



# BERMAIN DAN KREATIVITAS SEBAGAI FONDASI BAGI TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI

Oleh:

Endang Rini Sukamti, dkk



# PENDAHULUAN

- Bermain bagi anak: tidak hanya sekedar mengisi waktu, tapi sebagai media untuk belajar.
- Bermain → mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, memahami keberadaan lingkungan, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitas

## ANAK USIA DINI

- Hurlock → masa kanak-kanak kira-kira usia 2 th-anak matang secara seksual (13 th utk wanita & 14 th utk laki-laki)
- Periode awal berlangsung dari umur 2-6 th
- Periode akhir dari umur 6 th-anak matang secara seksual

## Setiawan(2002), Anak Usia Dini:

- Berpikir secara konkrit
- Realisme
- Egosentris
- Berpikir sederhana
- Anismisme
- Sentrasi
- Kaya daya imajinasi

# BERMAIN

- Suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak
- Menurut Singer: bermain digunakan anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dan kreativitas anak

## Bermain menurut Mulyadi (2004):

- Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
- Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasi lebih bersifat intrinsik
- Bersifat spontan dan sukarela
- Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
- Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain

# Tahapan Perkembangan Bermain

- Jean Piaget:

1. Permainan sensori motorik (usia  $\frac{3}{4}$  bulan-1/2 tahun)
2. Permainan simbolik (usia 2-7 tahun)
3. Permainan sosial yang memiliki aturan (usia 8-11 tahun)
4. Permainan yang memiliki aturan dan olahraga (11 tahun ke atas)



- Hurlock

1. Tahap penjelajahan (exploratory stage)
2. Tahapan mainan (toy stage)
3. Tahap bermain (play stage)
4. Tahap melamun (daydream stage)

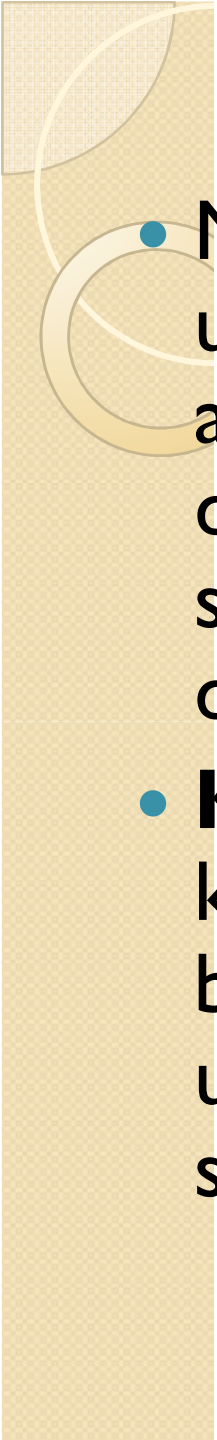


## Kesimpulan:

- Bermain → kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas), dan merupakan interaksi antara anak dan lingkungannya, serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut

# KREATIVITAS

- Suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas
- Solso ► kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi
- Drevdal ► kreativitas yaitu kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya

- 
- Munandar ► kreativitas adalah 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
  - **Kesimpulan** → kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat

## Komponen Pokok Kreativitas

- Aktifitas berpikir
  - Menemukan atau menciptakan sesuatu
  - Sifat baru atau orisinal
- Kesimpulan → komponen kreativitas: aktifitas berpikir, menemukan atau menciptakan, baru atau orisinal dan berguna atau bernilai

# Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini

❖ Bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas:

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

# Komputer, Video game dan alat permainan elektronik

- Segi positif → mengembangkan koordinasi tangan, mata, kemampuan berpikir cepat, meningkatkan rentang konsentrasi anak
- Segi negatif → kurang mampu mengasah kemampuan pemecahan masalah, membatasi interaksi anak dengan orang lain, kurang mendukung pengembangan kreativitas, berpengaruh terhadap kesehatan

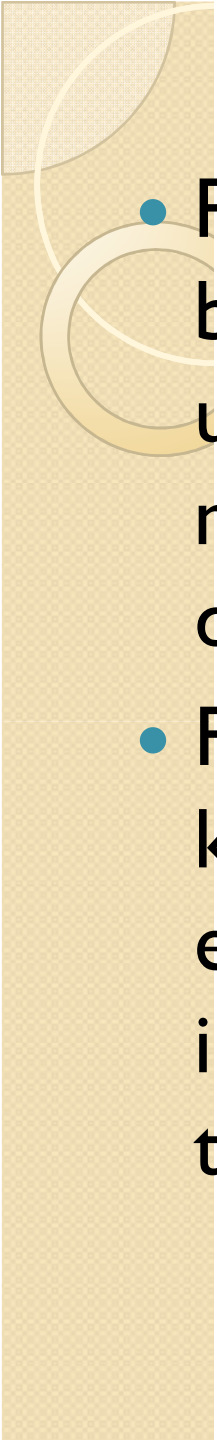
## Fondasi bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini

- Anak usia dini memiliki bakat, kapasitas, kemampuan dan keterampilan untuk dikembangkan lebih lanjut melalui proses pendidikan, salah satunya aktivitas jasmani
- Aspek-aspek yang dikembangkan melalui aktivitas jasmani:
  1. Physical domain
  2. Psycomotor domain
  3. Cognitif domain
  4. Affective domain

## Kecerdasan digolongkan:

- Linguistik
- Logika matematika
- Musical
- Kinestetik
- Tubuh
- Spasial
- Natural
- Antar personal
- intrapersonal



- 
- Pola pengasuhan dan lingkungan yang kondusif bagi anak serta pemahaman kesiapan anak untuk belajar merupakan sarana untuk memacu semua potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara seimbang
  - Fondasi bagi tumbuh kembang anak adalah kesiapan seluruh potensi jasmani, intelektual, emosional dan spiritual yang perlu dimiliki individu sebagai landasan yang memadai untuk tumbuh kembang selanjutnya