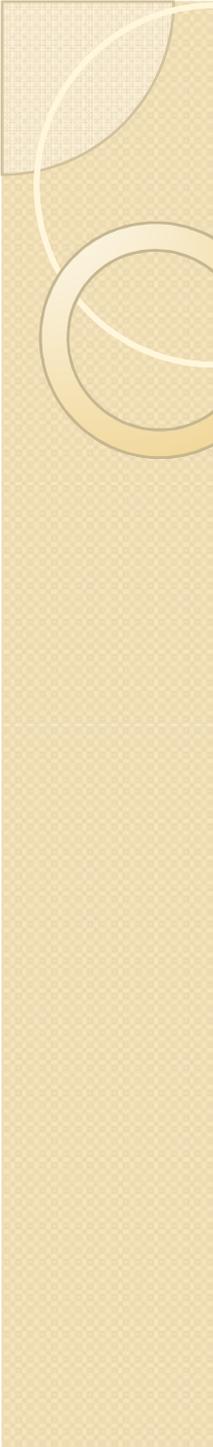


BERMAIN DAN KREATIVITAS SEBAGAI FONDASI BAGI TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI

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 mnejelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dan kreativitas anak

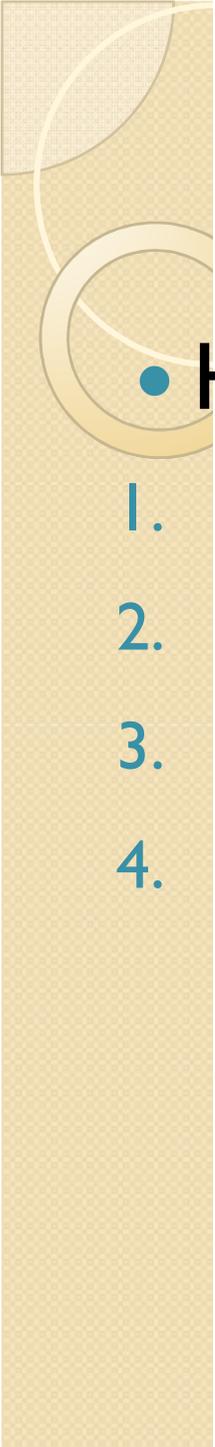
Bermain menurut Mulyadi (2004):

- 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

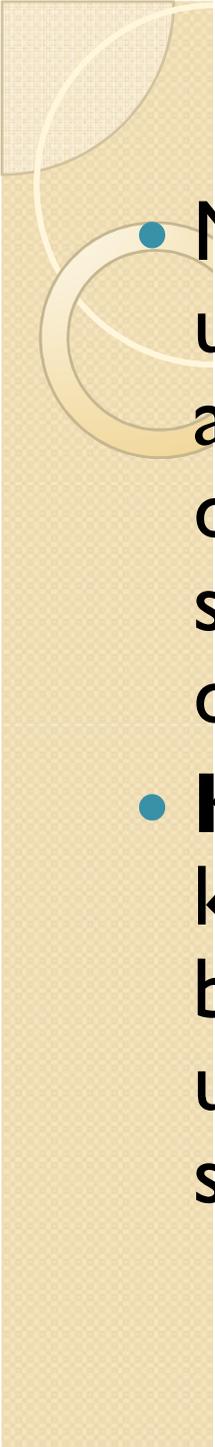
1. Tahap penjelajahan (exploratory stage)
2. Tahapan mainan (toy stage)
3. Tahap bermain (play stage)
4. Tahap melamun (daydream stage)

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

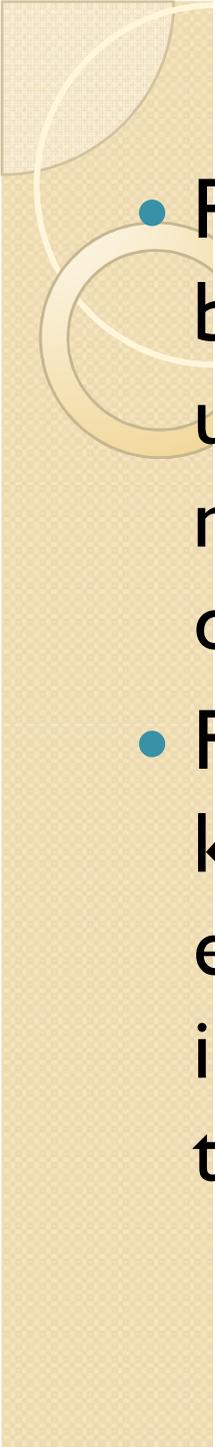
- Segi positif → mengembangkan koordinasi tangan, mata, kemampuan berpikir cepat, meningkatkan rentang konsentrasi anak
- Segi negatif → kurang mampu mengasah kemampuan pemecahan masalah, membatasi interaksi anak dengan orang lain, kurang mendukung pengembangan kreativitas, berpengaruh terhadap kesehatan

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