

KREATIVITAS PENDIDIK DI LEMBAGA PAUD**La Ode Anhusadar**

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari

Email: ode_paud@yahoo.com

Abstrak

Kreativitas anak usia dini dapat diupayakan melalui permainan yang dirancang oleh Pendidik di Lembaga PAUD, karena dengan permainan anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua potensinya, sehingga mereka lebih kreatif. Peran Pendidik dalam kegiatan permainan anak adalah memberikan dorongan, membimbing bermain bagi anak dan membantu anak mengembangkan potensinya, sehingga mereka menjadi anak yang kreatif. Pendidikan Anak Usia Dini (Early childhood education) adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak. Tujuan dari Early childhood education adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya. Lembaga penyelenggara Pendidikan Anak Usia Dini yang formal diantaranya : tempat penitipan anak (child care), kelompok bermain (play group), taman kanak-kanak (TK). Penyelenggaraan ini bersifat formal, sehingga perlu adanya kurikulum yang memiliki muatan tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini. Kurikulum yang dikembangkan seyogianya dapat mengakomodasi tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini, sehingga dapat mengembangkan potensi anak sejak dini dan berkembang secara wajar sebagai anak.

Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Lembaga PAUD dan Kreativitas

Abstract

Creativity early childhood can be pursued through games designed by the Institute of Teachers in early childhood, since game can develop and integrate all of children's potential, so that they can be more creative. Educators' role in the activities of children's games is encouraging, guiding playground for children and helping children develop their potential eventually they become creative children. Early Childhood Education is education intended for children in the preschool age with the aim that the children can develop their ability and potential earlier so that they can be grown naturally as children. The purpose of the early childhood education is children can receive intellectual, social, and emotional stimulation according to their age level. In this case, organizing institutions of early childhood education formally includes of: child care, play group, and kindergarten. They are held in formal, so that the development of curriculum which has a destination charge of early childhood education is needed. Regarding on this, the developed curriculum should be able to accommodate the goals of early childhood education, so it can develop the potential of children from an early age naturally.

Keywords: *Early Childhood Education, Early Childhood Institute, Creativity*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu yang mencerminkan kehidupan yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik, maka dengan itu munculah teori tentang pendidikan yang dikatakan bahwa Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sedangkan fungsi tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, relatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab. Fungsi dan tujuan pendidikan di atas adalah merupakan pedoman yang harus kita lakukan dalam menjalankan suatu pendidikan karena salah satu syarat dalam melakukan program program pendidikan.

Demikian juga halnya dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan sejarah perkembangan anak selanjutnya. Sebab pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapat pembinaan sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik serta mental, semua hal di atas akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja dan produktifitas. Pendidikan anak usia dini (*Early childhood education*) adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak berusia pra sekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak dini, sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak sesuai dengan tingkat usia dan tugas perkembangannya.

Rentang umur anak-anak usia dini, ada beberapa versi, di antaranya Eva Essa (1996) menyebut anak usia dini adalah sejak lahir sampai dengan usia 8 tahun yang berarti hingga kelaskelas awal di SD. Konsep ini didasarkan pada hasil-hasil penelitian psikologi yang menyatakan bahwa antara 60-70 % potensi anak ditentukan hingga usia 8 tahun; sedangkan selebihnya pada usia-usia selanjutnya. Di Indonesia, pengertian anak usia dini lebih didasarkan atas "batasan formal" mengenai kapan seorang anak mulai bersekolah, sehingga usia dini pun lebih menunjuk pada rentang umur prasekolah, yaitu 0-6 tahun atau sebelum memasuki usia wajib belajar di SD (Dedi Supriadi, 2002).

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu lembaga formal penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, yang diupayakan dapat mengembangkan potensi anak sejak dini dan berkembang secara wajar sebagai anak. Taman Kanak-kanak sebagai lembaga pendidikan formal seyogianya memiliki kurikulum yang mengandung muatan tujuan dari pendidikan anak usia dini, karena pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan jembatan antara pendidikan lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu SD dan lingkungan lainnya.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak pada dasarnya adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak pada seluruh aspek kepribadian anak. Anderson mengemukakan bahwa : "Early childhood education is based on a number of methodical didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children's personality". Kutipan ini mengandung makna bahwa tujuan dari pendidikan usia dini adalah memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini dalam hal ini Taman Kanak-kanak, seyogyanya menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai

aspek perkembangan mencakup aspek kognitif, bahasa, sosial dan emosional. Taman Kanak-kanak sebagai lembaga yang menyelenggarakan program pendidikan satu atau dua tahun, perlu dilengkapi dengan sarana dan prasarana permainan yang memungkinkan anak untuk bermain sambil belajar, sehingga dapat membantu dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini (J. Anderson, 1993).

Upaya pengembangan kreativitas anak usia dini ini diantaranya dapat dicapai melalui peran Pendidik TK di dalam merancang permainan anak sebagai model kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di TK sebaiknya mengutamakan bermain sambil belajar, karena secara alamiah bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan dapat membantu dalam mengembangkan kreativitas.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Musbikin Imam, 2010). Pendidikan merupakan modal utama bagi pembangunan bangsa, dan khususnya disini bagi anak-anak yang akan beranjak dewasa oleh sebab itu pemerintah sangat memperhatikan masalah pendidikan, hal ini dapat terlihat dengan dibuatnya Pada Undang-Undang perlindungan anak RI Nomor 23 Tahun 2000 pasal 9 yang berbunyi “ Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya”.

Makna pendidikan tidaklah semata-mata dapat menyekolahkan anak di sekolah untuk menimba ilmu pengetahuan, namun lebih luas dari itu. Anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik jika memperoleh pendidikan yang paripurna (komprehensif) agar kelak menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat, bangsa, negara dan agama. Pendidikan yang hendaklah dilakukan secara dini yang dapat dilakukan didalam keluarga, sekolah maupun masyarakat. Dalam pendidikan haruslah meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Pentingnya mendidik anak sejak usia dini dikarenakan masa anak-anak merupakan *the golden age* (masa emas) yang tidak boleh disia-siakan. Sebab masa ini merupakan kesempatan luar biasa untuk mengembangkan semua potensi anak.

Dalam Pendidikan Anak Usia dini (PAUD),bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang baik untuk anak. Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa pertimbangan hasil akhir. Melalui bermain anak akan memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan, aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Apabila satu aspek tidak diberikan kesempatan untuk berkembang, maka akan terjadi ketimpangan karena bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri anak (Hurlock, E.B, 1978).

Tujuan taman kanak-kanak yaitu mempersiapkan dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan sikap, keterampilan, dan daya cipta yang dibutuhkan anak didik dengan lingkungannya serta pertumbuhan dan perkembangan untuk selanjutnya. Perkembangan anak dalam belajar pada usia TK mudah menyerap informasi yang ada disekitarnya. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dikemas dalam situasi permainan, maka akan lebih bermakna bila ditunjang dengan media. Media/alat peraga permainan bisa memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengan anak sehingga mudah diikuti oleh anak dan dapat memberikan pengalaman yang nyata, berkesan, dan mengasyikkan bagi anak. Selain itu, manfaatnya dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, dan berkreasi setinggi mungkin.

B. KREATIVITAS PENDIDIK

Masa perkembangan merupakan bagian yang tidak terlepas dari interaksi sosial. Perkembangan adalah masalah pertumbuhan dan kematangan individu baik dari segi kognitif, emosi maupun struktur kepribadiannya. Perkembangan secara luas menunjuk pada keseluruhan proses perubahan dan potensi yang dimiliki individu dan tampil dalam kualitas kemampuan, sifat, dan ciri-ciri yang baru. Di dalam istilah perkembangan juga tercakup konsep usia, yang diawali saat pembuahan dan berakhir dengan kematian. Pertumbuhan dan perkembangan perilaku serta kepribadian manusia merupakan interaksi dari faktor hereditas dan faktor lingkungan. Apa yang individu warisi merupakan faktor yang disebut genotip. Sedangkan hal-hal yang individu terima dari anggota keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah, dan masyarakat serta kebudayaannya merupakan faktor yang disebut fenotip. Secara skematik hubungan

antara genotip dalam lingkungan (pergaulan) tertentu menumbuhkan fenotip.

Menurut Singgih dalam M.T Sugianto, mengatakan bahwa aktualisasi genotip akan bergantung pada lingkungan yang mem-pengaruhinya. Dengan demikian peran lingkungan sangatlah strategis dalam membentuk perilaku dan kepribadian seseorang. Begitu pula pada anak-anak. Sebuah lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk diri mereka. Mereka membutuhkan sebuah lingkungan yang senantiasa memberikan pengaruh positif terhadap setiap tahap perkembangannya, yang dalam hal ini lingkungan tersebut berupa lingkungan fisik bangunan tempat mereka melakukan aktivitas (MT Sugianto, 1997).

Perkembangan yang terjadi akan membentuk pola tersebut dalam setiap kehidupan yang tidak saja untuk perilaku aktual semata-mata, namun juga untuk pertumbuhan dan penyesuaian yang akan datang. Konsep diri, tujuan hidup serta aspirasi yang akan dicapai sangat dipengaruhi oleh hubungan individu dengan orang tua, teman sebaya maupun kekuatan motivasi yang ia terima semasa kanak-kanak.

Kemampuan kreatif merupakan kemampuan yang dimiliki setiap manusia, hanya saja kadarnya berbeda-beda setiap manusia, sehingga kreatif sendiri memiliki beberapa norma. Norma yang pertama adalah gradasi, norma ini berhubungan dengan kapasitas dan abilitas yang dimiliki masing-masing individu. Kedua adalah norma level/tahapan, yaitu norma yang berhubungan dengan tingkatan mutu kreativitas yang dicapai oleh individu pada titik tertentu dalam perjalanan usianya. Ketiga, norma periode yaitu norma yang berhubungan dengan apa yang dicapai individu pada titik tertentu dalam sejarah/kebudayaan manusia, dan keempat adalah norma degree atau taraf, yaitu manifestasi dari tiga norma sebelumnya (gradasi, level, dan periode) yang diejawantahkan dengan kreativitas itu sendiri (Departemen Pendidikan Nasional, 2000).

Kreativitas merupakan sebuah proses yang dapat dikembangkan dan ditingkatkan. Namun, kemampuan ini berbeda dari satu orang terhadap orang lainnya. Kemampuan dan bakat merupakan dasarnya, tetapi pengetahuan dari lingkungannya dapat juga mempengaruhi kreativitas seseorang. Selama ini ada anggapan yang salah mengenai orang yang kreatif. Ada yang mengatakan hanya orang jenius/pintar saja yang memiliki kreativitas. Kreativitas bukanlah suatu bakat misterius yang diperuntukkan

hanya bagi segelintir orang. Mengingat kreativitas merupakan suatu cara pandang yang sering kali justru dilakukan secara tidak logis. Proses ini melibatkan hubungan antar banyak hal di mana orang lain kadang-kadang tidak atau belum memikirkannya. Kreativitas merupakan upaya menghadirkan suatu gagasan baru. Kreativitas itu merupakan sebuah proses yang dapat dikembangkan dan ditingkatkan. Anda harus mengetahui bahwa kreativitas tiap-tiap orang berbeda-beda, kemampuan seseorang dalam bakat, pengetahuan, dan lingkungan juga dapat mempengaruhi kreativitas. Kreativitas merupakan sumber yang penting dari kekuatan persaingan karena adanya perubahan lingkungan.

Kreativitas adalah kemampuan untuk membawa sesuatu yang baru ke dalam kehidupan. Pendapat lain menyebutkan kreativitas itu adalah kemampuan untuk menciptakan suatu proses belajar mengajar baru ini:

1. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi atau melihat hubungan-hubungan baru antara unsur, data, variabel, yang sudah ada sebelumnya.
2. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. (Conny R. Semiawan, 1999)

Dalam mengelola usaha pendidikan, keberhasilan seorang pendidik terletak pada sikap dan kemampuan berusaha, serta memiliki semangat kerja yang tinggi. Sedangkan semangat atau etos kerja yang tinggi seorang pendidik itu terletak pada kreativitas dan rasa percaya pada diri sendiri untuk maju dalam belajar dan mengajar. Seorang Pendidik yang kreatif dapat menciptakan hal-hal yang baru untuk mengembangkan usahanya. Kreativitas dapat menyalurkan inspirasi dan ilham terhadap gagasan-gagasan baru untuk kemajuan dalam bidang usahanya. Kita tidak mungkin memiliki gambaran yang lengkap mengenai masa depan, tetapi tindakan kita akan memiliki konsekuensi di masa depan. Oleh karena itulah, kita memerlukan pemikiran yang kreatif yang membantu untuk melihat konsekuensi dari tindakan serta untuk memberikan alternatif tindakan. Pemikiran kreatif berhubungan secara langsung dengan penambahan nilai, penciptaan nilai, serta penemuan peluang lembaga pendidikan anak usia dini.

Pola pemikiran kreatif juga dibutuhkan untuk menggambarkan keadaan masa depan, di mana seorang Pendidik akan beroperasi, juga akan

memberikan gambaran yang tidak dapat dihasilkan oleh eksplorasi terhadap trend masa kini. Seorang pendidik yang memiliki daya pengembangan kreativitas yang tinggi akan dapat merombak dan mendorongnya di dalam pengembangan lingkungan usahanya menjadi berhasil. Keuntungan yang dapat diperoleh melalui kreativitas seorang pendidik yaitu.

1. Meningkatkan efisiensi kerja,
2. Meningkatkan inisiatif,
3. Meningkatkan penampilan,
4. Meningkatkan mutu proses belajar mengajar, dan
5. Meningkatkan keuntungan. (J. Anderson, 1993)

Seorang Pendidik yang kreatif selalu dihujani bahan-bahan informasi lembaga pendidikan anak usia dini melalui televisi, surat kabar, majalah, percakapan dengan orang lain, laporan, surat, memo, pengumuman, selebaran, telepon dan sebagainya. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik yang kreatif dalam mencari informasi yang penting bagi usahanya:

1. Informasi tentang kepribadian dan kemampuannya,
2. Peluang pasar,
3. Peluang usaha yang menguntungkan organisasi lembaga pendidikan anak usia dini,
4. Pemasok barang
5. Kebutuhan dan keinginan pelanggan lembaga pendidikan anak usia dini terhadap proses belajar mengajar,
6. Persaingan dalam dunia usaha, dan
7. Lingkungan usaha yang dihadapinya dan lain-lain. (Departemen Pendidikan Nasional, 2000)

C. LEMBAGA PAUD

Pendidik memiliki peranan penting dalam membantu anak agar dapat membangun konsep dengan baik, sehingga secara komprehensif dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Upaya yang dapat dilakukan diantaranya dengan merancang permainan anak yang kreatif yaitu melalui tema. Tema-tema tersebut harus dikaitkan dengan pengalaman anak, karena kemampuan pembentukan konsep pada setiap anak sangat tergantung pada pengalaman mereka secara langsung ketika bermain dengan benda

atau ketika berinteraksi dengan orang lain. Pengalaman yang diperoleh anak dari permainan yang kreatif dapat membantu memunculkan ide yang dapat dituangkan secara kreatif pula oleh setiap anak.

Seorang Pendidik yang kreatif dalam merancang permainan anak, maka ia akan memberikan alat permainan yang memenuhi persyaratan dari segi estetika maupun manfaatnya dalam kehidupan yang akan dihadapi anak pada masa sekarang dan akan datang. Pendidik harus dapat mengkreasikan dan memikirkan variasi dari kegiatan bermain, sehingga anak dapat memainkannya dengan bentuk yang bervariasi. Pendidik dapat memfungsikan permainan sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak. Kegiatan ini bisa dilakukan melalui alat permainan dengan cara anak diberikan tugas untuk berkreasi dengan alat permainan tersebut, sehingga tingkat kemampuan pengembangan kreativitas anak akan ditampilkan.

Peran Pendidik TK dalam merancang permainan anak sebagai upaya pengembangan kreativitas anak usia dini, seyogianya memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut :

- a. Pendidik perlu memahami fungsi permainan, pemahaman fungsi dari permainan merupakan faktor yang utama di dalam merancang permainan untuk anak dalam upaya pengembangan kreativitas anak usia dini.
- b. Pendidik perlu memiliki pemahaman tentang kreativitas
- c. Pendidik yang akan membimbing anak untuk kreatif, terlebih dahulu harus memiliki pemahaman dan pengalaman tentang kreativitas.
- d. Permainan yang dirancang hendaknya menjadikan lingkungan belajar
- e. Permainan dirancang sesuai dengan tugas perkembangan dan kemampuan anak, sehingga semua anak dapat melakukannya. Pendidik harus berperan sebagai fasilitator bukan instruktur.
- f. Permainan yang dirancang sebaiknya lebih banyak memberikan tantangan
- g. Prakarsa dan keuletan anak kreatif membuatnya tertarik terhadap tantangan. Anak senang menguji kemampuan dan pengalamannya terhadap tugas yang bermakna. Anak yang kreatif merasa tertantang untuk mejelajahi kondisi yang sulit dan belum diketahui sebelumnya.
- h. Pendidik harus dapat merancang permainan yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. (David Champsan, 1996)

Melalui permainan diharapkan anak dapat melakukan kegiatan bermain

sambil belajar dan belajar seraya bermain, sehingga dengan permainan anak dapat memunculkan gagasan-gagasan baru secara kreatif. Permainan pada dasarnya disukai oleh anak baik di desa maupun di kota. Anak desa dan anak kota memiliki kesamaan menyukai berbagai permainan yang dapat mengembangkan kreativitas mereka, karena bermain pada hakekatnya adalah meningkatkan daya kreativitas dan citra diri anak yang positif.

Ada persyaratan utama dalam pembuatan Alat Permainan (A.Curtis, 1998), yaitu :

1. Persyaratan Edukatif (mendidik)
 - a. Alat Permainan memberi peluang kepada anak untuk menjajagi dan mencoba alat permainan itu dengan bebas, sesuai dengan tingkat perkembangan, kemampuan dan minatnya.
 - b. Alat Permainan dapat merangsang munculnya satu atau lebih pengertian akan sesuatu.
 - c. Alat Permainan dapat memberi kesempatan dan kemungkinan untuk dapat menemukan pengertian (konsep) baru yang berkaitan dengan pengertian yang telah diketahui anak sebelumnya.
 - d. Alat Permainan dibuat sedemikian rupa, sehingga anak dapat memperbaiki sendiri kesalahan-kesalahan yang mungkin dibuatnya.
 - e. Alat Permainan dapat memberi kepuasan bagi si pemain yaitu anak pra sekolah, karena ia merasa bisa melakukan sesuatu keterampilan setelah menggunakan daya pikirnya. Keberhasilan ini biasanya akan membangkitkan semangat anak untuk mengulangi permainan atau mencoba-coba dengan Alat Permainan lainnya.
2. Persyaratan teknik
 - a. Alat Permainan harus menarik ditinjau dari sudut warna, bentuk dan rupa serta mudah digunakan.
 - b. Alat Permainan aman digunakan anak-anak karena bentuknya tidak tajam atau runcing, tidak terlalu kecil, sehingga tidak mudah tertelan oleh anak, tidak mengandung racun, sehingga tidak mengganggu kesehatan dan kehidupan anak.
3. Persyaratan Ekonomis
 - a. Kualitas atau mutu pembuatan harus baik, tidak mudah rusak, karena Alat Permainan ini akan sering digunakan. Bagian - bagian yang rusak atau hilang harus mudah diperbaiki atau dicarikan gantinya.
 - b. Alat Permainan harganya tidak terlalu mahal dan mudah dibuat

karena menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitar, yaitu dari bahan bekas, limbah atau sisa.

Dengan pembuatan Alat Permainan sebagai media pendidikan ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan kemampuan dasar anak pra sekolah, sehingga anak dapat belajar saling menyesuaikan diri, belajar berbicara dan bergaul dengan baik serta mengenal dirinya dengan lebih baik. Dengan memahami alat permainan yang mengacu pada perkembangan anak yang bersifat unik, pendidik diharapkan dapat menciptakan alat permainan itu. Kalau kita amati alat permainan yang ada, maka sulit bagi kita untuk memberikan batasan karena sifatnya yang begitu luas dan beragam. Kebanyakan para pencipta alat permainan mendasarkan ciptaannya pada kriteriakriteria yang sesuai dengan pengetahuan tentang anak. Misalnya alat permainan yang akan digunakan untuk mengembangkan pengertian anak tentang warna, maka bentuk alat yang diciptakannya difokuskan pada warna. Alat permainannya dapat berbentuk macam-macam benda yang menggunakan warna. Bentuk lain seperti bentuk geometris biasanya juga sangat memukai anak. Berjam-jam mereka dapat mengkotak-katik bentuk-bentuk tersebut. Dipasang, dipadukan, diberdirikan, ditiup, ditumpuk dan ditempel, sehingga kreativitas anak makin berkembang bila kita memberikan kesempatan yang luas kepada mereka.

Bentuk-bentuk balok untuk membangun, alat untuk bermain air dan alat untuk bermain pasir bisa dibuat dari macam-macam bahan seperti kayu dan plastik dengan berbagai ukuran. Kain, kapok, tali dan sebagainya banyak digunakan untuk membuat alat permainan. Berbagai macam alat permainan diciptakan oleh para ahli pendidikan taman Kanak Kanak (C. Eliason dan Jenklins, L, 1994), seperti :

a. Alat Permainan Montessori.

Elizabeth Hainstock menyatakan bahwa metode Montessori tetap relevan digunakan baik sekarang maupun di kemudian hari. Ada 3 prinsip yang selalu dipantau dalam pelaksanaan metode Montessori, yaitu pendidikan usia dini (early childhood), lingkungan pembelajaran (the learning environment) dan peran Pendidik (the role of the teacher). Pendidikan usia dini memperhatikan segala pembiasaan dan pengetahuan dasar yang dibutuhkan anak sesuai dengan perkembangannya. Cara pembelajarannya disesuaikan dengan cara belajar anak yang khas, spontan tanpa tekanan. Lingkungan pembelajaran diusahakan agar sama dengan keadaan dan

lingkungan anak, yaitu rumah. Oleh karena itu dalam praktek Montessori, anak banyak melakukan tugas rumah seperti belajar mencuci baju, mencuci perabot, memandikan boneka, dsb.

b. Alat Permainan Peabody

Alat permainan ini diciptakan untuk membantu anak dalam pengembangan bahasa secara intensif yaitu pengenalan bentuk, warna serta berbagai kosa kata yang dekat dengan anak. Sistem pengulangan yang diberikan dengan berbagai variasi membuat anak tidak bosan sekalipun mereka sudah mengetahuinya. Penggunaan imajinasi akan membantu anak menguasai dan mengembangkan kreativitasnya. Alat permainan berupa boneka tangan ini dapat dipergunakan untuk mengungkap berbagai perasaan anak. Perasaan yang biasa dirasakan anak dalam kehidupan sehari-hari kecemasan, ketakutan, perasaan senang, harapan, perasaan mencekam, kesedihan dan lain-lain terungkap dengan penuh spontanitas sesuai dengan jiwa anak.

c. Balok Cuisenaire

Balok cuisenaire diciptakan oleh George Cuisenaire dan digunakan untuk anak pra sekolah di Taman Kanak-kanak sebagai media pendidikan untuk membantu anak belajar konsep matematika, pengembangan bahasa dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar. Balok cuisenaire ini disusun seperti karpet berbentuk segi empat yang kemudian digunakan untuk mengungkapkan beberapa istilah matematis, sehingga dapat membantu awasan berpikir dan penguasaan bahasa anak.

d. Alat permainan Frobel

Balok Frobel pertama kali digunakan di TK. Bentuk alat permainan ini berupa balok bangunan Blokdoos atau Bouwdoos yaitu suatu kotak sebesar 20 x 20 cm yang terisi dengan balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatan.

e. Alat Permainan Edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak pra sekolah, seperti : boneka dari kain, balok bangunan besar polos, menara gelang segi tiga, bujur sangkar, lingkaran dan segi enam, tangga kubus dan tangga silinder, balok ukur polos, krincingan bayi, gantungan bayi. Berbagai puzzle, kotak gambar pola, papan pasak 25, papan pasak 100.

Dari bentuk dan kegunaannya maka terlihat bahwa unsur-unsur alat permainan ini berakar pada alat permainan Montessori, seperti alat yang menunjukkan adanya urutan dari kecil ke besar, urutan gambar yang

menunjukkan adanya tahapan gambar yang dapat diberikan pada usiakanak-kanak dari bayi sampai lima tahun. Pola perkembangan manusia dihasilkan oleh hubungan dari beberapa proses biologis, kognitif dan sosial emosional, proses biologis menghasilkan perubahan pada tubuh seseorang. Proses kognitif menggambarkan perubahan dalam fikiran, intelegensi, dan bahasa seseorang (Jhon W.Santroek, 2007).

Pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Dalam pandangan Piaget, terdapat dua proses yang mendasari perkembangan individu dalam memahami dunia, yaitu: pengorganisasian dan penyesuaian. Untuk membuat dunia masuk akal, misalnya kita memisahkan gagasan yang penting dari gagasan-gagasan yang kurang penting. Kita mengaitkan suatu gagasan dengan gagasan lain. Namun, kita tidak hanya mengorganisasikan pengamatan-pengamatan dan pengalaman-pengalaman kita, kita juga menyesuaikan pemikiran kita untuk meliputi gagasan-gagasan baru. Piaget yakin bahwa menyesuaikan diri (adaptasi) dilakukan dalam dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi (Martini Jamilah, 2010).

Perkembangan kognitif sangat berpengaruh penting pada intelektual seorang anak, adapun ide-ide pokok tentang perkembangan anak dari Piaget adalah:

- a. Anak-anak adalah pembelajar yang aktif
- b. Anak kritis berinteraksi dengan orang lain
- c. Anak kritis dengan lingkungan
- d. Anak berfikir sesuai dengan tingkatan umurnya (Agus Dariyo, 2007)

Adapun peranan pendidik dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu sebagai berikut :

- a. Memberikan kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktifitas pembelajaran terpadu dan mengandung makna.
- b. Memulai kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak.
- c. Memberi kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya.

d. Melakukan kegiatan Tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berfikir dan mengemukakan pikirannya.(Martini Jamaris, 2006)

Terkait dengan ini, guru sebagai tenaga pendidik di PAUD/TK hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang penggunaan dan manfaat langsung mengenai alat permainan anak. “Dari segi pengembangan kognitif, belajar dengan menggunakan media sangat bermanfaat membantu anak mengoptimalkan daya pikir dan daya imajinasi anak untuk menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah walaupun dalam bentuk sangat sederhana”(Tadkiroatun Mafiroh, 2008).

D. BERMAIN

Bermain adalah cara yang paling baik untuk meningkatkan kemampuan anak. Bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan orang lain dari dirinya sendiri. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan (Departemen Pendidikan Nasional, 2004).Bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung dan spontan.Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang digunakan untuk berbagai tujuan yang menyenangkan.Setiap anak ingin selalu bermain, sebab dengan bermain anak merasa rileks, senang dan tidak tertekan (Roger.dkk, 1995). Dimanapun dan kondisi apapun, anak akan berusaha mencari sesuatu untuk dapat dijadikan mainan.

Kebutuhan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak.Lingkungan dan orang dewasa, dalam hal ini orang tua, maupun pendidik perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung perkembangan anak.Tentu saja permainan dan alat bermainnya tersebut bukanlah suatu yang harus bernilai ekonomi tinggi atau mahal, tetapi apapun dapat dijadikan alat bermain.Misalnya daun dapat dijadikan alat hitung untuk mengembangkan konsep matematis, dengan menggunakan daun anak dapat mengklasifikasikan jenis- jenis daun, mengenali bentuk daun, memahami manfaat daun dan sebagainya.Daun juga dapat mengembangkan konsep sains dan dapat dijadikan bahan kreasi seni untuk anak.

Bagaimana anak bermain?Anak bermain sesuai dengan tahapan usianya, dengan pikirannya sendiri, dengan perasaannya sendiri, dengan pengertiannya sendiri dan dunianya sendiri. Anak bermain ditentukan oleh dirinya sendiri,

orang lain disekitarnya, lingkungannya, kemampuan dirinya, kemampuan orang lain dan lain- lain, sebagai faktor lain yang mempengaruhinya (Bronson, 1995). Elkonin salah seorang murid dari Vygotsky menggambarkan empat prinsip bermain, yaitu: (1) dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks, (2) kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan- aturan dan menegosiasikan aturan bermain, (3) anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda, kemampuan menggunakan simbol termasuk kedalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi, (4) kehati- hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya (Catron dan Allen, 1999). Untuk mendukung keempat hal tersebut, seorang anak dapat melakukan pembelajaran yang situasinya merupakan khayalan anak tersebut atau yang biasa disebut dengan bermain sosiodrama, bermain pura- pura, atau bermain drama.

Semua anak usia dini punya potensi *multiple intelligences* (kecerdasan jamak) yang dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuannya. *Multiple intelligences* atau kecerdasan jamak telah menyadarkan banyak pihak bahwa setiap anak sesungguhnya memiliki peluang untuk menjadi cerdas (B. Joyce dan Well, 1992). Untuk membantu mengembangkan kecerdasan anak, diperlukan upaya- upaya baik bagi pendidik, orang tua atau orang- orang yang terkait, untuk mengembangkan wawasan tentang perkembangan anak yang bersangkutan, diantaranya melalui jalur- jalur yang digunakan dalam kecerdasan jamak (*multiple Intelligences*). Jalur- jalur tersebut yaitu jalur intrapersonal, visual - spasial, logika matematika, naturalis, Rythmic musical, Interpersonal, Spiritual, bodily Kinesthetics, verbal linguistik. Kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) yang menjadi fokus dalam penelitian ini, dibatasi pada pengembangan kecerdasan interpersonal.

Bermain Peran merupakan strategi pembelajaran yang berpijak pada dimensi pribadi dan dimensi sosial. Dari dimensi pribadi, strategi ini berusaha membantu pada peserta didik (anak usia dini) menemukan makna dari kehidupan sosial lingkungannya yang bermanfaat bagi dirinya. Sehingga ada kemungkinan dilema- dilema pribadi dapat dipecahkan bersama temannya. Dengan kata lain metode bermain peran ini membantu individu melalui proses kelompok sosial, baik sebagai dampak intruksional dalam

pembelajaran maupun dampak pengiring sebagai hasil belajar anak. Bermain peran digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah yang dihadapi anak, yakni; (1) masalah dalam berhubungan dengan orang lain (Interpersonal conplits), (2) masalah hubungan kerjasama dalam kelompok (Intergroup relation), (3) masalah- masalah individual (individual dilemas), dan (4) masalah- masalah yang terjadi pada masa lalu atau sekarang (Historical contemporary problem) (B. Joyce dan Well, 1992).

Dengan demikian metode bermain peran adalah merupakan salah satu cara untuk meningkat kecerdasan jamak khususnya kecerdasan interpersonal. Secara lebih rinci aspek yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal meliputi: menunjukkan sikap kerjasama, persatuan, dan menanamkan sikap tanggung jawab.

E. PENUTUP

Dalam proses belajar mengajar pada kelompok usia pra-operasional, seorang anak sebaiknya diajak untuk melakukan beberapa permainan yang sesuai dengan keinginan paling besar bagi anak seusianya. Primadi mengakan bahwa bila ingin mendidik seseorang sebaiknya melalui apa yang disukai oleh orang itu, jadi pada anak, belajar atau pendidikannya sambil bermain. Dengan bermain inilah seorang anak dengan mudah mempelajari apa yang tidak diketahuinya, yaitu dengan cara mereka melihat, menilai dan memperlakukan sesuatu. Untuk mencapai keberhasilan ini diperlukan sebuah lingkungan yang mendukung. Karena suasana atau atmosfir ruang ikut mempengaruhi kondisi psikis anak-anak. Pengkondisian ruang ini dibutuhkan oleh seorang anak. Sebagaimana dikatakan Seldin bahwa seorang anak sudah seharusnya diberikan sebuah fasilitas berupa ruang dimana mereka dapat hidup dan bermain. Dengan demikian perilaku terhadap lingkungan anak-anak perlu diperhatikan, mengingat peranannya terhadap proses pengembangan potensi dirinya tersebut. Lingkungan mempunyai peranan signifikan dalam membentuk kepribadian, sifat maupun perilaku seseorang, khususnya anak-anak. Smith mengatakan bahwa ketika seorang manusia lahir, maka secara langsung mereka akan memiliki sebuah genotif yang merupakan sifat bawaan secara genetic. Genotif ini sifatnya tidak terlihat secara fisik. Berbeda dengan fenotif fisik dapat dilihat.

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu lembaga formal penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang diimplementasikan di

Indonesia. Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kepribadian anak. Taman Kanak-kanak sebagai lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan satu atau dua tahun, perlu dilengkapi dengan sarana dan prasarana permainan yang memungkinkan anak untuk bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Pendidik TK seyogianya memiliki kreativitas dalam merancang suasana belajar dan permainan anak, sehingga dapat membantu anak mengembangkan potensi yang dimilikinya serta melahirkan anak kreatif sebagai sumber daya manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J. (1993). *Quality in Early Childhood Education*. New York : The Danish National Federation of Early Childhood and Youth Education.
- Books.Hurlock, Elizabeth B. (1980) *.Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Carr, Stephen. (1992) *.Public Space*.Cambridge Univercity Press.
- Champan, David. (1996) *.Exterior Design in Architecture Landscapes*.Van Nostrand Reinhold Company. New York.
- Conny R. Semiawan. (1999) *.Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu*. Bandung: Remaja Rosda
- Curtis, A. (1998). *A Curriculum for the Preschool Child : Learning to Lern*. USA and Canada :NFR - Nelson.
- Dariyo, Agus .(2007) *.Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: Rafika Aditama.
- . (2000) *.Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. ITB : Ganesha.
- Departemen Pendidikan Nasional .(2004) *.Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*.Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional.(2000). *Permainan, Membaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*.Jakarta : Depdiknas.
- Eliason, C. dan Jenkins, L. (1994).*Practical Guide to Early Childhood Curriculum*. New York :Merril Print of MacMillan College.
- Gehl, John. (1980) *.Fundamentals of Creative Thinking*.Lexington MA :Lexington
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak jilid 1 (Edisi 6)*.Jakara : Erlangga

- Imam, Musbikin.(2010). *Buku Pintar Paud*. Laksana, Transmedia.
- Jamaris, Martini. (2006) *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo
- Jamilah, Martini. (2010). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: GP Press
- Joyce, B. dan Weil, M. (1980). *Models of Teaching*. New Jersey : Prentice/Hall International, Inc.
- Primadi, Tabrani. (1970). Menemukan kembali Kreativitas. *Thesis* ITB
- Mafiroh, Tackiroatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo.
- Nurani Sujiono. Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Permana, Yudi. *Pengaruh pemanfaatan ruang terbuka dalam menunjang kreativitas anak di kawasan kampung kota studi kasus bantaran sungai Cikapundung*. Thesis Magister. Institut Teknologi Bandung.
- Rohde, B., et al. (1991). *Teaching Young Children Using Theme*. New York : God Year.
- Roopnaire, J.L. dan Johnson, J.E. (1993). *Approach to Early Childhood Education*. New York : MacMillan Publishing.
- Santrock, Jhon W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga. Edisi 1
- Sugianto, Mayke T. (1997). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Supriadi, Dedi. (2002). *Isue-isue tentang Pendidikan Anak Usia Dini (Di Indonesia)*. Bandung : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Utami S.C. Munandar. (1984). *Pertanyaan Pelik Mengenai Kreativitas*. *Intisari*. Desember 1984
- (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia no 23 tahun 2002. (2007) *Tentang Perlindungan Anak*. Bandung : Fokusmedia.