

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Bermain**

###### **a. Pengertian**

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki keterampilan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan. Kegiatan bermain anak secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan (Novan Ardy, 2012: 93).

Menurut Hurlock (1993:320) bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui bermain. Kegiatan bermain jika ditinjau dari sumber kegembiraannya dibagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan, jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia prasekolah dengan menekankan permainan dengan alat-alat permainan seperti hanya balok, bola dan sebagainya (Novan Ardy, 2012: 94).

Anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal (Diana Mutiah, 2010: 91).

#### **b. Karakteristik Permainan**

Studi mengenai bagaimana anak bermain telah mengungkapkan bahwa bermain selama masa anak-anak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan remaja dan orang dewasa. Karakteristik permainan dari masa anak-anak yaitu:

- 1) Bermain dipengaruhi tradisi
- 2) Bermain mengikuti pola perkembangan anak

- 3) Ragam kegiatan permainan menurun dg bertambahnya usia
- 4) Jumlah teman bermain menurun dg bertambahnya usia
- 5) Bermain semakin sesuai dg jenis kelamin
- 6) Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal
- 7) Bermain secara fisik kurang aktif dg bertambahnya usia
- 8) Bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak
- 9) Terdapat variasi yg jelas dalam permainan anak

**c. Bermain bagi Perkembangan Anak**

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain penting untuk penyesuaian pribadi dan sosial anak. Studi mengenai bagaimana anak bermain telah mengungkapkan bahwa bermain sepanjang masa kanak-kanak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan remaja dan orang dewasa. Walaupun karakteristik ini mungkin sedikit bervariasi. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Elizabeth B. Hurlock, 1978:320)

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1993: 323) bermain memberikan pengaruh bagi perkembangan anak, seperti:

1. Perkembangan fisik, bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya.
2. Dorongan berkomunikasi, agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.
3. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain.
5. Sumber belajar, bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.
6. Rangsangan bagi kreativitas melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

7. Perkembangan wawasan diri, dengan bermain bersama anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Ini kemungkinan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.
8. Standar Moral, walaupun anak belajar di rumah dan disekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.
9. Perkembangan Pribadi, dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur ,sportif ,dan disukai orang.

Survei tentang berbagai jenis permainan yang dilakukan anak sangat banyak, walaupun tidak semua anak melakukan permainan yang sama. Banyaknya kegiatan bermain, maka kegiatan ini dibagi ke dalam 2 kategori utama bermain aktif dan bermain pasif, yang umumnya disebut “hiburan”. (Elizabeth B. Hurlock, 1993:321).

Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Permainan aktif antara lain :

1. Bermain Bebas dan Spontan, bermain bebas dan spontan merupakan bentuk bermain aktif yang merupakan wadah anak-

anak untuk melakukan apa, kapan, dan bagaimana mereka ingin melakukannya.

2. Permainan Drama, permainan drama yang seringkali disebut “permainan pura-pura” adalah bentuk permainan aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasan yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya.
3. Bermain konstruktif adalah bentuk bermain dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.
4. Musik mungkin merupakan bermain aktif atau pasif, bergantung pada bagaimana penggunaannya.
5. Mengumpulkan adalah jenis kegiatan bermain yang umum dikalangan anak-anak dari semua latar belakang semua ras, agama, dan sosioekonomis. Biasanya dimulai pada tahun-tahun prasekolah, yaitu pada waktu anak berusia 3 tahun. Pada mulanya anak mengumpulkan segala sesuatu tanpa mempersoalkan kegunaannya. Kegiatan ini memberinya kesenangan untuk mengambil sesuatu dan membawanya kerumah, yang biasanya dikumpulkan bersama dengan mainan.

6. Mengeksplorasi seperti halnya bayi yang memperoleh kegembiraan besar dari mengeksplorasi apa saja yang baru atau berbeda, demikian pula halnya dengan anak yang lebih besar.

Dalam bermain pasif atau “hiburan” ,kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Bermain menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati temannya bermain, memandang hewan atau orang di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya ditempat olahraga atau tempat bermain.( Hurlock, 1978: 321). Permainan pasif antara lain :

1. Membaca jauh sebelum anak mampu membaca dan sebelum mereka mampu mengerti arti setiap kata kecuali yang sederhana, mereka ingin dibacakan. Sampai mereka dapat membaca dengan usaha sendiri.
2. Menonton Film, kebanyakan anak prasekolah kurang mengerti apa yang diperlihatkan dilayar film sehingga tidak dapat memuaskan perhatiannya sepanjang pertunjukan. Tentu saja hal ini tidak berlaku bagi film yang diputar khusus bagi tingkat usia mereka. Film yang mempunyai unsur menegangkan yang menampilkan adegan tembakan ataupun keributan, banyak anak prasekolah menjadi takut. Tanpa menyadari bahwa adegan itu hanya sandiwara, mereka sering menutup mata dan menangis ketakutan.

3. Mendengarkan musik, bayi senang dinyanyikan atau mendengarkan musik, kesenangan ini meningkat dengan bertambahnya usia anak dan mencapai titik puncaknya pada masa remaja ketika perhatian dalam bermain aktif menurun.

#### **d. Tahap-tahap Perkembangan Bermain**

Sudah dijelaskan diatas, bahwa menurut Elizabeth B. Hurlock bermain memberikan pengaruh bagi perkembangan anak, selain itu ada tahapan-tahapan perkembangan bermain yang dikemukakan oleh Elizabeth B. Hurlock (1993: 324), yaitu :

##### 1) Tahap Eksplorasi

Hingga bayi berumur 3 bulan, permainan mereka terutama terdiri atas melihat orang dan benda serta melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diacungkan dihadapannya. Selanjutnya, mereka dapat mengendalikan tangan sehingga cukup memungkinkan bagi mereka untuk mengambil, memegang, dan mempelajari benda kecil. setelah mereka dapat melangkah atau berjalan, mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak jangkauannya.

##### 2) Tahapan Permainan

Bermain barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia antara 5 dan 6 tahun. pada mulanya anak hanya mengeksplorasi mainannya. antara 2 dan 3

tahun, mereka membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup dapat bergerak, berbicara dan merasakan. dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak ,mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan hal ini mengurangi minatnya pada barang mainan. Faktor lain yang mendorong penyusutan minat dengan barang mainan ini adalah bahwa permainan itu sifatnya menyendiri sedangkan mereka menginginkan teman. Setelah masuk sekolah, kebanyakan anak menganggap bermain barang mainan sebagai 'permainan bayi'.

### 3) Tahap Bermain

Setelah masuk sekolah ,jenis permainan mereka sangat beragam. Semula mereka meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama bila sendirian, selain itu mereka merasa tertarik dengan permainan, olahraga, hobi, dan bentuk permainan lainnya.

### 4) Tahap Melamun

Semakin mendekati masa puber, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun. Melamun, merupakan ciri khas anak remaja, saat mereka menganggap dirinya tidak diperlakukan dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapapun .

#### e. **Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak**

Permainan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Elizabeth B. Hurlock, ada delapan faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, yaitu: ( Hurlock, 1993: 327).

1. **Kesehatan.** Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif seperti permainan dan olahraga.
2. **Perkembangan motorik.** Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
3. **Inteligensi.** Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang anak yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.
4. **Jenis kelamin.** Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak, tetapi terjadi sebaliknya pada akhir masa kanak-kanak.
5. **Lingkungan.** Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya, karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang.
6. **Status sosial ekonomi.** Kelas sosial mempengaruhi jenis kegiatan yang dipilih oleh anak. Demikian halnya dengan buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimiliki dan supervisi terhadap mereka.
7. **Jumlah waktu bebas.** Jika tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

8. **Peralatan bermain.** Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya, misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura; banyaknya balok, kayu, cat air dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

#### f. **Alat Permainan Edukatif**

Setelah membicarakan beberapa hal yang berkaitan dengan bermain, kita perlu menyadari bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak usia dini. Bermain merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya.

Hampir semua program kegiatan pendidikan prasekolah menyelenggarakan kegiatan bermain dalam porsi besar bagi anak didiknya. Alat-alat atau sarana bermain untuk kegiatan bermain dengan mengutamakan perkembangan gerakan kasar harus ditata sedemikian, sehingga tidak membahayakan anak-anak. Seperti halnya permainan edukatif yang telah banyak digunakan oleh pendidikan anak usia dini. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak prasekolah. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan

menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Tujuan dari permainan edukatif itu sendiri adalah memperjelas materi yang diberikan, memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya serta memberikan kesenangan pada anak dalam bermain (Novan Ardy, 2012:151).

Mayke Sugianto mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak di TK atau PAUD dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, seperti aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Sebagai contoh, bola sepak yang dibuat dari plastik yang dibeli langsung di toko mainan. Dalam hal ukurannya, seringkali susah untuk dipegang secara nyaman oleh anak. jika mau saling melempar dengan teman-temannya, akan terasa sakit di telapak tangan. Warnanya pun sering menggunakan satu warna saja sehingga tidak menarik bagi anak karena anak biasanya menyenangi benda-benda yang berwarna-warni. (Novan Ardy Wiyani & Barnawi, 2012:149).

Dalam permainan juga ada permainan biasa dan permainan edukatif, alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan bisa dibuat dengan tujuan

yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut.

Untuk dapat melihat dan memahami secara lebih mendalam mengenai apakah suatu alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK/ PAUD atau tidak, terdapat beberapa ciri yang harus dipenuhinya, yaitu sebagai berikut: (Novan Ardy Wiyani & Barnawi, 2012:150-151).

- a. Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak TK atau PAUD
- b. Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK atau PAUD
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek
- d. Aman atau tidak berbahaya bagi anak
- e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak
- f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- g. Mengandung nilai pendidikan

Sedangkan secara prinsipnya APE meliputi :

1. Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.

2. Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
3. Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
4. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
5. Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
6. Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

Berdasarkan ciri-ciri dan prinsip APE maka dapat disimpulkan bahwa APE merupakan alat permainan edukatif yang dirancang dan digunakan untuk anak-anak usia agar anak-anak dapat bermain dan belajar dengan alat-alat permainan tersebut sehingga terjadi peningkatan aspek-aspek perkembangan anak.

**g. Pentingnya Penggunaan Alat Permainan Edukatif**

Menurut Badru Zaman (2007: 7.15) terdapat beberapa fungsi penggunaan Alat Pendidikan Edukatif yaitu:

1. Membantu dan mendukung proses pembelajaran anak agar lebih baik, menarik dan jelas.
2. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
3. Memberi kesempatan pada anak memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan.

4. Memberi kesempatan pada anak untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

#### **h. Pengembangan Alat Permainan Edukatif**

Pada tahun 1972 Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial (DNIKS) memperkenalkan istilah alat permainan edukatif. APE merupakan perkembangan dari proyek pembuat buku keluarga dan balita yang dikelola oleh Kantor Menteri Urusan Peranan Wanita. Adapun berbagai jenis APE untuk anak yang telah dikembangkan yakni:

1. Boneka Tangan untuk kemampuan berbahasa Peabody yang dikembangkan oleh Elizabeth Peabody.
2. Puzzle geometri ciptaan Dr. Maria Montessori.
3. Balok Cruissenaire ciptaan George Cruissenaire.
4. Balok Bloccoss ciptaan Froebel.
5. Boneka Jari.
6. Legpuzzle atau teka-teki.
7. Kotak Alfabet.
8. Kartu Lambang Bilangan.
9. Kartu Pasangan.
10. Puzzle Jam.
11. Loto warna dan bentuk.

#### **i. Syarat- syarat Alat Permainan Edukatif**

Adapun syarat yang harus diperhatikan dalam alat permainan edukatif, yaitu sebagai berikut: (Novan Ardy Wiyani & Barnawi, 2012:153-154).

### 1. Mudah dibongkar-pasang

Alat permainan yang mudah dibongkar-pasang dan dapat diperbaiki sendiri lebih ideal daripada mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri. Alat-alat permainan yang dijual di toko-toko lebih banyak menjadi bahan tontonan daripada fungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak tertarik oleh bagus dan sempurnanya alat-alat permainan yang diproduksi oleh pabrik tersebut.

### 2. Mengembangkan daya fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan dapat diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan melatih daya-daya fantasinya. Sesuai dengan teori pendidikan modern, alat-alat yang dapat menunjang perkembangan fantasi itu, misalnya bak pasir, tanah liat, kertas dan gunting. Jumlah alat-alat itu masih dapat ditambah lagi dengan kapur berwarna, papan tulis, dan sebagainya.

### 3. Tidak berbahaya

Para ahli yang telah meneliti jenis alat-alat permainan sependapat tentang alat permainan yang sering mendatangkan bahaya bagi anak-anak antara lain tangga, sepeda beroda tiga, dan jungkit-jungkitan. Selain itu, masih ada lagi alat-alat yang tergolong berbahaya, seperti gunting yang runcing ujungnya, pisau yang tajam, kompor dan lain sebagainya.

## 2. Kreativitas

### a. Pengertian

Pada dasarnya setiap manusia diberikan kemampuan- kemampuan tertentu oleh Allah SWT. Setiap anak yang telah diciptakan- Nya memiliki potensi dan bakat di dalam dirinya yang perlu dikembangkan. Sebagaimana firman Allah dalam Al- Quran :

إِنَّا كُلَّ شَيْءٍ خَلَقْنَاهُ بِقَدَرٍ ﴿٤٩﴾

Sesungguhnya kami menciptakan segala sesuatu menurut ukuran.”( QS. al-Qamar : 49). ( Rifa Hidayah. 2009:2).

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyiorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Hal tersebut didukung oleh adanya pernyataan yang menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menghasilkan produk atau gagasan yang baru dan berbeda atau tidak lazim dan lebih mengarah pada proses bukan pada hasil akhir (Hurlock, 2005:4).

Drevdahl (dalam Hurlock, 1993:4) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak diketahui pembuatannya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Diantaranya mencakup pembuatan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkungan hubungan lama kedalam situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Yang harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang kesusastraan, produk ilmiah atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Beberapa definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu melahirkan gagasan, proses metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estesis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas dan deferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk memecahkan suatu masalah.

#### **b. Unsur Karakteristik Kreativitas**

Adapun unsur karakteristik kreativitas menurut Hurlock (Hurlock, 1978: 5) adalah sebagai berikut:

1. Kreativitas merupakan proses bukan hasil
2. Proses itu mempunyai tujuan yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya

3. Kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkrit atau tidak abstrak.
4. Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.
5. Kreativitas merupakan suatu cara berpikir, tidak sinonim dengan kecerdasan yang mencakup kemampuan mental selain berpikir.
6. Kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima
7. Karakteristik merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus ke arah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok atau melamun.

### **c. Cara Meningkatkan Kreativitas**

Kreativitas tidak berkembang secara otomatis, namun kreativitas perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang. Sebab semua anak mempunyai potensi kreatif yang berbeda (Hurlock, 1993:10).

Hurlock (1997: 6) mengemukakan berbagai kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas antara lain:

- a. Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi anak untuk bermain dengan gagasan, konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

b. Kesempatan

Apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial anak dapat menjadi kreatif, Singer menerangkan “anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

c. Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritikan yang sering kali dilontarkan pada anak yang kreatif.

d. Sarana

Sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang, mendorong eskperimentasi dan eksplorasi yang merupakan hal penting dari semua kreativitas.

e. Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas yang memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

f. Hubungan orang tua anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak melindungi terlalu posesif pada anak mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri.

g. Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokrasi dan permasif di rumah dan di sekolah meningkatkan kreativitas anak.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat menumbuhkembangkan kreativitas. Seperti yang dijelaskan oleh Hurlock (Hurlock, 1993: 9) seperti halnya tentang lingkungan juga mempengaruhi, yaitu anak dari lingkungan kota cenderung lebih aktif dari anak lingkungan pedesaan. Yang ditunjukkan atau didasarkan dari tes kreativitas (Torrance). Dimana menurut Torrance di dalam kreativitas itu ada aspek-aspek yang harus diperhatikan yaitu:

1. *Fluency* (kelancaran)

Fluency atau kelancaran mengacu pada sejumlah besar ide, gagasan atau alternative dalam memecahkan persoalan. Kelancaran menyiratkan pemahaman, tidak hanya mengingat sesuatu yang dipelajari.

## 2. *Flexibility* (Fleksibilitas)

Fleksibilitas mengacu pada produksi gagasan yang menunjukkan berbagai kemungkinan. Fleksibilitas melibatkan kemampuan untuk melihat berbagai hal dari sudut pandang yang berbeda serta menggunakan banyak strategi atau pendekatan yang berbeda.

## 3. *Elaboration* (Elaborasi)

Elaborasi adalah proses meningkatkan gagasan dengan membuatnya menjadi lebih detail. Kejelasan dan detail tambahan akan meningkatkan minat dan pemahaman topik tersebut.

## 4. *Originality* (Keaslian)

Keaslian melibatkan produksi dari gagasan yang tidak biasa atau unik. Keaslian juga melibatkan penyampaian informasi dengan cara baru.

### **d. Kreativitas Anak Usia Dini atau Prasekolah**

Dunia kognitif anak-anak prasekolah ialah kreatif, bebas, dan penuh imajinasi. Imajinasi anak-anak prasekolah terus bekerja, dan daya serap mental mereka tentang dunia makin meningkat (Santrock, 1995:228). Anak prasekolah dalam perilakunya mencerminkan ciri-ciri kreatif, mereka

memiliki apa yang disebut “kreativitas alamiah”. Perilaku yang sering nampak pada anak prasekolah :

- a. Mereka senang menjajaki lingkungannya: mengamati dan memegang segala sesuatu, mendekati segala macam tempat atau pojok, seakan-akan mereka haus akan pengalaman. Rasa ingin tahu mereka besar.
- b. Mereka senang melakukan eksperimen: hal ini nampak dari perilakunya senang mencoba-coba dan melakukan hal-hal yang sering membuat orang tuanya atau gurunya keheran-heranan dan tidak jarang pula merasa tidak berdaya menghadapi tingkah laku anak seperti suka membongkar-bongkar barang kesayangan ayah, ibu, kakak atau alat permainannya sendiri sehingga kadang-kadang sukar diperbaiki lagi. Mungkin perilaku seperti inilah yang membuat orang tua bingung membedakan antara kreatif dan nakal.
- c. Anak prasekolah selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru; ia senang melakukan macam-macam hal; senang berpetualang ini semuanya merupakan ciri-ciri kepribadian kreatif. Mereka terbuka terhadap rangsangan-rangsangan baru.
- d. Anak prasekolah bersifat spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaannya sebagaimana adanya, tanpa hambatan.

- e. Anak prasekolah jarang merasa bosan. Ada-ada saja yang ingin ia lakukan.
- f. Biasanya anak prasekolah senang mengajukan pertanyaan dan seakan-akan tidak pernah puas dengan jawaban yang diberikan.
- g. Ciri-ciri lain yang dimiliki anak prasekolah dan yang mencerminkan kepribadian yang kreatif adalah mempunyai rasa takjub dan daya imajinasi yang kuat. Jadi pada dasarnya anak usia prasekolah adalah kreatif, kreatif secara alamiah, jika perkembangannya wajar dan sehat (Munandar, 1988:37-38).

Ada beberapa pertimbangan dasar mengapa kreativitas perlu dipupuk sedini mungkin. Pertama ialah karena usia prasekolah merupakan masa yang sangat subur untuk mengembangkan kreativitas anak. Anak usia prasekolah memiliki banyak ciri kepribadian kreatif. Kreativitas anak kecil nampak dari kecenderungan untuk mengenal dunianya, menjajaki lingkungannya, menemukan sesuatu, membuat sesuatu yang baru (baru bagi dirinya), membentuk dengan cara-caranya yang unik dan kreatif. Anak belajar melalui alat inderanya. Ia mendapat pengalaman tentang lingkungannya melalui kemampuannya untuk melihat, mendengar, mencium, mencecap dan meraba. Oleh karena itu tujuan pendidikan pada awal masa anak ialah meningkatkan kesadaran sensoriknya. Makin kaya pengalaman sensorik anak, makin kuat dan hidup daya imajinasinya. Maka dari itu ada beberapa kegiatan untuk memupuk kreativitas anak yaitu :

a. Menjajaki dan Mengenal Lingkungan

Mengajak anak mengenal dan mencintai lingkungannya dengan melakukan petualangan bersama untuk menemukan hal-hal baru dan indah di dalam alam. Mendorong anak mengamati dan melukiskan segala sesuatu yang ia lihat.

- 1) Mengenal suara-suara
- 2) Asosiasi warna
- 3) Asosiasi bentuk

b. Mengembangkan bakat seni alamiah

- 1) Menggambar dan melukis
- 2) Berkreasi dengan aneka ragam bahan

c. Bercerita dan Main Drama

- d. Berpikir Kreatif dan Berimajinasi (Munandar, 1988:42-47).

e. **Kreativitas Menurut Pandangan Islam**

Agama diciptakan Tuhan agar kehidupan manusia menjadi lebih baik. Islam misalnya dilahirkan agar menjadi petunjuk bagi alam semesta. Agama mendorong manusia berpikir dan bertindak kreatif. Allah Azza wa jallah selalu mendorong manusia untuk berpikir (Fuad dan Diana, 2001: 27).

Mengingat pentingnya kreativitas dalam kehidupan manusia, maka usaha-usaha yang dilakukan manusia dalam berbagai konteksnya selalu melibatkan kreativitas. Kreativitas sangat bermanfaat untuk

membantu memecahkan persoalan-persoalan yang setiap saat menghadang kehidupan manusia.

Menurut Erich Form (dalam Nashori dan Diana, 2002: 99). Agama yang dianut seseorang dapat meningkatkan kualitas daya nalarnya atau justru melumpuhkannya. Agama yang sesuai dengan fitrah kemanusiaan yang akan mampu membangun persaudaraan dan meningkatkan kualitas daya nalar manusia. Dengan demikian, islam adalah agama yang sangat mendorong manusia berpikir dan peningkatkan daya nalar. Agama mendorong manusia berpikir dan bertindak kreatif, Allah selalu mendorong manusia untuk berpikir.

Kreativitas manusia terbentang luas, terutama oleh adanya kenyataan bahwa problem-problem manusia akan terus datang dan satu-satunya jalan adalah terus memecahkannya. Kreativitas manusia didukung dan didorong oleh agama agar kehidupan manusia menjadi lebih baik. Agama memberikan kelapangan pada manusia untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup yang dialaminya. Dalam agama islam dikatakan bahwa Tuhan hanya akan mengubah nasib manusia jika manusia melakukan usaha untuk memperbaikinya. Allah berfirman: (Fuad dan Diana, 2002: 27-28). Di dalam tercantum dalam surat Al-Anfal: 53)

ذَلِكَ بِأَنَّ اللَّهَ لَمْ يَكُ مُغَيِّرًا لِّعَمَلِهِمْ أَنْعَمَهَا عَلَىٰ قَوْمٍ  
حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَأَنَّ اللَّهَ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿٥٣﴾

Artinya “ (Siksaan) yang demikian itu adalah karena sesungguhnya Allah sekali-kali tidak akan merubah sesuatu ni'mat yang telah dianugerahkan-Nya kepada suatu kaum, hingga kaum itu merubah apa-apa yang ada pada diri mereka sendiri [621], dan sesungguhnya Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui”

لَهُمْ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ  
اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ  
سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِن وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya: “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”. (QS. Ar- Ra’du: 11).

Usaha yang berhasil biasanya melibatkan pemikiran dan kreativitas. Dengan demikian agama sangat mendukung dan mendorong pengembangan kreativitas.

## B. Pengaruh Bermain terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Bermain adalah sebagian dari kehidupan anak-anak. Tidak lengkap hidup seseorang anak-anak jika mereka tidak bermain. Melalui bermain anak-anak belajar mengungkapkan perasaan, belajar keterampilan, dan menunjukkan diri mereka yang sebenarnya serta merangsang kreativitas dan perkembangan seorang anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak mempunyai kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas dalam mengekspresikan gagasan melalui khayalan dan sebagainya. Bermain juga dapat mendorong imajinasi anak, menambah daya ingat dan kesempatan nalar.

Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain atau belajar sambil bermain. Dimana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan.

Rasa aman yang bebas secara psikologis merupakan kondisi yang sangat penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak-anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat dievaluasi, akan merasa aman secara psikologis. Begitu pula anak yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya. Keadaan bermain yang demikian berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak. (Novan Ardy, 2012: 102).

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dan sesuatu yang lain, serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara. Selain itu, bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas.

Pada usia anak-anak, fungsi bermain mempunyai pengaruh yang besar pada perkembangan anak (Kartini, 1990: 56). Kemampuan kreatif dapat dikembangkan melalui beragam alat permainan, ciri kreatif sebagian telah dikemukakan yaitu kelenturan, imajinatif, kepekaan, kesediaan mengambil resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalamannya.

Berbagai macam atau alat yang bersifat manipulasi dan untuk meningkatkan kreativitas yaitu: plastisin, pensil warna atau crayon, kertas, manik-manik, puzzel (bongkar pasang), balok, dan bahan yang dapat digerakkan, plastisin (lilin) dengan alat ini anak dapat membuat segala sesuatu yang disesuaikan dengan kemauan dan kreasinya.

Permainan edukatif sangatlah penting dan berpengaruh bagi pendidikan anak, khususnya untuk anak usia dini. Dengan Permainan Edukatif, hakekatnya anak sedang dibentuk dan dikembangkan dari segi fisik-motorik, sosial emosional dan kecerdasan berpikirnya maupun daya kreatif.

Kreativitas atau daya cipta yang dimiliki oleh anak dapat dilatih dan ditingkatkan agar berkembang secara optimal dan nantinya anak tersebut dapat menciptakan berbagai macam kecakapan yang dapat dimanfaatkan untuk masa depan mereka.

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah : ada pengaruh bermain terhadap Kreativitas Anak Usia Dini.

Secara psikologi permainan identik dengan anak- anak karena dunia anak-anak adalah dunia bermain. Permainan memberikan banyak pengaruh positif bagi

anak- anak karena bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan anak usia dini, meliputi dunia fisik, komunikasi, dan sosial. Bermain juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas dan imajinasi anak.

