda hidup yang bisa berbicara atau bergerak melalui imajinasi anak. Guru dan orang tua perlu memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam menggunakan alat bermain, agar anak tidak mengalami cedera selama melakukan aktivitas bermain. Oleh karena itu guru dan orang tua harus mengetahui alat dan bentuk permainan yang aman dan sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak, sehingga melalui alat dan bentuk permainan tersebut kreativitas anak dapat berkembang dengan maksimal dan anak tidak mengalami cedera yang tidak diinginkan.

Daftar Pustaka

- Allen, K. Eileen, and Lynn R. Marotz. *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Jakarta: Indeks, 2010.
- Ardiyanto, Asep. "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jendela Olahraga* 2, no. 2 (September 15, 2017). <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>.
- Dere, Zeynep. "Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions." *Universal Journal of Educational Research* 7, no. 3 (2019): 652–58. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302>.
- Hasanah, Niswatun, and Suyadi. "Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri

²⁸ Afnilas Wati et al., "Peningkatan Kreativitas Anak TK Pada Masa Covid-19 Melalui Permainan Kolase Dengan Menggunakan Bahan Alam," *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (December 7, 2020): 99–107, <https://doi.org/10.24853/YBY.4.2.99-107>.

- Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 03, no. 2 (2020).
- Hidayat, Arif, Rizka Febriyani Awliyah, and Suyadi Suyadi. “Peran Full Day School Terhadap Perkembangan Kreativitas Dan Seni Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar.” *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 4, no. 2 (December 22, 2020): 459. <https://doi.org/10.30738/tc.v4i2.7835>.
- Holis, Ade. “Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 09, no. 1 (2016).
- Kuhlthau, C. C. *Teaching the Library Research Process*. Scarecrow Press, 1994.
- Marlina, Serli, Zahratul Qalbi, and Rafhi Febryan Putera. “Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 5, no. 2 (July 31, 2020): 83–90. <https://doi.org/10.33369/jip.5.2>.
- Maylani, Rany. “Belajar Sambil Bermain Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Percobaan Sains Sederhana.” *SENDIKA: Seminar Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 63–69.
- Mulyani, Novi. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia, 2016.
- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Musfiroh, Tadzkiroatun. *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligences Pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- Pratiwi, Wiwik. “Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.” *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2017): 106–17.
- Priyanto, Aris. “Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain.” *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif* 0, no. 2 (2014).
- Putro, Khamim Zarkasih. “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain.” *APLIKASIA : Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 16, no. 1 (2016): 19–27.
- Rasyid, Harun, Mansur, and Suratno. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009.
- Ray, Dipanwita. “Art and Creativity in Early Childhood.” In *Art and Its Importance in Early Childhood and Elementary*. Hawaii, 2019.
- Renawati, Renawati, and Suyadi Suyadi. “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19 Melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Dari Kulit Kerang.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 4, no. 1 (2021): 22–27. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.92>.
- Suminar, Dewi Retno. *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Airlangga University Press, 2019.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press, 1995.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.

- Wati, Afnilas, Desi Mariani, Erni Wati, Junaida Sari Hasibuan, and Wahidah Fitriani. "Peningkatan Kreativitas Anak TK Pada Masa Covid-19 Melalui Permainan Kolase Dengan Menggunakan Bahan Alam." *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (December 7, 2020): 99–107. <https://doi.org/10.24853/YBY.4.2.99-107>.
- Wibowo, Devi Vionitta, and Suyadi. "Kegiatan Kreativitas Seni Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan Cat Air Di Masa Pandemi." *PAUD Lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 74–87.