

# Menumbuhkan Kreativitas dan Kemandirian Anak Sejak Usia Dini

Oleh Muhammad Idrus

*Dosen FIAI Ull Yogyakarta*

Mahasiswa Program Doktor UGM Yogyakarta

## Abstract

*Today we see many parent want their children to take a short course, like English course, etc, and in the other hand they prohibited their children spent all their time for playing. Many parent make rationalization that all of their children's activity is for their children's future. They forgot, or sometime ignorance that all of their children's activity just the way for parent to reach something that they could not reach when they were child. Playing is very urgent for all children to make relationship with peers, grow up their creativity and self help. Parents must give their children time for playing, whatever he or she does.*

**Key Word:** *Playing, Creativity, self help, early childhood*

## Pengantar

Ketatnya persaingan dunia kerja, kerap menjadikan masyarakat mengambil ancang-ancang untuk menyiasatinya. Salah satu persiapan yang dilakukan para orangtua adalah mempersiapkan sang anak untuk "menghadapi" suasana kompetitif tersebut dengan pelbagai aktivitas. Untuk itu, orangtua mendesain program kegiatan yang harus diikuti anak sejak dia berusia pra sekolah. Terkadang aktivitas tersebut belum

pernah dikomunikasikan dengan anak, namun anak harus mengikutinya.

Lazimnya orangtua akan beralasan, bahwa kita harus mempersiapkan masa depan anak dengan sebaik-baiknya, dan itu berarti mereka harus belajar, dan meminimalkan kesempatan bermain anak(?). Belum lagi jika hal tersebut dikaitkan dengan fenomena global saat ini, yang tampaknya tidak memberi peluang bagi mereka untuk gagal. Alasan yang diajukan orangtua memang masuk akal, untuk kalangan dewasa. Namun harus disadari, hal itu menurut logika yang dipakai orang dewasa, dan bukan logika anak-anak dan tanpa memahami siapa yang akan melakukan aktivitas tersebut.

Kerap terjadi secara tidak sadar orangtua memproyeksikan cita-citanya kepada anaknya, dan berharap anaknya dapat mencapai cita-cita tersebut. Artinya, mungkin saja saat mereka kecil, para orangtua tersebut memiliki cita-cita, yang karena situasi, tidak dapat dicapainya. Saat mereka menjadi orangtua, mereka menganggap inilah kesempatan mereka "menjalankan rencana lama" yang gagal mereka wujudkan saat mereka anak-anak. Ini merupakan pemaksaan terselubung orangtua, dan hal tersebut terkadang menjadi tiket bagi orangtua untuk memasuki lingkungan "gaul" tertentu. Artinya

orangtua akan dengan sangat bangganya menceritakan tentang aktivitas yang dilakukan sang anak, dan itu secara perlahan akan meinggikan posisi mereka di kalangan para orangtua lainnya.

Kondisi yang sama juga menimpa intitusi pra sekolah (Taman Kanak-kanak dan Kelompok Bermain). Tidak sedikit dijumpai anak-anak TK (Taman Kanak-Kanak) yang membawa pulang pekerjaan rumah (PR) layaknya murid Sekolah Dasar (SD) kelas-kelas awal seperti menulis ataupun membaca sesuatu. Lebih jauh lagi, ada semacam keharusan bagi anak-anak TK untuk dapat membaca lebih awal. Meski juga harus diakui bahwa tidak ada salahnya bagi anak dapat membaca dan menulis lebih dini, hanya saja model pembelajaran yang membuat mereka terampas dari masa bermain yang tampaknya kurang proporsional.

Terjadi tarik ulur antara para pengelola TK, orangtua dan para guru SD tentang keharusan anak mampu membaca di TK. Para pengelola TK berkilah, bahwa hal tersebut merupakan tuntutan orangtua. Memang, banyak orangtua yang secara keras memaksa anaknya untuk dapat membaca di TK, dan ini adalah salah satu legitimasi terkuat bagi para pengelola TK untuk memberikan pelbagai "beban" saat anak di rumah. Sementara itu, para orangtua juga memiliki alasan, bahwa salah satu syarat untuk dapat diterima di SD adalah anak mampu membaca (?). Di SD, para guru cenderung lebih senang untuk mengajar murid kelas I yang telah dapat membaca dibanding yang belum dapat membaca. Meski juga belum ada data yang valid, disinyalir ada SD tertentu yang bahkan

mengharuskan siswanya adalah lulusan TK.

Jika begitu jadinya, tampaknya rantai tersebut tidaklah akan putus. Sebab masing-masing pihak memiliki rasional yang sama-sama kuat. Mungkin yang perlu diluruskan adalah, bahwa suasana TK, sesuai perkembangan psikologis anak, merupakan suasana bermain. Pada usia-usia tersebut, anak memiliki kecenderungan untuk lebih banyak bermain di banding "belajar" sebagaimana yang diharapkan para orangtua ataupun para guru. Jalan tengah untuk itu adalah mendesain permainan yang dapat mengarahkan anak untuk memiliki kemampuan yang diharapkan. Dalam konteks TK, kreativitas dan kemandirian merupakan salah satu aspek yang ingin ditanamkan secara mendalam.

### **Kreativitas dan Kemandirian**

Salah satu aspek perkembangan anak yang ingin ditingkatkan melalui program pembelajaran di TK adalah kreativitas. Kreativitas ini perlu dikembangkan sejak dini, karena hal tersebut dibutuhkan oleh setiap individu dalam menghadapi pelbagai masalah dan tantangan kehidupan yang semakin berat.

Munandar (1992) merumuskan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Secara operasional Munandar melihat kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya dan merinci) suatu gagasan.

Selain itu, Munandar juga memberikan pengertian kreativitas dengan mengacu pada 4-P, yang dikenal sebagai produk, pribadi, proses dan pendorong. Sebagai produk, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan produk-produk baru. Pengertian baru di sini tidak dalam konotasi baru sama sekali, namun dapat berupa suatu kombinasi atau gabungan dari beberapa hal yang sebelumnya pernah ada.

Dari sisi proses, kreativitas dimaknai sebagai kegiatan bersibuk diri secara kreatif. Hal tersebut ditengarai dengan rasa senang dan berminat yang muncul dalam diri individu untuk melibatkan diri bertindak kreatif. Dari segi pribadi, bahasan tentang ini lebih melihat pada adanya ciri-ciri kreatif yang muncul pada diri individu tertentu. Ciri tersebut seperti rasa ingin tahu yang besar, mempunyai daya imajinasi yang kuat, mempunyai minat yang tinggi, tekun dan ulet dalam mengerjakan tugas-tugas yang disenanginya.

Adapun kreativitas dari sisi pendorong (*pressure*) dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang dapat mendorong atau menghambat seseorang untuk bertindak kreatif. Dorongan ini dapat internal maupun eksternal. Jika kedua kondisi tersebut menunjang, adanya keinginan dan mendapat kesempatan untuk terlibat, maka peluang terbentuk sikap kreatif dalam diri anak semakin besar.

Dari pendapat beberapa ahli, dapat diidentifikasi pribadi yang memiliki potensi kreatif, yaitu: (1) hasrat ingin tahu yang besar; (2) terbuka terhadap pengalaman baru (selalu ingin mendapat pengalaman

baru); (3) cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan; (4) berdedikasi, bergairah serta aktif melaksanakan tugas; (5) berpikir fleksibel; (6) memiliki kemampuan analisis dan sintesis dengan cara unik dan berbeda dengan yang lainnya; (7) memiliki daya abstraksi, imajinasi yang baik; (8) sering mengajukan pertanyaan yang baik; (9) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; (10) bebas dalam menyatakan pendapat dan berpikir; (11) mempunyai rasa keindahan; (12) menonjol dalam salah satu bidang seni; (13) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya tanpa terpengaruh orang lain, serta berani mempertahankan pendapat yang diyakininya; (14) rasa humor yang tinggi; (15) dapat bekerja sendiri; (16) kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi); (17) penuh semangat; (18) tidak takut mengambil resiko; (19) suka melakukan observasi dan teliti dalam pengamatan; (20) memberi perhatian khusus pada fenomena yang tidak teramati; (21) banyak menggunakan energi untuk berpikir; (22) orisinalitas yang tinggi; (23) senang mencoba hal-hal yang baru; (24) lebih menyukai kompleksitas daripada simplisitas; dan (25) pantang menyerah (Campbell 1986, Semiawan 1987, Baron 1958, Munandar 1992).

Sebenarnya jika hendak diidentifikasi seluruhnya, maka karakteristik individu kreatif lebih banyak lagi. Meski demikian, secara garis besar dapat dicermati minimal tiga perbedaan menonjol antara mereka yang kreatif dan yang kurang kreatif, yaitu dalam cara berpikir, kepribadian dan

kebiasaan. Ketiga hal tersebut bagi individu kreatif akan dilakukannya secara berbeda dengan yang dilakukan individu lainnya, serta bebas dari pengaruh orang lain.

Pada dasarnya setiap orang memiliki potensi untuk menjadi kreatif, perbedaannya terletak pada derajat dan bidang yang diekspresikan. Maxim (1980) mengungkapkan, bahwa pada anak tertentu dapat menampilkan derajat kreativitas yang lebih tinggi dibanding anak lain, meski demikian harus dipahami bahwa tidak ada anak yang tidak memiliki kreativitas sama sekali.

Artinya, semua anak punya peluang menjadi kreatif dengan mengingat bakat bawaannya, tetapi potensi kreatif tersebut berkembang atau tidak ditentukan oleh kesempatan, dorongan, serta stimulasi lingkungan, keluarga (orangtua dan saudara), teman sebaya, dan guru guru. Untuk itu, lingkungan yang menunjang pengembangan kreativitas anak sebaiknya diberikan sedini mungkin. Hurlock (1992) mencandra, bahwa potensi kreatif seseorang akan mengikuti pola-pola yang dapat diramalkan, yang bermula dari kegiatan bermain, berlanjut pada kegiatan sekolah dan akhirnya pada saat yang bersangkutan bekerja. Pada sisi tertentu tampak betapa usia dini merupakan ajang terbaik bagi pengembangan kreativitas seseorang, sebab hal tersebut akan menjadi bekal bagi yang bersangkutan untuk masa depannya.

Sementara itu, beberapa faktor yang cenderung menghambat kreativitas adalah (1) tekanan dari teman sebaya yang menuntut konformitas, (2) tekanan terhadap

pertanyaan dan eksplorasi, penekanan lebih dilakukan pada perilaku mendengar dan mengikuti petunjuk, (3) penekanan pada perbedaan peran jenis kelamin, dan (4) budaya berorientasi sukses yang membuat anak tidak berani mengambil resiko dengan pendekatan baru. Anak-anak menjadi takut melakukan kesalahan, menghindari hal-hal baru yang belum pernah mereka lakukan dan hanya mau melakukan sesuatu yang telah mereka kuasai (Leeper, Skipper dan Whitterspoon, 1979).

Dalam bahasan yang sama, Campbell (1986) menyebut 7 hal yang dapat menghalangi kreativitas, yaitu : (1) takut gagal; (2) terlalu sibuk dengan tata tertib dan tradisi; (3) gagal melihat kekuatan yang ada; (4) terlalu pasti; (5) enggan untuk mempengaruhi; (6) enggan untuk bermain-main; dan (7) terlalu mengharapkan hadiah.

Selain kreativitas, aspek lain yang selayaknya dikembangkan sejak dini, adalah kemandirian. Kemandirian seseorang tidak ditandai dengan usia, tetapi salah satunya ditengarai oleh perilakunya. Dengan begitu, mungkin saja terjadi anak yang berusia lebih muda dapat lebih mandiri (untuk ukuran seusianya), sementara yang lebih tua belum tentu memiliki hal yang sama.

Beberapa perilaku mandiri dapat diidentifikasi seperti: (1) menemukan diri atau identitas diri; (2) memiliki kemampuan inisiatif; (3) membuat pertimbangan sendiri dalam bertindak; (4) mencukupi kebutuhan sendiri; (5) bertanggungjawab atas tindakannya ; (6) mampu membebaskan diri dari keterikatan yang tidak perlu; (7) dapat mengambil keputusan sendiri dalam bentuk kemampuan memilih; (8)

teknik; (9) percaya diri; (10) berkeinginan mengerjakan sesuatu tanpa bantuan orang lain; (11) puas terhadap hasil usahanya sendiri.

Selain tersebut dapat terwujud dalam diri seseorang, manakala dalam seluruh aktivitasnya, pengaruh dan arahan sikap orang lain lebih kecil dibanding dengan dorongan yang berasal dari dalam dirinya. Meski juga disadari, bahwa dalam aktivitasnya seseorang tidak akan pernah bebas secara total dari ketergantungan orang lain, mengingat sejak lahir manusia hidup dalam masyarakat yang mempunyai norma sosial yang mengatur, dan membatasi kehidupan seseorang.

Jika mencermati paparan di atas, maka disadari bahwa proses menuju kemandirian bukan proses yang sekali jadi. Namun merupakan proses panjang yang harus dialami oleh seseorang. Beranalogi demikian, semakin awal sikap ini dimiliki oleh seseorang akan semakin baik, mengingat dalam setiap fase kehidupannya seseorang akan membuat sejarah bagi dirinya, dan tentu saja hal tersebut harus dilakukannya secara cermat dan hati-hati. Usia dini memegang peranan teramat penting bagi pembentukan kemandirian seseorang.

Adanya campur tangan dominan dari orang lain dalam satu fase kehidupan seseorang, padahal saat itu merupakan masa keemasannya, akan menjadikan kekecewaan ini yang dalam bagi yang bersangkutan. Tentu saja kekecewaan ini mungkin saja berakibat kurang baik bagi dirinya. Untuk itu menjadi keharusan bagi para orangtua, atau pendidik untuk sejak dini mempersiapkan anak berlaku

mandiri. Pada akhirnya, saat yang dirasa tepat untuk memulainya adalah manakala sang anak berusia dini. Dan untuk kasus ini banyak kesempatan di antara orangtua dan guru untuk mengembangkan kemandirian anak.

### **Bermain; Menuju Kreatif dan Mandiri**

Seperti telah diungkap di muka, setidaknya ada dua aspek perkembangan dalam diri anak yang perlu dikembangkan sejak mereka berusia dini, yaitu kreativitas dan kemandirian. Banyak pakar mengungkap perkembangan kreativitas akan mencapai puncaknya pada usia antara 4 dan 4,5 tahun. Usia-usia tersebut dilalui anak biasanya di Taman Kanak-kanak.

Kedua aspek tersebut sangat diperlukan anak dalam menghadapi pelbagai situasi baik di keluarga, sekolah, masyarakat ataupun pada masa-masa yang bersangkutan terjun dalam dunia kerja. Meski kedua potensi tersebut dimiliki oleh setiap manusia, namun proses perkembangannya antara satu dengan lainnya relatif berbeda. Hal itu lebih banyak tergantung pada kesempatan, dorongan dan stimulasi yang diberikan lingkungan sekitar pada diri anak.

Menengarai bahwa stimuli lingkungan akan berpengaruh besar terhadap kedua aspek tersebut, maka lazimnya para orangtua, pendidik ataupun masyarakat memberikannya sejak dini. Tentunya stimuli tersebut harus diberikan melalui media yang tepat, yang sesuai dengan masa perkembangan anak. Pemilihan media yang tepat dengan sendirinya turut juga mempengaruhi perkembangan kedua aspek tersebut. Dengan begitu, untuk menyediakan media yang tepat perlu dipahami karakteristik anak pada

masa-masa usia dini.

Salah satu ciri khas anak pra sekolah adalah kegemarannya bermain, entah apapun wujud dan bentuknya. Dari sinilah para orangtua dan pendidik dapat mulai mengembangkan kedua aspek di atas. Meski demikian, format bermain yang diberikan pada anak harus tetap berorientasi pada nuansa pendidikan. Artinya sedapat mungkin orangtua turut memberi andil atau bahkan jika mungkin terlibat pada pilihan tema permainan yang dilakukan anak.

Banyak sebutan yang diberikan pada makhluk manusia, salah satunya adalah *homo luden*, yang memiliki makna sebagai makhluk bermain. Nama ini menyiratkan makna yang begitu dalam, bahwa dalam kurun kehidupannya manusia tidak akan lepas dari permainan, dan memuaskan dirinya dengan cara bermain.

Setidaknya hal tersebut mendapat pembenaran dengan tesisnya Johan Huizinga (Bertens, 1987) yang menengarai adanya kebutuhan bermain pada setiap diri manusia. Bahkan Huizinga dalam tulisannya tersebut mengajukan tesis, bahwa kebudayaan timbul dan berkembang dalam suasana permainan. Meski begitu juga harus dicatat bahwa sebenarnya Huizinga tidak bermaksud menyatakan bahwa pada suatu ketika permainan dapat menjadi kebudayaan atau bahwa kebudayaan merupakan hasil dari permainan.

Hasan (1998) bahkan melihat situasi bermain pada anak memiliki efek katarsis. Hal tersebut karena melalui bermain anak dapat menyalurkan pelbagai dorongan, dan energi untuk melakukan serangkaian aktivitas. Harus dipahami bahwa

kondisi tersebut dilakukan dengan cara, serta kemampuan yang dimiliki anak. Adanya efek katarsis ini, maka setiap akhir dari kegiatan bermain anak akan merasa lega. Hal ini karena anak telah melepaskan seluruh tumpukan energi yang tidak dibutuhkannya.

Secara spesifik Bertens (1987) mengungkap ciri permainan, yaitu :

*Pertama*, bermain selalu terjadi spontan, dengan begitu menurut Bertens, permainan yang sesungguhnya tidak dapat diperintahkan. Jika secara cermat diamati, meski ada sekelompok anak yang sedang asyik bermain, kerap dijumpai ada anak yang justru menjauh dari kelompok tersebut. Hal ini salah satunya muncul karena tidak adanya dorongan dalam dirinya untuk bermain, dan manakala ada orang lain yang menyuruhnya untuk bermain, maka reaksinya justru mungkin negatif.

*Kedua*, dengan bermain, seolah-olah keluar dari kehidupan yang sebenarnya. Dengan bermain anak akan memiliki dunia, yang dikuasai dan dikenalnya dengan baik. Dengan bermain, anak mengembangkan fantasi, dan potensi yang dimilikinya. Jika hendak dicermati, tampak pada saat tertentu anak melakukan dialog *imajiner* dengan seseorang yang dia hadirkan sendiri. Sosok lain yang dihadirkannya ini menjadi salah satu bukti potensi kognisi yang dimiliki anak.

Jika kemampuan imajiner ini terus dirangsang, maka anak akan memiliki kemampuan untuk membayangkan sesuatu yang tidak ada dalam wujud nyata. Artinya, anak memiliki satu kemampuan berpikir abstrak, dan ini menjadi salah satu potensi positif bagi

perkembangan kognisi anak. Pada kondisi tersebut, bermain merupakan salah satu cara untuk melakukan penjelajahan dan sebagai cara untuk memuaskan keinginan anak untuk bereksplorasi. Salah satu indikasi anak kreatif adalah kemampuannya berimajinasi dan berkreasi. Kemampuan tersebut dapat terwujud jika yang bersangkutan memiliki kemampuan khayalan positif. Ingat saja, betapa karya besar para penemu dunia salah satunya dimulai dari mengkhayal, dan mewujudkan khayalan tersebut dalam dunia nyata.

Dengan begitu, orangtua dapat merangsang munculnya dialog-dialog yang bukan sekadar menanyakan apa dan siapa, tetapi kenapa, mengapa dan bagaimana?. Rangsangan dialog yang bernuansa analisis, akan membiasakan anak berpikir kritis-analitik. Kemampuan berpikir analisis pada akhirnya menjadi penting bagi anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif yang dimilikinya.

Meski demikian, tidak sedikit orangtua yang menganggap perilaku anak tersebut, hanya sekadar *ocehan* biasa. Hingga sering muncul larangan orangtua, agar si anak tidak melakukan kegiatan tersebut. Lebih ironisnya lagi, orangtua merasa malu jika anaknya melakukan hal semacam itu.

*Ketiga*, permainan mempunyai batas-batasnya sendiri, baik menurut waktu maupun ruang. Adanya keterbatasan ini menyebabkan suatu permainan berdiri sendiri. Satu permainan jelas kapan dimulai, dan diakhirinya, serta dalam konsep ruang permainan biasanya mengambil batas-batas tertentu secara real ataupun imajiner. Meski anak akan

mengulangi satu permainan yang sama pada kesempatan lain, namun itu bukan berarti bahwa permainan tersebut merupakan kelanjutan dari episode permainan sebelumnya. Permainan anak akan berhenti karena waktu permainan telah usai, dan begitu ada permainan yang sama pada keesokan harinya, maka itu permainan baru bagi anak di luar episode yang baru saja dijalannya.

Demikian juga tentang ruang. Batasan ruang akan tampak kentara manakala dicermati bagaimana suasana permainan anak. Saat bermain, kerap dijumpai seorang anak yang membatasi wilayah "kekuasaannya", dan membagi wilayah lain untuk temannya. Seorang anak akan menerima batasan wilayah yang diberikan kepadanya, dan dia berusaha untuk mematuhi batas-batas tersebut. Sebab jika tidak, maka dirinya akan mendapat kecaman atau bahkan dimusuhi oleh temannya. Jika hal tersebut dilakukan oleh orang dewasa, maka tampak jelas tidak ada orang yang ingin main tenis lapangan di lapangan sepakbola secara sungguh-sungguh.

Setelah mendapat wilayah, maka setiap anak akan berusaha mengelola dan membuatnya "bagus" melebihi atau mungkin sama dengan yang dimiliki temannya. Kemampuan mengelola batas wilayah akan menunjukkan tingkat kreativitas dan kemandirian anak. Di sisi ini terlihat, betapa dari model permainan telah dapat dibangun kesadaran mencipta dan kemandirian anak.

Ciri *keempat* yang diungkap Bertens bahwa permainan menciptakan orde atau keteraturan. Permainan mewujudkan suatu kesempurnaan

terbatas dalam dunia yang serba tidak sempurna dan penuh kekacauan. Hal ini karena biasanya dalam sebuah permainan, sebelum anak mulai bermain terjadi pembagian peran yang dilakukan oleh salah seorang anak yang dianggap pemimpin pada kelompoknya.

Pembagian peran ini dimaksudkan agar proses permainan yang mereka lakukan dapat berjalan dengan sempurna. Kesalahan dalam memainkan satu peran, jelas akan mendapat celaan dari para temannya. Dari sini tampak betapa anak dirangsang untuk melakukan analisis atas peran, serta merangsang kreativitas mereka untuk menciptakan tokoh yang akan diperankannya.

*Kelima*, permainan mempunyai aturan-aturan. Aturan ini yang menentukan apa yang akan berlaku dalam permainan. Lebih dari itu, setiap peserta (pemain) harus memegang teguh aturan, sebab pelanggaran terhadap aturan akan mengakibatkan hancurnya permainan yang mereka lakukan. Pada konteks ini permainan ternyata mengajarkan kepada anak untuk patuh pada aturan yang ada. Kepatuhan pada aturan, dalam arti kesadaran untuk mematuhi aturan, akan menjadikan anak mengerti hak dan kewajiban dirinya, serta secara arif memahami hak-hak yang dimiliki orang lain terhadapnya. Selain itu, anak juga dirangsang untuk secara kongkrit merumuskan pemikirannya yang abstrak tentang tata aturan permainan. Abstraksi diperlukan agar seluruh peserta pemain dapat memahami konsep-konsep bermain. Kemampuan mewujudkan sesuatu yang abstrak menjadi salah satu ciri individu yang kreatif.

Dalam kategori tertentu, bermain juga memiliki fungsi sosial. Artinya bermain merupakan salah satu cara bagi anak untuk melakukan proses sosialisasi diri. Di masa-masa awal perkembangannya anak mencoba untuk mengenal bukan hanya dirinya, tetapi juga lingkungan yang ada di sekelilingnya. Lebih dari itu, bahwa permainan dapat membentuk identitas seorang anak.

Hal lain yang juga muncul pada situasi permainan, yaitu anak akan mengenal nilai-nilai yang berlaku di "masyarakatnya". Masyarakat yang dimaksud dalam konteks ini dapat berupa teman-teman sebayanya atau dalam lingkungan yang lebih besar adalah etnis ataupun kelompok lingkungannya. Proses mengenal tata nilai yang ada di masyarakat terjadi manakala anak berinteraksi secara sosial dengan teman sebayanya.

Melalui bermain anak mencoba untuk bersikap tidak mementingkan dirinya sendiri, anak diharapkan menyadari kehadiran orang lain di luar dirinya. Sikap ini akan menjadikan anak sebagai manusia yang toleran terhadap sesamanya. Sifat bermain yang sukarela menjadikan seorang anak akan secara nyaman menerima kehadiran orang lain di sekitarnya. Situasi seperti ini terkadang sulit bagi para orang dewasa.

Selain itu, dengan bermain anak dapat secara bebas mengekspresikan gagasan, ide yang dimilikinya tanpa takut salah atau dengan keadaan yang terpaksa. Tak jarang dalam permainan mereka ditemukan hal-hal yang "luar biasa" menurut ukuran usia mereka.

Namun begitu, dalam permainannya anak juga bisa terlibat konflik dengan teman bermainnya. Namun,

hal tersebut tidak usah terlalu dipersoalkan, sebab naluri anak adalah pemaaf. Baru saja mereka berselisih, tidak lama lagi mereka akan kembali asyik terlibat dalam permainan yang sama. Jika sikap tersebut terus dibina dan dikembangkan, maka tampaknya konflik yang terjadi di tengah-tengah kita, tidak pernah akan berlangsung lama. Mengingat sifat pemaaf, akan dengan sendirinya memaafkan kesalahan yang dilakukan orang lain, tentu saja dengan tidak mengabaikan hukum formal yang berlaku.

Dengan mengacu pada tujuan kurikulum Taman Kanak-Kanak yang ditetapkan oleh Diknas yaitu, meletakkan dasar-dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak untuk hidup di lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, maka aspek kemandirian merupakan salah satu bidang pengembangan sikap. Sedangkan kreativitas merujuk pada bidang pengembangan daya cipta.

Mengacu pada jenis permainan, tampaknya pengembangan kedua aspek di atas dapat dilakukan melalui beberapa jenis permainan yang terbagi dalam : (1) permainan fisik; (2) permainan kreatif; (3) permainan imajinatif, dan (4) permainan manipulatif. Dalam permainan fisik, banyak aspek motorik yang dikembangkan. Meski demikian, dalam permainan ini juga diperlukan imajinasi anak dalam menirukan gerakan-gerakan tertentu. Beberapa contoh permainan ini adalah lomba lari, melompat dengan satu kaki, senam, meniru gerakan binatang, bermain ayunan dan bnyak lagi.

Dalam bermain kreatif; anak-anak bebas mengekspresikan gagasan yang muncul dalam alam ide mereka. Dari hasil permainan ini kerap ditemukan karya anak yang unik, yang secara tidak langsung menggambarkan apa yang sedang dipikirkannya. Bermain dengan menggunakan balok, lilin, buku gambar dan krayon, kertas krep dan lem, menggunting, *puzzle*, beberapa contoh permainan kreatif.

Untuk permainan manipulatif dapat dilakukan dengan beberapa kegiatan seperti menggunting, menempel, *meronce*. Pada permainan ini biasanya alat dan bahan disediakan oleh guru. Tentunya sebelum permainan ini dimulai guru harus mengenalkan beberapa alat yang akan digunakan, kemudian mendemonstrasikan bagaimana cara kerja alat tersebut, serta bekerja dengan standar keselamatan. Dalam konteks tersebut, anak bukan hanya diarahkan bagaimana mengekspresikan ide-ide yang dimiliki, tetapi juga dengan pengenalan pada pelbagai alat dan cara kerja dengan selamat, anak diajarkan secara kognitif serta motorik. Pada akhirnya meski pada awalnya anak dituntut untuk memiliki kemampuan berkreasi, anak juga diarahkan untuk menggunakan domain motorik dan afektif.

Tentu saja alternatif lain adalah permainan bebas, yaitu dengan membiarkan anak memilih satu aktivitas yang disenanginya. Hanya saja terkadang ditemui satu TK yang "miskin" *space* untuk melakukan aktivitas bebas. Kerap dijumpai TK yang dikelilingi gedung, seluruh halaman *dipaving conblok*, *diplester* semen, tidak ada tanah, ataupun pasir. Situasi ini jelas kurang mendukung bagi anak untuk mengembangkan

kemampuan kreativitasnya.

### Peran Guru

Dalam praktik di lapangan, kreativitas, bimbingan serta arahan guru-guru TK banyak dituntut dalam pengembangan permainan anak. Meski demikian, harus diingat seluruh aktivitas dan permainan yang didesain guru hendaknya jangan atau tidak dimaksudkan untuk mengekang siswa memilih jenis permainan yang disukainya, dengan alasan bahwa hal tersebut sudah tercantum dalam kurikulum GBPP yang ada.

Penulis terkesan dengan Prof. Marjory Ebbeck dan Prof. Fred Ebeck guru besar University of South Australia, suami isteri yang begitu antusias mempelajari pendidikan usia dini. Dalam salah satu workshop (1998) yang penulis ikuti, mereka kerap mengungkapkan kalimat, "...guru memiliki kekuasaan di kelas untuk mengubah kurikulum yang ada, dengan sesuatu yang lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya...".

Pendapat ini didasarkan pada asumsi yang muncul, bahwa kondisi yang terjadi pada anak TK saat ini, tampaknya terperangkap dalam jebakan dan tuntutan kurikulum, sehingga pada akhirnya mereka harus melakukan sesuatu yang mestinya belum mereka lakukan. Padahal di lain sisi, kurikulum yang diberlakukan di TK, terkadang disusun oleh mereka yang belum tentu tahu tentang kondisi psikologis anak (Idrus, 2002).

Pada akhirnya, sebagai guru di kelas, guru TK-lah yang memiliki kewenangan untuk mendisain ulang kurikulum yang ada dengan bentuk

lain yang lebih dapat mengembangkan potensi anak, tentunya dengan tidak melupakan hak yang dimiliki anak untuk bermain. Kemampuan mengemas materi pelajaran sebagaimana dituntut oleh para orangtua dalam sebuah bentuk permainan tampaknya harus menjadi ciri utama yang dimiliki seorang guru TK. Sehingga, rasanya perlu dipikirkan secara masak oleh para pengambil kebijakan di Diknas untuk memberi stimulan yang dapat merangsang guru TK lebih berkreasi dalam proses pembelajarannya, terutama desain dalam wujud permainan.

Tentunya mengingat betapa kemampuan bermain dapat mewujudkan kreativitas dan kemandirian anak, maka sudah selayaknya para guru TK mencari model bermain alternatif yang lebih bervariasi untuk dapat lebih mengembangkan kemampuan anak didik mereka. Beberapa model bermain yang penulis kemukakan di atas, dapat dijadikan sebagai alternatif yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.\*\*\*

### Kepustakaan

- Bertens, K. (1987). *Panorama Filsafat Modern*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Baron, F. (1958). *The Psychology of Imaginations*. USA: Scientific.
- Campbell, D. (1986). *Mengembangkan Kreativitas*. Penerjemah AM. Mangunhardjana. Yogyakarta: Kanisius.
- Hasan, F. (1998). *Bermain Sebagai Hak Anak*. Makalah dalam Seminar Mengembangkan Potensi Anak

- Sejak Usia Dini. Kerjasama IKIP Yogyakarta dan University of South Australia. 24 September 1998.
- Hurlock, E.B. (1992). *Perkembangan Anak*. Penerjemah Meitasari \tjandrasa. Jakarta: Erlangga. .
- Idrus, M. (2002). Bermain Bagi Anak, Bukan Sekadar Bermain. Dalam *Jurnal Pendidikan Islam: Konsep dan Implementasi*. Vol. VI. Th V. Januari 2002: 33-41. Yogyakarta: Jurusan Tarbiyah FIAI UII Yogyakarta. 2002
- Leeper, S.H., Skipper, D.S., Whitterspoon, R.L., (1979). *Good School For Young Children*. Fourth Edition. New York: McMillan Publishing Co, Inc.
- Maxim, G.W., (1980). *The Very Young: Guiding Children from Infancy Through The Early Years*. California: Wodsworth.
- Munandar, SC. U. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Semiawan, C., dkk. (1987). *Memupuk Bakat dan Kreaivitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Suyata. (1987). *Pola Asuhan Remaja Pada Berbagai Kelompok Sosial di DIY*. Yogyakarta: P2G IKIP Yogyakarta