

CREATIVE PLAY BASED ON TASK STIMULATION AND EARLY CHILDHOOD DEVELOPMENT

Hendi Dewantara^{1,2}, Dwi Fahira Utari¹

¹Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

²hendidewantara100@gmail.com

ABSTRACT

The world of early childhood is a world of play, a portion of children's lives are spent with play activities. play is a condition that makes a pleasant and spontaneous atmosphere that gives a sense of security to the psychology of early childhood. During active play also shapes the atmosphere of the child exploring his curiosity so that the child is free to express according to the ideas he has. In psychology that describes a sense of security and freedom is a crucial condition that supports the growth of creativity.

Keywords: Creative Play, Stimulation, Developmental Tasks, Early Childhood

PENDAHULUAN

“Aktif, pintar, periang dan berbudi pekerti”, itulah beberapa ungkapan menawan dan penuh makna yang menjadi symbol pola asuh, pendidikan, pertumbuhan anak usia dini (AUD) di dunia terutama di Indonesia. Dalam mewujudkan AUD Indonesia yang Aktif, pintar, periang, berbudi pekerti tersebut maka pola asuh, pendidikan dan pertumbuhan AUD perlu dipersiapkan secara matang, menyeluruh yang melibatkan semua kalangan yang ada disekitar AUD yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang mereka. Hal ini menjadi suatu kondisi yang perlu di perhatikan karena pembentukan sumber daya manusia merupakan kunci keberhasilan suatu negara, Berbagai macam pembangunan yang berkaitan dengan sumber daya manusia merupakan proses terpadu dan berkelanjutan sejak usia dini.

Anak usia dini ialah tunas yang memiliki potensi menjadi cikal bakal penerus bangsa, maka dari itu tumbuh kembang AUD harus dilakukan secara optimal. Pendidikan yang diberikan kepada mereka harus sesuai dengan keberagaman/keunikan disetiap individu anak. Depdiknas (2005) Pendidikan anak usia dini ialah pendidikan awal yang sangat bagus dalam pembentukan sumber daya manusia. Lebih jauh dikatakan bahwa anak yang berusia lahir sampai dengan enam tahun yang merupakan usia yang sangat baik dalam perkembangan yang mempengaruhi tahap selanjutnya melalui proses pendidikan.

Berbicara terkait anak usia dini, secara nasional landasan hukum kebijakan pola asuh, pendidikan dan pertumbuhan anak usia dini sudah diatur oleh pemerintah, seperti :Undang-undang nomer 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, Undang-undang nomoer 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, Amandemen undang-undang dasar 1945 pasal 31 ayat 1 tentang setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Sementara, secara internasional pendidikan anak usia dini sudah diperhatikan sejak : *Education for all* yang membahas tentang pendidikan untuk semua kalangan pada tahun 1990 di Jomtien Thailand, *Convention on the right of the child* yang membahas tentang hak-hak anak, perlindungan serta perkembangan dalam mendapatkan pendidikan dan keaksaraan. Education for all and all for education yang membahas tentang pendidikan untuk semua kalangan dan semua untuk pendidikan pada tahun 2000 di Senegal.

Berbagai kebijakan baik secara nasional maupun internasional dalam pendidikan anak usia dini telah membuka mata pemerintahan Indonesia memperhatikan dan turut ikut andil dalam berbagai program yang terkait dengan pola asuh, pendidikan, pertumbuhan yang berkaitan dengan anak usia

dini. Sebagai bukti nyata pemerintah menetapkan sebagian kebijakan dasar yang terdapat pada dokumen program nasional bagi anak Indonesia (PNBAI) yang isinya ialah 1. menciptakan anak usia dini yang sehat, pintar, kreatif secara optimal melalui pengembangan masyarakat, kerja sama antar lembaga menciptakan lingkungan yang kondusif yang berhubungan dengan peningkatan kesehatan, sumber daya, ilmu pengetahuan dan teknologi, 2. Menciptakan anak usia dini yang pintar, periang, dan berbudi pekerti melalui usaha aksesibilitas, pengoptimalan kualitas dan efisiensi yang melibatkan masyarakat, 3. Menciptakan keamanan dan peran aktif anak usia dini melalui penataan mutu pranata social dan hukum serta pemerataan perluasan pelayanan bagi anak usia dini dalam jaringan nasional maupun internasional.

PEMBAHASAN

Hakikat Bermain bagi AUD

Hakikat bermain anak usia dini, bermain awal mulanya tidak mendapat perhatian khusus dari pakar ahli ilmu psikologi sebab keterbatasan pengetahuan mengenai ilmu jiwa perkembangan terkait anak usia dini serta kurang memperhatikan permainan tersebut pada perkembangan anak usia dini. Tokoh yang berjasa salah satunya ialah Plato yang meneliti dasar yang berkaitan dengan permainan. Menurut Plato dalam Suryana (2018), anak usia dini lebih suka mempelajari aritmatika melalui cara pembagian apel pada anak usia dini tersebut, melalui alat bantu miniature balok-balok kepada anak usia dini umur tiga tahun akan menanamkan konsep anak menjadi seorang ahli dibidang bangunan. Selanjutnya Aristoteles dalam Suryana (2018), menjelaskan bahwa anak usia dini membutuhkan dorongan dalam bermain sesuai dengan mereka sukai dan tekuni saat dewasa nanti. Akhirnya dengan seiringnya waktu filsuf lainnya menerima pendapat mengenai perlunya permainan yang sesuai bakat dan minat melalui pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Sedangkan ahli Forble Friedrich berpendapat bahwa permainan adalah kegiatan yang praktis yang memiliki nilai dalam peningkatan keterampilan dan kemampuan khusus anak usia dini.

Hakikat kreativitas, kreativitas merupakan suatu keadaan, kondisi atau perilaku yang bersifat khusus tidak dapat dilihat secara tuntas, sehingga terdapat beberapa defenisi yang beragam tergantung pakar ahli yang menyorotinya. Solso Sujiono & Sujiono (2010) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kecerdasan kognitif yang menimbulkan cara pandang baru terhadap suatu keadaan atau masalah. Sedangkan menurut Drevdal Jagom (2015) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan individu yang menghasilkan ide, gagasan serta komposisi yang baru yang sebelumnya pembuatnya tidak dikenal, contohnya anak menghasilkan kreativitas berupa gagasan, seni, kesastraan, ilmiah dan metode logis.

Komponen pokok kreativitas meliputi: (1) Kegiatan berpikir yang melibatkan proses menganalisis dalam diri individu, (2) Mencari sesuatu yang melibatkan kemampuan menggabungkan dan mengkaitkan dua gagasan atau lebih sehingga tercipta cara pandang dari kombinasi tersebut, (3) Produk baru atau original yang bersifat baru belum ada sebelumnya dan merupakan hasil kombinasi dari beberapa gagasan sehingga mengalami pembaharuan dan pengemabangan terkait produk yang sudah ada, (4) Memiliki sifat yang berguna dan bernilai merupakan suatu karya dari proses yang memiliki nilai tertentu yang mendatangkan lebih banyak kegunaan dan manfaatnya.

Tugas dan perkembangan anak usia dini terkait permainan memiliki beberapa aspek yang harus dicapai: (1) Perkembangan moral dan agama harus ditanamkan pada anak usia dini mungkin misalnya bersifat substansial yang mengarah kepada menentukan karakter serta perkembangan sosialnya sehingga permainan harus berbasis pengembangan kemampuan moral dan agama anak usia dini, (2) Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kecerdasan anak seperti menelaah ide-ide dan cara berpikir. Berkaitan dengan permainan seharusnya pendidik membuat model rancangan permainan yang melibatkan cara berpikir anak dan menelaah ide-ide yang dibuat oleh anak usia dini. (3) Aspek perkembangan bahasa, pada aspek ini anak usia dini melakukan gerakan-gerakan yang menunjukkan bahasa, lalu menirukan bahasa menyerupai ujaran orang dewasa sehingga sampai memasuki tahapan kompetisi penuh dalam berbahasa. Dalam permainan perkembangan bahasa dapat melalui permainan yang seperti mengenal huruf dan lain-lainnya. (4)

Aspek perkembangan motorik, aspek ini memandang perkembangan melalui empat tahap yaitu: (a) system saraf yang berkaitan dengan kecerdasan dan emosi, (b) otot-otot yang mempengaruhi kekuatan dan kemampuan motorik, (c) kelenjer endorkin yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, (d) struktur fisik yang meliputi tinggi, berat badan, dan proporsi. Sehingga dapat disimpulkan di dalam permainan harus melihat empat tahapan proses motorik diatas yang berkaitan dengan aspek perkembangan motorik. (5) Aspek perkembangan sosial emosional anak, aspek ini berkaitan dengan emosi yang merupakan suatu kondisi yang terdapat perasaan ataupun getaran jiwa yang disertai dengan perubahan perilaku. Sedangkan didalam aspek sosial melihat proses kepekaan, melatih rangsangan yang berhubungan dengan sosial. Keterkaitan permainan dalam hal ini ialah permainan harus mengerti kepekaan sosial dan emosional anak.

Bentuk-Bentuk Permainan Kreatif untuk Anak Usia Dini

Dunia anak usia dini adalah dunia bermain, sebagian yang dijalani di kehidupan aud dihabiskan dengan aktivitas bermain. Dikarenakan anak memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi. Jika dipahami dengan baik kemampuan fantasi yang dimiliki anak usia dini adalah suatu potensi untuk mendukung kegiatan pembelajaran anak usia dini (Ismaniar, Jamaris, & Wisroni, 2018). bermain adalah suatu kondisi yang membuat suasana menyenangkan serta spontan yang memberikan rasa aman kepada psikologi anak usia dini. Dalam hal bermain aktif juga membentuk suasana anak mengeksplorasi rasa keingin tahuannya sehingga anak bebas berekspreksi sesuai gagasan yang dimilikinya. Dalam psikologi yang menggambarkan rasa aman dan bebas adalah keadaan yang krusial yang menunjang tumbuhnya kreativitas. Dalam bermain membangun kesempatan kepada AUD mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan tugas dan perkembangan yang mereka lalui sesuai usianya. Sehingga mendorong kreatifnnya dalam mengekspresikan sesuatu dengan cara yang baru, berbeda. Dalam menstimulasi tugas dan perkembangan bisa melalui berbagai macam bermain seperti menggambar, mendongeng, bermain musik dan alatnya, menyusun balok, berolahraga, dll .

Tema dipergunakan dalam pembelajaran aud karena membentuk pengetahuan untuk aud serta membentuk aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Pengembangan tema yang akan dijadikan pengembangan bahan ajar dan bermain harus didasarkan pada konsep pengetahuan, seperti: Tema sains, berkaitan dengan tema hewan, tanaman, langit, bebatuan, kesehatan, yang melatih dan mengembangkan aspek perkembangan anak baik dari segi kognitif, sosial emasional, maupun motorik. Tema sosial, berkaitan dengan konsep diri, keluarga, tetangga serta lingkungan sosial, yang melatih dan mengembangkan aspek perkembangan baik dari segi sosial emosional, norma dan agama. Tema matematika, berkaitan dengan angka berhitung, mengukur, yang melatih dan mengembangkan aspek perkembangan anak dari segi kognitif. Tema bahasa dan seni, berkaitan dengan bercerita, penulisan serta musik, yang melatih dan mengembangkan aspek perkembangan anak baik dari segi sosial emosional, kognitif, bahasa serta seni dan kreativitas. Berikut aneka kegiatan bermain kreatif , seperti:

Cerita flanel, sebuah kegiatan bermain menggunakan metode bercerita serta alat bantu seperti boneka yang menggambarkan sebuah tokoh, tujuan permainan ini ialah berkaitan dengan aspek perkembangan bahasa dan kogntif.



Stampel tanganku, sebuah kegiatan bermain yang mencap tangan dengan media cat air lalu menempelkan tangan tersebut kepada kertas, tujuan permainan ini ialah berkaitan dengan aspek perkembangan motorik dan kreativitas seni.



Kantung pintar, sebuah kegiatan bermain dimana anak menyebutkan nama-nama benda yang telah diambil kedalam kantong tersebut. Tujuan permainan ini ialah berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif, bahasa, serta motorik.



Fun cooking, sebuah kegiatan bermain yang menghiasi roti tawar dengan berbagai topping yang disediakan. Tujuan permainan ini ialah berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif, motorik serta seni dan kreativitas.



Bermain peran, sebuah kegiatan bermain yang mengharuskan anak melakukan peran sesuai tokoh yang dipilih dan diminatinya, tujuan permainan ini ialah berkaitan dengan aspek perkembangan sosial emosional, moral dan nilai agama, kognitif serta kreativitas dan seni.



Lomba memakai sepatu dan kaus kaki, sebuah kegiatan bermain yang berlomba mengenakan sepatu dan kaus kaki lalu berlari cepat dari garis start sampai garis finish, tujuan permainan ini ialah berkaitan dengan motorik, nilai norma dan agama. Itu lah beberapa contoh bermain kreatif yang berdasarkan stimulasi tugas dan perkembangan anak.



KESIMPULAN

Dunia anak usia dini adalah dunia bermain, sebagian yang dijalani dikehidupan aud dihabiskan dengan aktivitas bermain. Bermain adalah suatu kondisi yang membuat suasana menyenangkan serta spontan yang memberikan rasa aman kepada psikologi anak usia dini. Dalam hal bermain aktif juga membentuk suasana anak mengeksplorasi rasa keingin tahuannya sehingga anak bebas berekspreksi sesuai gagasan yang dimilikinya. Dalam psikologi yang menggambarkan rasa aman dan bebas adalah keadaan yang krusial yang menunjang tumbuhnya kreativitas. Dalam bermain membangun kesempatan kepada aud mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan tugas dan perkembangan yang mereka lalui sesuai usianya. Sehingga mendorong kreativitasnya dalam mengekspresikan sesuatu dengan cara yang baru, berbeda. Dalam menstimulasi tugas dan perkembangan bisa melalui berbagai macam bermain seperti menggambar, mendongeng, bermain musik dan alatnya, menyusun balok, berolahraga, dll.

Tugas dan perkembangan anak usia dini terkait permainan memiliki beberapa aspek yang harus dicapai: (1) Perkembangan moral dan agama harus ditanamkan pada anak usia dini mungkin misalnya bersifat substansial yang mengarah kepada menentukan karakter serta perkembangan sosialnya sehingga permainan harus berbasis pengembangan kemampuan moral dan agama anak usia dini, (2) Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kecerdasan anak seperti menelaah ide-ide dan cara berpikir. Berkaitan dengan permainan seharusnya pendidik membuat model rancangan permainan yang melibatkan cara berpikir anak dan menelaah ide-ide yang dibuat oleh anak usia dini. (3) Aspek perkembangan bahasa, pada aspek ini anak usia dini melakukan gerakan-gerakan yang menunjukkan bahasa, lalu menirukan bahasa menyerupai ujaran orang dewasa sehingga sampai memasuki tahapan kompetisi penuh dalam berbahasa. Dalam permainan perkembangan bahasa dapat melalui permainan yang seperti mengenal huruf dan lain-lainnya. (4) Aspek perkembangan motorik, aspek ini memandang perkembangan melalui empat tahap yaitu: (a) system saraf yang berkaitan dengan kecerdasan dan emosi, (b) otot-otot yang mempengaruhi kekuatan

dan kemampuan motorik, (c) kelenjer endorkin yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, (d) struktur fisik yang meliputi tinggi, berat badan, dan proporsi. Sehingga dapat disimpulkan di dalam permainan harus melihat empat tahapan proses motorik diatas yang berkaitan dengan aspek perkembangan motorik. (5) Aspek perkembangan sosial emosional anak, aspek ini berkaitan dengan emosi yang merupakan suatu kondisi yang terdapat perasaan ataupun getaran jiwa yang disertai dengan perubahan perilaku. Sedangkan didalam aspek sosial melihat proses kepekaan, melatih rangsangan yang berhubungan dengan sosial. Keterkaitan permainan dalam hal ini ialah permainan harus mengerti kepekaan sosial dan emosional anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas. (2005). *Panduan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.
- Ismaniar, I., Jamaris, J., & Wisroni, W. (2018). Pentingnya Pemahaman Orang Tua Tentang Karakteristik Pembelajaran AUD dalam Penerapan Model Environmental Print Berbasis Keluarga. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 93–100. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1465447>
- Jagom, Y. O. (2015). Kreativitas Siswa SMP dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Berdasarkan Gaya Belajar Visual-Spatial dan Auditory-Sequential. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 176–190. <https://doi.org/10.33654/math.v1i3.18>
- Sujiono, B., & Sujiono, yuliani nuraini. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Suryana, D. D. (2018). *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media.