

# KAJIAN PSIKOLOGIS DALAM PEMILIHAN PERMAINAN KREATIF YANG MERANGSANG PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Oleh:

**Arumi Savitri Fatimaningrum**

Universitas Negeri Yogyakarta

## **Abstract**

Children on the age of 0-5 years old are in the phase called the Golden Age, there are a lot of aspects which has been growing and will be the based of the next developmental steps. Playing world is children world. By playing, children will learn and develop their ability without feel unhappy.

Playing with creative plays is one of method to develop psychological aspects in early childhood developmental phase like sensory, language, emotion, social, gross and soft motor, self-help, and cognitive (read-write-count). Since that adult, parents, baby-sitter, or teacher, are hoped to considerate the steps, aims, objects, methods, and other things in playing development to choose plays.

By considering those things, hopefully we can reach optimal early childhood development with appropriate and fun methods for children.

Keywords: *creative plays, psychological aspects, early childhood development.*

## **A. PENDAHULUAN**

Mengacu pada pendapat Hurlock, usia 0-5 tahun pertama kehidupan merupakan masa yang sangat penting atau biasa disebut sebagai masa peka bagi perkembangan beragam kecerdasan yang kelak berguna bagi anak, sehingga sering pula disebut sebagai *the golden age*. Ada beberapa area perkembangan anak yang perlu mendapat perhatian dan stimulus yang tepat, khususnya pada masa keemasan seorang anak yaitu perkembangan sensori, bahasa, emosi, sosial, motorik kasar, motorik halus, perkembangan kemampuan menolong diri sendiri, dan kemampuan kognitif (baca-tulis-hitung).

Guna memfasilitasi anak mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan kemampuannya, juga agar masa keemasan anak sungguh menjadi masa yang menyenangkan serta bermanfaat bagi anak, maka sebaiknya kita berpegang pada hal yang sangat prinsip yaitu bahwa setiap anak adalah individu yang unik. Setiap anak memiliki kebutuhan, minat, tahap perkembangan, dan gaya belajar yang berbeda. Anak memiliki hak untuk mengembangkan

potensinya tanpa memandang jenis kelamin, kondisi fisik, latar belakang budaya dan agama.

Pada dasarnya, anak adalah “pembelajar alamiah”. Mereka belajar dengan efektif bila kegiatan yang dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Metode bermain menjadi pilihan dalam memfasilitasi belajar anak. Dalam bermain anak akan merasa nyaman, aman, asyik, tidak takut salah, mengembangkan keingintahuan, sehingga anak akan aktif, banyak terlibat dan memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya.

## **B. PENGERTIAN BERMAIN DAN PERMAINAN**

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa memperhitungkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan sukarela tanpa adanya tekanan/ paksaan dari pihak luar dan juga bukan merupakan suatu kewajiban (Hurlock, 1972). Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan, bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian (Semiawan, 2003).

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi anak, sama dengan kebutuhannya terhadap makanan yang bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhan badannya (Padmonodewo, 2002). Bermain merupakan pengalaman belajar (Cohen, 1993). Melalui permainan, anak bisa memahami dunia kehidupannya (Isaacs, 1933 dalam Cohen, 1993). Dengan bermain, juga memungkinkan anak akan berpikir lebih banyak, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialami anak dan anak akan lebih mampu mengekspresikan pemikiran dan perasaannya (Padmonodewo, 2002). Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan, dan kelemahannya, ketrampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan mencoba melakukan ide kreatifnya. Nilai hidup seperti cinta, menghargai orang lain, kejujuran, jiwa berolah raga, disiplin diri, antara lain akan diperoleh dari bermain dengan orang lain. Dengan bermain bersama anggota keluarga atau teman sebayanya, akan lebih mengakrabkan satu sama lain. Dalam setiap kegiatan bermain, terkandung

berbagai pesan, antara lain adalah kejujuran, memahami aturan, menunggu giliran, menerima kekalahan, ketekunan, strategi, tidak mudah putus asa, dan lain-lain.

Permainan merupakan media bagi anak untuk bermain. Permainan-permainan yang dilakukan anak mempunyai karakteristik-karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan permainan orang dewasa.

### **C. MANFAAT BERMAIN BAGI ANAK**

Manfaat bermain sangat banyak dan menyangkut tiga ranah dalam psikologi, yaitu fisik-motorik, sosial-emosional, dan kognitif (Suhendi, dkk., 2001):

- **Fisik-Motorik**

Dengan bermain, anak akan terlatih motorik kasar dan halusny. Melalui gerakan-gerakan sederhana dalam permainan, anak akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat.

- **Sosial-Emosional**

Bermain akan mendorong anak untuk meninggalkan pola berpikir egosentris, karena anak mulai belajar beresialisasi. Melalui bermain, anak terbiasa untuk berbagi dengan teman mainnya, bertoleransi, serta mengikuti aturan permainan yang berlaku, sehingga kemampuan sosial anak dapat meningkat.

Hal itu sesuai dengan yang diungkapkan oleh Issac (dalam Cohen, 1993) bahwa permainan dapat berfungsi sebagai jembatan dalam hubungan sosial. Selain itu, kemampuan emosional anak juga dapat meningkat. Melalui bermain, anak dapat mengungkapkan semua perasaannya, seperti perasaan marah, takut, cemas, dan juga gembira. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk mengekspresikan emosi, mengembangkan kepercayaan diri, dan juga dapat menyalurkan agresivitas secara lebih aman.

- **Kognitif**

Anak dapat meningkatkan kemampuan berpikir/ kognitifnya melalui bermain. Issac (dalam Cohen, 1993) menyatakan bahwa permainan memiliki fungsi mengarahkan pada penemuan, penalaran, dan pemikiran. Dengan bermain, dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak, meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, juga dapat meningkatkan kreativitas anak.

Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman mengenai objek-objek tertentu seperti: benda dengan permukaan kasar-halus, rasa asam, manis, dan, asin. Ia pun belajar perbendaharaan kata, bahasa, dan berkomunikasi timbal-balik. Makin usia bertambah, ia pun tertarik untuk memperhatikan sesuatu, memusatkan perhatian dan mengamati, misalnya ketika diperlihatkan buku-buku bergambar.

Semiawan (2003) mengungkapkan beberapa nilai dan ciri penting dari bermain dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak. Nilai dan ciri penting tersebut antara lain adalah:

- Bermain memiliki berbagai arti. Pada permulaan, setiap pengalaman bermain memiliki unsur resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar berjalan sendiri, atau naik sepeda sendiri atau berenang, ataupun meloncat. Betapapun sederhana permainannya, unsur resiko itu selalu ada.
- Unsur lain adalah pengulangan. Dengan pengulangan, anak memperoleh kesempatan mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan berbagai nuansa yang berbeda. Sesudah pengulangan itu berlangsung, anak dapat meningkatkan ketrampilannya yang lebih kompleks. Melalui berbagai permainan yang diulang, ia memperoleh kemampuan tambahan untuk melakukan aktivitas lain.
- Fakta bahwa aktivitas permainan sederhana dapat menjadi kendaraan (*vehicle*) ke arah permainan yang kompleks, dapat dilihat dan terbukti saat mereka menjadi remaja.
- Melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran, contoh: ia bisa bermain peran sebagai ibu atau bapak yang galak, atau sebagai bayi atau anak yang mendambakan kasih sayang. Di dalam semua permainan itu ia dapat menyatakan rasa benci, takut, dan luapan emosional lainnya.

#### **D. BERMAIN KREATIF**

Mainan yang diberikan pada anak-anak tidaklah harus produk mainan yang sudah ada di toko dan mahal. Mengajak anak bermain dapat menggunakan media kardus bekas, tali atau pita, rumput-bunga-daun-biji kering, tutup botol, kardus bekas tempat telur, dan lain sebagainya, yang dapat merangsang daya

cipta dan daya imajinasi anak. Kita juga dapat mengajak anak-anak bermain dengan menggunakan bahan-bahan yang sering dipakai untuk memasak, misalnya sisa sayuran seperti wortel, terong, atau ampas kelapa yang diwarnai dengan pewarna makanan. Cat yang dipakai untuk anak-anak melukis atau menggambar juga tidak harus membeli, namun dapat dibuat sendiri, misalnya dengan tepung terigu, tepung kanji, dan pewarna makanan.

Dalam permainan yang kreatif, seorang anak difasilitasi dan didorong untuk berkarya, menciptakan sesuatu, mengusulkan sesuatu, sehingga apapun bentuk hasil karya seorang anak, para pendamping atau pengajar harus memberikan *reinforcement* (penguat) berupa pujian yang diberikan dengan tulus. Selanjutnya hasil karya anak diapresiasi, misalnya dengan dipamerkan di media pamer seperti majalah dinding, sehingga orangtua atau siapapun yang datang ke TPA, RB, atau TK dapat melihatnya. Setelah selesai dipamerkan, hasil karya anak disimpan oleh pendamping dengan baik, dikumpulkan, diurutkan, dimasukkan dalam map, sehingga akhirnya berbentuk seperti portofolio dari seorang anak, dan dibagikan di saat pembagian laporan perkembangan.

Untuk menentukan permainan yang tepat bagi anak usia dini perlu mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya adalah tahapan-tahapan perkembangan bermain anak, prinsip bermain, tujuan bermain, metode bermain, dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih permainan.

### **1. Tahapan-tahapan Perkembangan Bermain pada Anak Usia Dini**

#### **a. Anak Usia 1-2 tahun (Bermain Eksplorasi)**

Pada usia ini, selain kemampuan fisik anak makin berkembang, anak mulai tertarik dengan segala sesuatu di luar dirinya. Oleh karena itu, anak pada usia ini terdorong untuk mengeksplorasi semua hal yang ada di sekelilingnya (Suhendi, dkk., 2001). Anak mulai mengenal berbagai jenis mainan dan mencoba untuk memainkannya dengan caranya sendiri, misalnya dengan mencoba menggigit, memukul-mukul, memencet, atau meraba-raba mainan yang dipegangnya. Pada usia ini, anak belum bisa bermain dengan permainan yang mempunyai aturan tertentu, seperti bermain peran (misalnya perang-perangan atau masak-masakan), karena kemampuan kognitifnya belum sampai pada tahap itu.

Pada usia 1 tahun, umumnya anak-anak hanya bermain dengan anggota keluarganya sendiri. Pada usia 1,5 tahun, anak banyak bermain dengan diri

sendiri dan belum mengikutkan orang lain dalam kegiatan bermainnya. Sedangkan pada usia 2 tahun, anak mulai berminat dengan anak lain, tetapi belum bermain bersama. Pada umur ini mereka belum membedakan apakah bermain dengan anak perempuan atau laki (Padmonodewo, 2002).

b. Anak Usia 2-3 tahun (Diperkenalkan Permainan Konstruktif)

Pada usia ini, anak sudah mulai bisa dikenalkan dengan permainan-permainan membuat beraneka macam bentuk, seperti misalnya menyusun balok. Permainan tersebut digunakan sebagai sarana untuk melatih koordinasi motorik halus dan kesabarannya. Ada beberapa ciri khas anak usia ini yang harus diperhatikan, sehingga jenis bermain/ permainan yang diberikan hendaknya disesuaikan dengan ciri khas tersebut (Suhendi, dkk., 2001):

1). Memiliki minat yang tinggi untuk mengeksplorasi lingkungan

Anak usia 2-3 tahun memiliki rasa keingintahuan yang sangat besar. Salah satu permainan yang menyenangkan baginya adalah bermain eksplorasi, seperti mengutak-atik robot; mencopot bagian kepala karena merasa penasaran mengapa kepala robot tersebut bisa menoleh ke kiri dan ke kanan.

2). Perkembangan motorik kasar-halus semakin baik

Permainan yang sesuai adalah permainan dalam bentuk gerakan otot yang sederhana dengan atau tanpa objek, misalnya melempar bola, berlari-lari, atau memanjat. Dengan demikian, makin melatih kemampuan motorik karena dilakukan berulang-ulang tanpa bosan hingga ia mampu menguasai ketrampilan-ketrampilan tersebut.

3). Memasuki tahap praoperasional

Anak mulai mempresentasikan dunianya melalui kata-kata dan imajinasi, anak pada usia ini menyukai jenis permainan simbolik atau bermain pura-pura (bermain peran), misalnya bermain dokter-dokteran, berpura-pura menjadi superman atau batman.

Mulai usia 2,6 tahun, anak memiliki kebutuhan untuk berbicara dengan orang lain meskipun perbendaharaan katanya

masih sedikit. Pembicaraannya pun mulai relevan dengan ungkapan orang lain dan kebutuhan untuk bicara jelas mulai diperhatikan. Jadi, ketika orang dewasa ingin memberikan penjelasan sesuatu sebaiknya menggunakan kata-kata yang tepat dan sederhana agar mudah dimengerti.

Mulai usia 3 tahun, perbendaharaan katanya meningkat pesat, kira-kira lebih dari 900 kosa kata. Anak pada usia ini juga sudah mampu memperjelas dan mengoreksi kesalahan pengucapan, misalnya ketika ibunya salah mengucapkan kata "Pak RT" menjadi "Pak Pete", maka anak akan mengoreksinya. Kemampuan anak di usia ini dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan bahasa dengan menyebutkan kata-kata sederhana, misalnya nama orang yang dikenal, sampai permainan kata yang lebih sulit, seperti misalnya konsep hewan dan warna.

Anak pada usia ini juga sudah bisa dikenalkan dengan permainan membuat aneka bentuk yang termasuk dalam bermain konstruktif, seperti misalnya bermain lego. Khusus untuk membentuk lilin, biasanya dimulai setelah usia 3 tahun, karena permainan menggunakan lilin merupakan permainan kognitif.

#### 4). Masih memiliki kecenderungan bermain paralel

Anak usia ini masih belum terlihat berinteraksi dengan temannya. Meskipun mereka terlihat bersamaa, tetapi sebenarnya mereka bermain sendiri-sendiri. Namun, sejalan dengan berkembangnya usia, anak lebih menyukai permainan yang dilakukan bersama-sama dengan orang lain, khususnya teman sebayanya.

Pada usia 2,5 tahun, anak mulai dapat dapat bermain secara berteman, tetapi belum dapat bekerjasama dalam kelompoknya. Sedangkan sekitar usia 3 tahun, anak sudah dapat bermain dalam kelompok dan anak dapat menjalankan berbagai peran dalam kelompoknya (Padmonodewo, 2002).

#### c. Anak Usia 3-4 Tahun (Permainan dengan Aturan Sederhana)

Seluruh aspek perkembangan anak usia ini makin baik, sehingga makin banyak mainan dan permainan yang bisa dilakukan anak. Pada usia ini,

kemampuan motorik kasar-halus anak sudah jauh lebih berkembang, sehingga anak dapat melakukan dua aktivitas bermain sekaligus, misalnya melompat sambil kedua tangannya memegang bola dan berjalan meniti balok dengan seimbang.

Untuk mengenal konsep bentuk, warna, dan lainnya, ia mulai belajar mengelompokkan, tapi hanya mengelompokkan sesuatu yang berbeda warna atau bentuknya saja. Contohnya mengelompokkan benda-benda yang berwarna merah atau benda-benda yang berbentuk bintang.

Motorik kasar maupun halus anak pada usia ini masih perlu dikembangkan. Namun dibanding motorik halus, porsi motorik kasar yang melibatkan fisik harus lebih banyak, misalnya bersepeda, bermain bola, melompat-lompat, atau melewati rintangan. Sedangkan untuk motorik halus, anak dapat mulai dilatih untuk memakai dan membuka baju dan celananya sendiri, atau mengancingkan baju. Namun, hal itu perlu dilakukan dengan suasana bermain, misalnya, "Ayo, tolong pasangkan kancing baju Ayah."

Anak pada usia ini kemampuan bicaranya juga bertambah, dan mulai mengerti aturan-aturan sederhana, selain juga mulai bersosialisasi dengan melakukan permainan secara berkelompok. Anak sudah mulai dapat dikenalkan berbagai permainan yang menggunakan aturan-aturan yang sederhana, misalnya permainan bergantian memberikan perintah kepada anak lain, contoh si A memberi perintah kepada anak lain untuk tertawa, kemudian semua anak tertawa, kemudian giliran selanjutnya si B menyuruh semua anak untuk berjalan lurus, maka semua anak berjalan lurus, dan begitu seterusnya sampai semua anak mendapatkan giliran untuk memberikan perintah. Permainan ini juga dapat disertai aturan hukuman apabila anak melakukan gerakan yang tidak sesuai dengan perintah. Permainan sederhana tersebut dapat mengembangkan banyak aspek, misalnya ketika anak mendapatkan giliran untuk memberikan perintah, maka anak harus berpikir karena tidak boleh sama dengan yang diperintahkan oleh anak lain. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kemampuan berbahasa anak. Kemampuan motorik dan perhatiannya pun dapat berkembang, yaitu ketika anak melakukan gerakan yang diperintahkan, misalnya berjalan lurus. Selain itu, aspek sosial-emosional anak juga dapat berkembang, karena dalam permainan tersebut anak merasa senang dan

dapat mengekspresikan rasa senang dengan bebas. Sementara dari aspek sosial, anak belajar untuk mendengarkan orang lain. Dengan menerima konsekuensi hukuman apabila salah melakukan gerakan yang diperintahkan, anak juga dapat belajar mengenai aturan dan sportivitas.

Bermain peran juga dapat dilakukan oleh anak pada usia ini, misalnya bermain dokter-dokteran atau pedagang-pembeli. Bermain peran dapat mengasah kecerdasan emosional anak. Anak akan mampu berbagi, bertenggang rasa dan sabar menunggu giliran.

d. Anak Usia 4-5 Tahun

Pada usia ini, kemampuan sosial anak semakin baik. Mereka mulai meninggalkan permainan yang bersifat soliter/ sendirian dan lebih menyukai bermain bersama teman-temannya. Anak pada usia ini tergugah untuk mencari teman yang sebenarnya hingga tak lagi bersifat pasif sebatas mengamati atau menjadi penonton orang yang bermain. Anak pada usia ini akan memilih teman yang menunjukkan minat yang sama besar pada permainan yang disenanginya, karenanya anak di usia ini cenderung bermain bersama dengan anak lain yang berjenis kelamin sama, misalnya bermain perang-perangan atau mobil-mobilan untuk anak laki-laki, dan bermain masak-masakan atau rumah-rumahan untuk anak perempuan.

Selain itu, unsur kompetitif sudah mulai berperan pada anak usia ini. Anak lebih menyukai permainan-permainan yang bersifat menantang dan menguji ketrampilannya, misalnya lomba lari, adu kelereng, atau lempar tangkap bola.

## **2. Prinsip Bermain**

Ada tiga prinsip dalam bermain, yaitu:

- Disesuaikan dengan usia, minat, kemampuan, bakat, dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda pada setiap anak.
- Bermain dapat memberikan pengalaman nyata bagi masing-masing anak sehingga anak termotivasi memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, misalnya anak secara langsung menyentuh benda yang memiliki perbedaan tekstur; kasar-halus.

- Proses bermain dilakukan dalam suasana gembira, bebas dari rasa takut akan salah, tidak ada paksaan, boleh berbeda pendapat dan keinginan antara anak-anak dengan temannya atau anak dengan pendampingnya.

### 3. Tujuan Bermain

Dalam kajian ini yang menjadi fokus adalah anak, sehingga tujuan bermain adalah agar:

- Anak merasa senang
- Anak berlatih menggunakan seluruh inderanya
- Anak aktif melakukan kegiatan
- Anak belajar bekerjasama, berkomunikasi, dan belajar memecahkan masalah
- Mengembangkan rasa ingin tahu, harga diri, percaya diri, dan anak belajar mengembangkan nilai-nilai
- Anak memperoleh pengalaman nyata
- Anak menuju kemandirian

### 4. Metode-metode dalam bermain

- ❖ Bermain seorang diri → anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain di sekitarnya, misalnya saat anak asyik menyusun balok menjadi menara, menjadi jalan raya yang panjang, atau menjadi rumah tingkat.
- ❖ Bermain paralel → kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri.
- ❖ Bermain asosiatif → beberapa anak bermain bersama tetapi tidak ada aturan mainnya, misalnya ada yang berperan sebagai penjahat yang dikejar, maka yang lain mengejanya bersama-sama, namun bila ada satu anak yang berhenti, yang lain tetap mengejar.
- ❖ Bermain kooperatif → anak memiliki peran tertentu untuk mencapai tujuan permainan, misalnya bermain *pasaran*; ada yang menjadi penjual dan ada yang menjadi pembeli.
- ❖ Bermain peran (*role play*) → anak diberi kesempatan seluas-luasnya untuk bermain peran guna mengembangkan imajinasinya, misalnya

berperan sebagai dokter, ahli komputer, arsitek, tentara, ayah, ibu, atau guru.

- ❖ Sosiodrama → mirip dengan *role play* namun lebih menekankan pada pengembangan kerjasama dan kemampuan berkomunikasi dengan melakonkan kegiatan sesuai ceritanya, misalnya cerita Sangkuriang, Danau Toba, Gadis Berkerudung Merah, atau Cinderella.
- ❖ Metode yang lain → dalam bermain dapat pula dilakukan *story telling* dengan bercerita, mendongeng, membacakan buku; bernyanyi; *trip* dengan melakukan perjalanan untuk mengunjungi tempat-tempat yang mengandung unsur edukatif, misalnya perpustakaan, taman pintar, kebun bunga, kebun buah, peternakan, kebun binatang, atau sentra industri; juga berkarya kreatif dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas pakai atau bahan yang mudah diperoleh dari alam.

#### **5. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih mainan**

- a. Aman → Mainan tersebut secara fisik tidak mudah melukai tubuh anak, seperti memiliki sudut-sudut yang lancip, bentuk permukaannya tajam, tidak mudah tertelan, catnya tidak beracun (*non-toxic*), tidak mudah mengelupas, tidak menjepit, dan tidak menimbulkan api.
- b. Bersih → Kebersihan mainan harus selalu dijaga. Ada baiknya membiasakan setiap anak membersihkan mainan dan ruang yang digunakannya bermain sebelum beranjak pergi atau melakukan aktivitas lain, dan mengembalikan mainan yang telah selesai dipakai ke tempat semula. Apabila anak belum bisa membersihkan dengan bersih dan mengembalikan dengan rapi, tidak masalah, yang penting adalah prosesnya agar anak mulai mengenal tanggungjawab. Setelah selesai program, mainan dibersihkan ulang oleh petugas. Hal ini berkaitan dengan daya tahan masing-masing anak yang rentan terhadap kuman-kuman penyakit. Untuk itu mainan di TPA, RB, atau TK sebaiknya setiap hari dicuci atau dibersihkan, bisa pula di-*vacuum*, dijemur, atau dilap dengan kain bersih.
- c. Bertekstur → Untuk melatih kepekaan tangannya (*sensori*) maka mainan dengan tekstur lembut dan kasar sangat diperlukan. Mainan dengan tekstur lembut dapat diperoleh dari tekstur lembut boneka atau buku

bertekstur lembut seperti kapas dan beludru, sedangkan tekstur kasar dapat pula diperoleh dari kain atau baju yang bertekstur kasar, maupun serabut untuk mencuci piring. Dapat pula dipikirkan mainan yang memiliki permukaan licin.

- d. Berwarna → Pilih mainan yang memiliki warna beragam untuk merangsang sel-sel penglihatan anak. Untuk anak dengan kecenderungan gangguan autis, dapat diberikan warna-warna yang teduh, misalnya hijau.
- e. Berbunyi → Mainan yang dapat mengeluarkan bunyi-bunyian sangat baik untuk merangsang pendengaran anak.
- f. Bergerak → Untuk memfasilitasi anak yang sudah mulai belajar berjalan, mainan yang dapat bergerak seperti misalnya mobil-mobilan sangat baik untuk merangsang kemampuannya dalam bergerak atau berjalan.
- g. Bentuk → Usahakan pilih mainan yang memiliki bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, bulat, bundar, segitiga, kotak, persegi panjang, bujursangkar, atau belah ketupat, sehingga anak sambil bermain dapat mengenal bentuk-bentuk tersebut. Ukuran bentuk disesuaikan dengan kemampuan anak, dimulai dari bentuk yang besar-besar dahulu kemudian bertahap sampai yang kecil.
- h. Merangsang kognitif → Pilih mainan seperti *puzzle*, keping ukuran besar untuk anak usia 1,5 th - 2,5 th, keping sedang untuk anak usia 3-4 tahun, selanjutnya keping kecil untuk anak di atas usia 5 tahun. Perhatikan pula jumlah kepingan dari *puzzle* tersebut. Untuk anak usia 1,5 – 2,5 tahun mulai dari *puzzle* 1-3 keping, kemudian 3-4 tahun bisa dilanjutkan pada *puzzle* dengan jumlah kepingan antara 3-7 keping, dan usia 5 tahun ke atas dapat mulai mengerjakan 9 keping ke atas.

#### **E. BEBERAPA CONTOH RANCANGAN PERMAINAN KREATIF**

Berikut merupakan beberapa contoh permainan kreatif yang dapat mengembangkan aspek-aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, yaitu:

- Merangsang perkembangan motorik halus dan pemahaman
  - a. Bermain *playdough* untuk membuat bermacam-macam bentuk yang disesuaikan dengan keinginan anak. Pendamping dapat menstimulus

misalnya dengan mengenalkan bentuk buah-buahan seperti buah semangka (bulat besar), buah jeruk (bulat sedang), buah anggur (bulat kecil). Selain anak mengenal bentuk bulat, mereka juga mengenal konsep ukuran besar-sedang-kecil, dan juga mengenal bermacam-macam warna. Selanjutnya anak mengenal penjumlahan, bila difasilitasi dengan menghitung buah-buahan yang dibuat. *Playdough* agar aman dari zat pewarna dan pengawet maka lebih baik dibuat sendiri oleh pendamping. Materi cara membuat *playdough* akan dijelaskan dalam bahasan tersendiri.

- b. Membuat sesuatu yang unik, misalnya mobil-mobilan, truk, pohon, rumah, anjing, gajah, burung, ulat, dan sebagainya dengan media kardus bekas segala ukuran, lem, gunting, selotip, biji-bijian, tali, sedotan, dan sebagainya. Ketika anak menggunakan gunting membutuhkan supervisi penuh dari pendamping, namun dengan tetap memberikan kesempatan pada anak untuk belajar, mencoba, dan mengerti bahwa gunting adalah alat untuk memotong dan termasuk alat bantu kerja, sehingga hanya digunakan saat bekerja, bukan untuk mainan.
- Merangsang perkembangan bahasa dan sosial
    - a. Pendamping menyediakan papan flanel (*story board*) dan membuat banyak bentuk dari kain flanel aneka warna sesuai cerita yang akan diberikan ke anak-anak. Misalnya cerita tentang “Ulat yang lapar”, atau “Keluarga Donald”, dll. Sambil menempelkan aneka bentuk flanel ke papan flanel, anak-anak dirangsang untuk membuat cerita tentang tokoh-tokoh tersebut. Awalnya pendamping dapat menstimulus dengan menceritakan sebuah cerita, namun selanjutnya anak-anak dapat memilih atau mengarang cerita sendiri yang disukainya.
    - b. Bermain jual-beli dengan setting pasar atau toko akan menstimulus perkembangan bahasa dan sosial anak. Baik sekali bila barang-barang yang akan dijual adalah hasil karya anak sendiri, misalnya setelah bermain memasak kue, maka yang akan dipasarkan adalah kue-kue tersebut.
  - Merangsang perkembangan sensori

- a. Mengenalkan panas, dingin, hangat, kasar, lembut, keras, pelan, licin, dan sebagainya. Dapat dilakukan dengan bermain cat. Cat dibuat sendiri oleh pendamping. Cat dibuat dari tepung kanji untuk memberikan sensasi licin, dan dipermanis dengan bermacam-macam warna dari pewarna makanan.
- Merangsang perkembangan emosi
  - a. Anak-anak diajak bercermin dan mengenali berbagai macam ekspresi wajah, misalnya ekspresi sedih, senang, menangis, tertawa,. Setelah mengenali ekspresi wajah tersebut, anak diajak melihat gambar-gambar ekspresi wajah dan menyebutkan orang dalam gambar tersebut sedang bagaimana perasaannya?
  - b. *Story telling*
- Merangsang perkembangan motorik kasar

Anak dikenalkan pada permainan tradisional misalnya jamuran. Sambil bernyanyi anak membuat lingkaran dengan bergandengan tangan, berjalan memutar sambil bergandengan tangan, kemudian posisi badan dari berdiri-jongkok,. Selain mengenal permainan tradisional, anak juga diharapkan melakukan gerakan fisik dan merasa senang. Jenis permainan lain yang dapat digunakan misalnya Petak Umpet dan Sudamanda atau Gobag Sodor.

## **F. PENUTUP**

Anak usia 0-5 tahun mengalami suatu masa yang disebut sebagai the Golden Age, pada masa ini berbagai aspek berkembang dan akan menjadi bekal bagi perkembangan anak selanjutnya. Dunia bermain merupakan dunia anak. Dengan bermain anak akan dapat belajar dan mengembangkan kemampuan dirinya tanpa merasa terbebani.

Bermain kreatif merupakan salah satu metode yang baik untuk mengembangkan berbagai aspek dalam perkembangan anak usia dini seperti perkembangan sensori, bahasa, emosi, sosial, motorik kasar, motorik halus, perkembangan kemampuan menolong diri sendiri, dan kemampuan kognitif (baca-tulis-hitung). Oleh karena itu orang dewasa, baik orang tua, pengasuh maupun guru, diharapkan mempertimbangkan tahapan-tahapan perkembangan bermain anak, prinsip bermain, tujuan bermain, metode bermain, dan hal-hal

yang perlu diperhatikan dalam memilih permainan. Dengan begitu, perkembangan anak usia dini dapat tercapai dengan optimal dengan menggunakan metode yang tepat dan menyenangkan bagi anak.

### **Daftar Pustaka**

- Cohen, David. 1993. *The Development of Play*. 2<sup>nd</sup> Edition. Tokyo : Routledge.
- Hurlock, E. B. 1972. *Child Development*. 5<sup>th</sup> Edition. Tokyo : McGraw-Hill, Inc.
- Padmonodewo, S. 2002. Alat Permainan dan Kegiatan Bermain: Orangtua bersama Anak (0-5 tahun). *Buletin PADU*. Edisi 02, Oktober 2002.
- Semiawan, C. R. 2003. Pengembangan Rambu-rambu Belajar Sambil Bermain pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Buletin PADU*. Vol. 2, No. 1, April 2003. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Suhendi, A., dkk. 2001. Mainan dan Permainan. *Nakita*. Juni 2001. Jakarta: PT. Gramedia.