

Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain

Khamim Zarkasih Putro

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Email: khamim.putro@uin-suka.ac.id

Abstrak. Sebagai orang tua atau pendidik perlu mengembangkan serta memberikan berbagai stimulasi positif agar anak dapat menjadi kreatif. Kreativitas anak dapat dilihat dari cara bermain. Melalui bermain anak belajar mengenal diri dan lingkungannya, karena dengan bermain anak belajar. Ada berbagai macam jenis permainan yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak. Bermain memberikan kesenangan, kebahagiaan bagi anak dan memenuhi kebutuhan mereka. Jenis kegiatan bermain mempunyai sumbangan positif baik terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisinya. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak dan memiliki beberapa manfaat bagi perkembangan anak yaitu perkembangan fisik, sosial emosional, kognitif atau intelektual serta bahasa. Selain itu manfaat yang didapatkan dari kegiatan bermain adalah mengembangkan kreativitas. Bermain dalam bentuk apapun baik aktif maupun pasif baik dengan alat maupun tanpa alat dapat menunjang kreativitas anak. Dengan bermain anak dapat menilai dirinya sendiri, kelebihan dan kekurangannya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif yaitu mempunyai rasa percaya diri. Anak akan belajar cara bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan orang lain, jujur, murah hati dan sebagainya. Peran orang tua dan guru memfasilitasi anak dengan cara menyediakan sarana bermain yang aman, nyaman dan tepat sesuai dengan bakat, minat, perkembangan dan kebutuhan anak.

Kata kunci: kreativitas, anak, bermain

A. Pendahuluan

Setiap manusia memiliki potensi kreatif. Untuk dapat mengembangkan potensi kreatifnya diperlukan suatu upaya yang kreatif agar anak tumbuh optimal dengan kondisi nyaman dan menyenangkan. Dunia bermain adalah dunia anak. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal tanpa merasa terbebani. Aneka ragam bermain membuat anak merasa asyik sehingga merangsang perkembangannya. Jenis bermain dan alat permainan yang digunakan hendaknya sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan memberikan lingkungan yang merangsang perkembangan anak dapat membantu meningkatkan potensinya.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Selain itu, bermain menjadi cara yang baik bagi anak dalam memahami diri, orang lain, dan lingkungan. Pada saat bermain, anak-anak mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas ini merangsang perkembangannya. Bagi anak, bermain membawa harapan tentang dunia yang memberikan kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup (Moeslichatoen, 1998: 32).

Sebagai orang tua atau pendidik perlu mengembangkan serta memberikan berbagai stimulasi positif agar anak dapat menjadi kreatif. Kreativitas anak dapat dilihat dari cara bermain. Melalui bermain anak belajar mengenal diri dan lingkungannya, karena dengan bermain anak belajar. Ada berbagai macam jenis permainan yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak, mulai dari yang bermain sederhana sampai yang kompleks baik dengan alat maupun tanpa alat. Tentunya semua berlandaskan perkembangan anak.

Dalam bermain anak memiliki kesempatan mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan bermain anak sebenarnya sedang mempraktikkan ketrampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain yang berarti mengembangkan otot besar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami kebenaran lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan kreativitas.

B. Pembahasan

Kisah ini diawali dari pengalaman tiga anak kembar dari Korea (Daehan, Minguk, dan Manse). Suatu hari, setelah bersepeda mereka diajak oleh sang ayah untuk makan siang di sebuah restoran. Dengan penuh semangat dan bergandengan tangan, mereka masuk ke restoran yang dituju. Setelah di meja makan kekacauan pun mulai terjadi, si sulung Daehan yang aktif mulai bereksperimen dengan menumpahkan minuman. Namun, dia cukup bertanggung jawab untuk membereskan kekacauan yang dibuatnya. Selanjutnya, si bungsu Manse memanfaatkan tumpahan air tersebut untuk bersenang-senang, walaupun akhirnya dia mengikuti kakaknya untuk ikut membereskan kekacauan tersebut.

Aksi kreatif lainnya ditunjukkan lagi oleh Daehan pada saat makan sup. Ketika dua saudara kembarnya makan dengan sendok makan, hal berbeda dilakukan oleh Daehan, dia memilih untuk langsung meminum sup tersebut dari mangkuk ke mulutnya. Berbeda dengan Daehan, si tengah Minguk yang cenderung kalem namun imajinatif terlihat begitu menikmati menu makan siangnya, lezatnya pizza membuat Minguk makan sambil berjoget. Namun sesuatu yang tidak diduga pun terjadi, Minguk si kalem menumpahkan minumannya, melihat reaksi sang ayah yang kaget Minguk pun merasa bersalah. Dia anak yang sangat berempati.

Berbeda dengan dua saudara kembarnya, si bungsu Manse yang pemberani merasa penasaran dengan spaghetti yang nampaknya pedas. Ketika dua saudara kembarnya takut untuk mencoba, maka si bungsu memilih untuk mencobanya. Dan ketika, melihat Manse yang baik-baik saja setelah memakan spaghetti tersebut maka, dua saudaranya yang lain pun mau mencicipinya dan mereka sepakat untuk mengatakan itu enak. Akhirnya sang ayah menjelaskan bahwa makan dengan tenang itu akan lebih baik.

Dari kisah tersebut, terlihat bahwa anak yang kreatif akan bisa menemukan pemecahan masalahnya sendiri dan mampu menjadi inspirasi bagi orang lain. Metode yang digunakan sang ayah tersebut sangatlah berbeda dengan pengajaran yang ada saat ini, yang mana pendidik atau orang tua cenderung mendidik anak dengan banyak menjelaskan ketimbang mendengarkan, bertanya, atau bahkan langsung mempraktikkan. Mereka lebih banyak memamerkan kepintaran mereka ketimbang berusaha menaruh empati pada jawaban, pendapat, atau reaksi anak-anak mereka.

Sejatinya, anak secara alamiah memiliki potensi sebagai pembelajar. Hal ini terlihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplorasi apa pun yang ada di sekitarnya. Akan tetapi, dalam perjalanan hidup ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan, ada pula yang mengalami penurunan dalam potensi belajarnya. Kemungkinan ini terjadi karena anak-anak tidak mendapatkan ataupun menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi belajar secara tepat. Hal ini mengisyaratkan bahwa, setiap individu bebas untuk membuat pilihan dan bertanggung jawab terhadap perilakunya. Belajar berlangsung sejak kelahiran hingga akhir hayat. Aktualisasi diri yang berawal dari tergeraknya potensi dari dalam adalah permulaan manusia belajar mencapai realisasi diri secara optimal. Untuk itu, ia belajar sebagaimana ia harus belajar sepanjang hayatnya (Semiawan, 2008: 4).

Seorang anak umumnya memiliki keingintahuan besar untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Anak akan mengamati secara detail seperti meraba, mencium, dan bahkan menjilat benda atau makhluk baru yang pertama kali dilihat. Mereka tidak peduli apakah aktivitas yang dilakukan menjadikan kotor, basah, panas, atau pun merasa sakit. Hal tersebut menjelaskan bahwa seorang anak sedang membangun pengetahuan terhadap sesuatu melalui sebuah pengalaman. Sayangnya, para pendidik atau orang tua seringkali tidak mengerti dimana letak kehebatan dan keanehan benda yang dikagumi oleh anak (Rachmawati & Kurniati, 2010: 38-39). Bahkan, sebagian orang tua atau pendidik kurang menyadari dan kurang menghargai potensi anak-anak. Mereka lebih menginginkan anak yang selalu patuh dan melakukan hal-hal yang diinginkan orang tua atau melakukan hal-hal yang sama seperti anak lain.

Belajar bagi anak haruslah menyenangkan dan tanpa paksaan, sehingga mereka akan berkembang secara alamiah dan spontan. Karena sejatinya belajar adalah mengonstruksikan pengetahuan yang terjadi dari dalam dan bukan memompakan pengetahuan ke dalam kepala pembelajar. Pengetahuan yang diperoleh anak harus melalui suatu dialog yang ditandai oleh suasana belajar yang bercirikan pengalaman dua sisi. Selanjutnya, anak belajar karena adanya dorongan untuk mengupayakan diri dan mempertahankan diri, sehingga proses belajar terjadi secara terus menerus dalam rangka menjadikan manusia mandiri dan mampu beradaptasi terhadap perubahan lingkungan (Rachmawati & Kurniati, 2010: 5).

Menurut Holt anak-anak jauh lebih mampu daripada yang kita kira dalam mengenali sesuatu yang mereka katakan, atau yang dikatakan orang lain. Ketika anak belajar sendiri, mengikuti rasa ingin tahunya, banyak solusi yang akan didapatkan oleh anak. Maka anak secara sadar telah mengambil apa yang dibutuhkannya. Anak yang berhasil memiliki banyak ide dan kreatif maka, bisa dikatakan anak itu memiliki kesabaran. Ia akan mencoba sesuatu dengan satu cara, dan bila tidak mengerti, tidak masalah, ia akan mencobanya lagi. Dan bila masih belum berhasil ia akan mencoba dengan cara lain (Holt, 1989: 201). Kegiatan mencoba-coba atau bereksperimen yang dilakukan oleh anak, oleh orang dewasa sering disebut sebagai bermain.

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (*inheren*) dalam diri anak. Dengan demikian, anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa dipaksa ataupun terpaksa dalam kegiatan bermain (Noorlaila, 2010: 37).

Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan diri dan kecerdasan anak agar lebih siap menuju pendidikan selanjutnya. Kecerdasan anak tidak hanya ditentukan oleh skor tunggal yang diungkap melalui tes intelegensi saja, akan tetapi anak juga memiliki sejumlah potensi kreatif yang berwujud berbagai keterampilan dan kemampuan. Contohnya ketika menolong teman, tidak saling berebut dan bertengkar, kesediaan berbagi, melatih disiplin, berani mengambil keputusan, dan bertanggungjawab. Tidak hanya itu, bermain juga dapat menjadi media untuk mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasi. Sebab itulah, pendidikan anak usia dini (PAUD) perlu mengenal dan memahami makna bermain agar mampu berkreasi menciptakan permainan-permainan yang sekiranya bisa mengembangkan kecerdasan anak serta menciptakan lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan dapat menarik minat anak untuk belajar secara alami.

Dengan mengetahui manfaat bermain diharapkan pendidik atau orang tua dapat memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak yaitu, fisik, motorik, sosial emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan olah raga dan menari. Bermain memiliki banyak jenis diantaranya, bermain aktif, dan bermain pasif. Namun banyak orang tua yang menganggap bahwa bermain pasif kurang bermanfaat bagi anak. Padahal pemilihan jenis bermain memiliki alasan yang berbeda-beda, dan yang pasti memiliki manfaat masing-masing. Sebetulnya apa alasan pemilihan berbagai jenis permainan dan apa manfaatnya untuk perkembangan anak usia dini.

1. *Bermain Kreatif*

Menurut Hurlock (1978: 320), bermain (*play*) adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Piaget dalam Mayesty yang dikutip Juliani Nuran mengatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang (Sujiono, 2009: 144).

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 2000: 1). Bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kesenangan pada anak serta membantu anak mencapai perkembangannya dan sebagai cara yang alami dalam memahami diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam bermain anak bebas mengekspresikan perasaan, ide-ide maupun imajinasinya yang kadang tidak selalu selaras dengan kenyataan sebenarnya.

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada (Munandar, 1992: 47). Berpikir kreatif adalah proses mental yang dilakukan individu yang melahirkan gagasan, proses, metode atau produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah (Rachmawati & Kurniati, 2012: 13). Kemampuan kreatif dikenal dari tiga sub kemampuannya: kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas. Kelancaran berarti ide banyak yang seakan mengalir. Keluwesan berarti kemampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai arah. Orisinalitas berarti bahwa ide-idenya memiliki perbedaan dengan ide kebanyakan orang (Tabrani, 2014: 11).

Bermain Kreatif merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaannya baik dengan alat maupun tanpa alat sehingga menimbulkan kesenangan pada anak yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri. Tujuan utama bermain adalah memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal pada anak melalui bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Dengan berkreasi orang dapat mengembangkan dan menggunakan semua bakat dan kemampuannya. Bermain kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Hal ini tampak ketika kita melihat anak-anak sedang asyik bermain balok-balok mereka tidak mau diganggu dan tidak bosan-bosan membuat kombinasi baru dari balok atau mainannya.

Dalam bermain kreatif anak menggunakan imajinasinya, pikirannya dan pertimbangannya untuk mencipta sesuatu atau membuat kombinasi-kombinasi baru permainannya atau mendaur ulang bahan yang tidak terpakai lagi. Atau anak menggambar, melukis sebagai ungkapan perasaannya. Apa yang diciptakan anak mungkin kurang jelas orang dewasa, hanya anak itu sendiri yang mampu menjelaskan.

Bermain kreatif merujuk pada pendapat Lopes (Sujiono, 2009: 147) menyatakan bahwa bermain kreatif dapat diklasifikasikan dalam:

- a. Kreasi terhadap objek (*Object Creation*) berupa permainan dimana anak melakukan kreasi tertentu terhadap suatu objek seperti menggabungkan potongan-potongan benda sehingga menjadi suatu bentuk.
- b. Cerita bersambung (*Continuing Story*) berupa kegiatan dimana pendidik memulai awal sebuah cerita dan setiap anak menambahkan cerita selanjutnya.
- c. Permainan drama kreatif (*Creative Dramatic Play*) permainan dimana anak dapat mengekspresikan diri melalui peniruan terhadap tingkah laku seseorang, hewan maupun tanaman.
- d. Gerakan kreatif (*Creative Movement*) berupa kegiatan yang lebih menggunakan otot-otot besar, seperti: Melakukan gerakan tertentu kemudian anak lain menirukan, membangun dengan pasir, lumpur, tanah liat.

- e. *Pertanyaan Kreatif (Creative Questioning)* yaitu bermain yang berkaitan dengan pertanyaan terbuka yaitu pertanyaan yang memerlukan beragam jawaban.

Untuk mempertahankan kreatif anak, para pendidik atau orang tua harus mempertahankan sifat natural anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas. Diantara sifat natural anak yaitu: pesona dan rasa takjub, rasa ingin tahu, imajinasi, banyak bertanya. Sifat-sifat natural yang mendasar inilah yang harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan sehingga sifat kreatif pada anak tidak hilang.

2. *Bermain Aktif*

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktifitas yang mereka lakukan sendiri (Hurlock, 1978: 328). Kegiatan bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh yang menuntut anak untuk aktif dan berperan serta. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal (Tedjasaputra, 2001: 53).

Pada umumnya anak senang bermain, dalam melakukan permainan setiap anak mempunyai cara yang unik dan berbeda-beda. Jenis permainan dan alat permainan yang dipilih atau disukai pun berbeda-beda. Menurut Harlock (1978: 327), dalam bermain banyak sekali variasi kegiatan yang dilakukan oleh anak, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

- a. Kesehatan, anak yang sehat akan lebih banyak melakukan kegiatan bermainaktif. Berbeda dengan anak yang kurang sehat, anak juga kurang terdorong untuk banyak melakukan permainan.
- b. Bermain aktif memerlukan teman bermain, jika anak merasa diterima oleh teman-temannya maka ia akan lebih menyukai bermain aktif sehingga banyak kegembiraan yang diperoleh.
- c. Lingkungan atau tempat dibesarkan, lingkungan atau daerah pedesaan atau perkotaan mempengaruhi jenis kegiatan bermain anak. Lahan yang luas lebih memungkinkan anak melakukan kegiatan bermain lebih aktif. Sedangkan dikota lahan yang terbatas menjadikan kegiatan bermain yang berbeda dengan di desa karena lahan yang terbatas tapi banyak fasilitas lain yang bisa dinikmati.
- d. Tingkat kecerdasan anak, kecerdasan anak berpengaruh terhadap variasi kegiatan bermain anak, karena minat mereka tidak sama dengan anak yang mempunyai kecerdasan rata-rata. Anak yang cerdas juga kreatif dalam memainkan permainan karena rasa ingin tahunya.
- e. Jenis kelamin, anak perempuan umumnya tidak begitu melakukan kegiatan bersifat aktif dibandingkan anak laki-laki. Hal ini bukan karena anak perempuan kurang sehat atau kurang kuat. Secara umum masyarakat dalam hal ini orang tua kurang mendukung anak perempuan melakukan permainan yang menantang sehingga mempengaruhi minat bermain anak.
- f. Alat permainan, alat permainan akan menentukan jenis bermainnya sehingga perlu disediakan berbagai variasi alat permainan sehingga memungkinkan anak bermain dengan berbagai cara, hal ini akan berdampak positif pada aspek perkembangannya. Alat permainan berfungsi sebagai dorongan atau tantangan bagi anak. Dalam kegiatan bermain anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu. Untuk mencapai manfaat positif dari bermain maka dibutuhkan alat permainan yang tepat untuk anak, alat permainan yang sesuai dan mendukung perkembangan semua dimensi anak. Karena itu dalam pemilihan alat permainan sebaiknya harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut (Tedjasaputra, 2001: 97).
 - 1). Alat permainan tidak berbahaya bagi anak
 - 2). Bukan pilihan orang tua tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut.
 - 3). Alat permainan sebaiknya beraneka macam, sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam alat permainannya.

- 4). Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan pada rentang usia anak, alat permainan tidak terlalu sulit dan juga tidak terlalu mudah bagi anak.
- 5). Peralatan permainan yang tidak terlalu rapuh.

Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari aktivitas yang dilakukan, baik dalam bentuk kesenangan berlari atau mencipta sesuatu. Berikut beberapakegiatan bermainaktif yaitu:

- a. Bermain bebas dan spontan, merupakan bentuk bermain aktif yang dilakukan dimana saja, dengan cara apa saja berdasarkan keinginannya. Tidak ada aturan yang harus dipatuhi, selama anak suka maka akan ia lakukan.
- b. Bermain drama atau bermain pura-pura adalah bermain aktif dimana anak bermain dengan menggunakan daya khayal anak yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.
- c. Bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda untuk menciptakan suatu hasil karya. Contoh: menggambar, mencipta bentuk dari plastisin, menggunting, menyusun balok dan lain-lain.
- d. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu. Anak akan menggumpulkan segala sesuatu yang menarik perhatiannya tanpa mempersoalkan kegunaannya. Kegiatan ini memberikan kesenangan pada anak, apabila telah terkumpul kadang dilupakan oleh anak.
- e. Game dan olah raga, permainan ini ditandai dengan aturan serta persyaratan yang disetujui bersama. Game dan olah raga bukan saja permainan yang menyenangkan bagi anak tetapi mempunyai nilai penting sebagai penunjang sosialisasi. Dari kegiatan ini anak belajar bagaimana bergaul, bekerjasama, serta menilai diri dan kemampuan teman lainnya (Harlock, 1978: 329).

3. *Bermain Pasif*

Kegiatan bermain pasif adalah permainan dimana anak hanya melihat atau mendengarkan saja tanpa dapat berpartisipasi dalam permainan tersebut. Dalam bermain pasif atau hiburan kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Anak hanya menikmati teman bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku. Tetapi kesenangan hampir sama dengan anak yang menghabiskan tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain (Harlock, 1978: 321). Bermain pasif anak hanya menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif bukan fisik melalui mendengarkan dan memahami apa yang dilihat atau didengar. Bermain pasif lebih mendominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu usia praremaja (Tedjasaputra, 2001: 63).

Beberapa permainan pasif dan aspek yang dapat dikembangkan:

- a. *Membaca*. Membaca merupakan kegiatan bermain pasif, bisa dalam bentuk mendengarkan cerita yang dibacakan orang lain atau membaca sendiri. Secara psikologi membaca mempunyai arti positif, yaitu dengan membaca membuat anak lebih percaya diri, lebih mandiri. Tidak perlu menggantungkan orang lain untuk memperoleh hiburan serta mengembangkan potensi diri yang berpengaruh positif terhadap perkembangan kepribadian anak dikemudian hari.
- b. *Membaca komik*. Komik adalah cerita kartun bergambar dimana unsur gambar lebih penting dari ceritanya. Komik digemari anak-anak karena tanpa membaca tulisannya atau tanpa tulisan pun seseorang sudah bisa menangkap ceritanya. Komik dianggap baik karena dapat mendorong anak untuk belajar membaca.
- c. *Menonton film*. Menonton film atau acara yang ditayangkan televisi mempunyai dampak positif maupun negatif. Setiap bentuk bermain yang menarik bagi anak mempengaruhi sikap dan perilakunya.

- d. *Mendengarkan radio atau musik.* Kegiatan ini sebagai suatu hal yang dapat menghibur dan menyenangkan. Mendengarkan radio atau musik membawa pengaruh positif pada anak dalam artian menyenangkan diri, menenangkan perasaan yang tidak nyaman. Mendengarkan radio atau musik secara tidak langsung merangsang anak untuk bersosialisasi dan merasakan adanya kebersamaan (Hurlock, 1978: 336).

Ada sebagian orang yang berpendapat bahwa bermain pasif kurang bermanfaat bagi anak, misalnya untuk perkembangan fisik motorik dan kesehatannya karena tidak terlalu banyak melakukan aktivitas fisik maupun tidak ada hasil karya ciptaan anak. Pendapat tersebut sebenarnya kurang tepat karena bermain pasif merupakan pelengkap bermain aktif. Beberapa sumbangan yang diperoleh dari bermain pasif atau hiburan (Hurlock, 1978: 335) yaitu:

- a. Sebagai sumber pengetahuan
- b. Dari hiburan anak belajar kata-kata dan bagaimana untuk berkomunikasi dengan orang lain.
- c. Dengan mengidentifikasi tokoh-tokoh cerita, anak mengembangkan wawasan sosial yang dapat membantunya menyesuaikan dengan kehidupan masyarakat.
- d. Dapat membantu anak menangani masalah emosional yang dialami.
- e. Hiburan memenuhi kebutuhan dan keinginan anak yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata,
- f. Mengembangkan motivasi yang kuat untuk mematuhi aturan dan harapan masyarakat.
- g. Untuk menikmati hiburan anak harus belajar memusatkan perhatian, mengingat dan menalar. Ini dapat membantu perkembangan kecerdasannya.
- h. Beberapa hiburan dapat menghasilkan ide untuk berkreasi dan mendorong untuk memanfaatkannya dalam membuat hasil karya yang unik.
- i. Beberapa tokoh dalam cerita atau berita mempunyai ciri kepribadian yang baik yang dapat dijadikan contoh pengembangan kepribadian mereka.

Semua anak melakukan permainan aktif dan pasif. Proporsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis bermain tidak tergantung dari usia tetapi pada kesehatan dan kesenangan masing-masing kategori. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan bermain pasif lebih mendominasi pada masa akhir kanak-kanak yaitu sekitar usia praremaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan lainnya. Mereka lebih suka menghabiskan waktunya untuk membaca, menonton televisidan melakukan suatu bentuk bermain yang tidak membutuhkan tenaga banyak.

4. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak

Sebagai seorang pendidik atau orang tua harus mampu membuat bentuk-bentuk bermain yang menarik sesuai dengan perkembangan anak. Hal ini mengingat bahwa fase usia dini adalah tahapan paling menentukan bagi tumbuh kembang anak. Orang tua seringkali membebaskan anak ketika ingin bermain sehingga lepas kontrol. Akibatnya permainan yang dilakukan anak-anak tidak membawa manfaat bagi perkembangan kecerdasannya bahkan membahayakan anak. Jika jenis permainan tidak sesuai dengan perkembangan anak maka yang terjadi adalah proses bermain dilakukan hanya untuk mainan itu sendiri. Hal ini bahkan dapat berdampak buruk bagi pembentukan karakter dan kecerdasan anak (Harso, 2013: 6).

Dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain (Melati, 2012: 82) antara lain:

- a. Berfungsi untuk mengasah otot pikiran
- b. Berfungsi mengasah panca indra
- c. Berfungsi sebagai media terapi

- d. Berfungsi untuk memacu kreatifitas
- e. Berfungsi untuk melatih intelektual
- f. Berfungsi untuk menemukan sesuatu yang baru.
- g. Berfungsi untuk melatih empati.

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak dan memiliki beberapa manfaat bagi perkembangan anak (Latif, 2014:225), yaitu :

- a. Perkembangan bahasa, dengan bermain memperkaya perbendaharaan katadan melatih komunikasi anak.
- b. Perkembangan moral, bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik. hal ini dapat dilakukan dengan pembiasaan-pembiasaan.
- c. Perkembangansosial dan emosional anak, sebagai makhluk sosial manusia memiliki kebutuhan dasar untuk menjadi bagian dari kelompok. Dengan bermain anak dapat mengembangkan ketrampilan sosial yang dibutuhkan dalam berinteraksi seperti menunggu giliran, mengungkapkan perasaan dan keinginan, dan mematuhi aturan sosial. Bermain dengan orang lain memberikan kesempatan kepada anak memahami orang lain, mengatur emosi dan mengendalikan diri serta membagi ide dengan orang lain.
- d. Perkembangan fisik, Bila anak melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh anak menjadi sehat, otot-otot tubuh dapat berkembang dan menjadi kuat baik dalam bentuk motorik kasar maupun motorik halus.
- e. Perkembangan kognitif anak, dengan bermain diharapkan anak menguasai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan pengetahuan lain sehingga merangsang perkembangan intelektualnya.

C. Kesimpulan

Pendidikan anak usia dini menerapkan prinsip bermain sambil belajar, artinya dalam melakukan kegiatan bermain anak memperoleh pengalaman belajar. Ketika anak sedang bermain sebenarnya mereka sedang belajar, mereka menyerap berbagai hal baru yang ada disekitarnya. Proses ini disebut aktivitas belajar. Melalui bermain anak dapat memperoleh banyak manfaat dalam mengembangkan ketrampilan anak sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan pada jenjang lebih tinggi.

Bermain memberikan kesenangan, kebahagiaan bagi anak dan memenuhi kebutuhan mereka. Jenis kegiatan bermain mempunyai sumbangan positif baik terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisinya. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak dan memiliki beberapa manfaat bagi perkembangan anak yaitu perkembangan fisik, sosial emosional, kognitif atau intelektual serta bahasa. Selain itu manfaat yang didapatkan dari kegiatan bermain adalah mengembangkan kreativitas. Bermain dalam bentuk apapun baik aktif maupun pasif baik dengan alat maupun tanpa alat dapat menunjang kreativitas anak. Dengan bermain anak dapat menilai dirinya sendiri, kelebihan dan kekurangannya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif yaitu mempunyai rasa percaya diri. Anak akan belajar cara bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan orang lain, jujur, murah hati dan sebagainya. Peran orang tua dan guru memfasilitasi anak dengan cara menyediakan sarana bermain yang aman, nyaman dan tepat sesuai dengan bakat, minat, perkembangan dan kebutuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Harso, A. T. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi.
- Holt, J. 1989. *Belajar Sepanjang Masa*. Yogyakarta: Diglosia.
- Hurlock, E.B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Latif, M. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Melati, R. 2012. *Kiat Sukses Menjadi Pendidik PAUD yang Disukai Anak-anak*. Yogyakarta: Araska.
- Moeslichatoen, R. 1998. *Metodologi Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Grasindo.
- Noorlaila, I. 2010. *Buku Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Semiawan, C. R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sudono, A. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sujiono, J. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Tabrani, P. 2014. *Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Tedjasaputra, M. S. 2001. *BermainMainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

