

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) DALAM PENDIDIKAN FORMAL : ANTARA HARAPAN DENGAN KENYATAAN

OLEH

ASEP YUDI PERMANA

Staf Pengajar Program Studi Teknik Arsitektur Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK UPI

arsitekturkridaya@yahoo.com

ABSTRAK

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Permainan Anak, Kreativitas

A. Pendahuluan

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.

Early childhood education yang dikenal di Indonesia dengan istilah Pendidikan Anak Usia Dini 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. (Disarikan dari Dedi Supriadi, 2002 : 3).

Taman kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal, yang implementasinya lebih menekankan pada prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain dan bermain adalah bekerja bagi anak. Bermain merupakan sarana yang efektif dalam upaya pengembangan kreativitas anak usia dini secara motorik, sosial dan kognitif. Pengembangan kreativitas tersebut, perlu diupayakan dalam kehidupan anak; baik di rumah oleh orang tua maupun lingkungan Taman Kanak-kanak oleh guru.

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga formal penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, yang implementasinya lebih menekankan pada prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Peran guru TK di dalam pelaksanaan pembelajaran lebih bersifat sebagai pembimbing dan fasilitator. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan secara *integrated* yang meliputi aspek pengembangan kognitif, bahasa, sosial dan emosi dalam upaya pengembangan kreativitas anak usia dini.

Pengembangan kreativitas anak usia dini dapat diupayakan melalui permainan yang dirancang oleh guru TK, karena dengan permainan anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua potensinya, sehingga mereka lebih kreatif. Peran guru dalam kegiatan permainan anak adalah memberikan dorongan, membimbing bermain bagi anak dan membantu anak mengembangkan potensinya, sehingga mereka menjadi anak yang kreatif.

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang sangat penting, karena melalui bermain anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua potensinya, sehingga mereka lebih kreatif. Untuk itu guru TK perlu kreatif pula di dalam merancang permainan anak sebagai upaya pengembangan kreativitas anak usia dini. Peran guru yang terpenting adalah memberikan dorongan, membimbing bermain bagi anak dan membantu anak mengembangkan potensinya, sehingga mereka menjadi anak yang kreatif.

B. KREATIVITAS

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 terlihat dalam skema berikut :



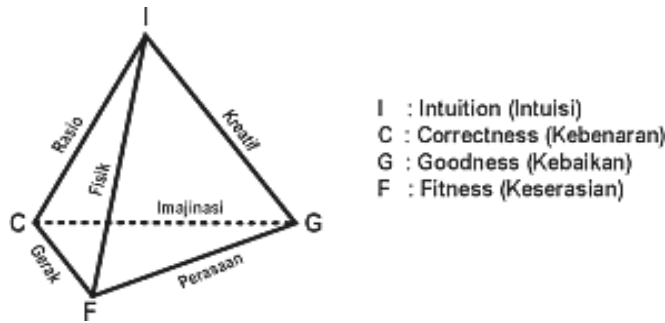
Pengaruh Lingkungan terhadap Genotip menimbulkan Fenotip
Sumber : Singgih D. Gunarsa, 1997, Dasar dan Teori Perkembangan Anak

Singgih (1997 : 46) mengatakan bahwa aktualisasi genotip akan bergantung pada lingkungan yang memengaruhinya. 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.

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 dijawabantahkan dengan kreativitas itu sendiri (Primadi, 1970 :39).

Primadi Tabrani (2000 : 13-14) mengemukakan tentang ciri-ciri pribadi orang kreatif, menjadi dua tingkatan, yaitu *tingkat jabaran 2 (Suka iseng, khas, peka, lentur/fleksibel, bebas, bergairah, perenung)* dan *tingkat jabaran 1 ((Kritis, kooperatif, kreatif)*



Puncak limas sebagai integrasi ketiga rusuk utama pembentuk limas adalah apa yang disebut dengan intuisi (I). Titik-titik sudut alasnya adalah G (goodness, baiknya) tindak manusia sebagai integrasi kreatif-perasaan-imajinasi. C (correctness, betulnya) tindak manusia sebagai integrasi rasio-imajinasi-gerak. F (fitness, serasinya) tindak manusia sebagai integrasi fisik-gerak-perasaan.

Intuisi dalam limas tersebut memiliki beberapa jabaran, yaitu:

1. Jabaran intuisi primer. Terdiri dari fisik, kreatif, rasio yang terletak pada rusuk-rusuk sisi.
2. Jabaran intuisi sekunder. Terdiri dari imajinasi, gerak, perasaan yang terletak pada rusuk-rusuk alas.
3. Jabaran intuisi tertier. Terdiri dari Dorongan bermain, Dorongan gerak, Dorongan image, Dorongan rasa, Estetika dan etika, Hati lapang, Keberanian, Spontan, dan Vision. Jabaran intuisi tertier ini merupakan garis-garis didalam limas yang berasal dari puncak limas (intuisi) ke alas limas.

C. Teori Perkembangan Anak

Berbicara tentang kreativitas anak maka tidak akan lepas dari perkembangan dan pertumbuhan anak itu sendiri. Karena pengembangan kreativitas pada masa dini anak akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan daya kreatif anak selanjutnya. Papalia DE dan Old SW (1987 : 12) mengemukakan bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang sangat penting.

Utami Munandar (1999 : 36) mengemukakan lebih lanjut bahwa bila pada masa penting ini seorang anak “salah bina” akibatnya bisa fatal. Hal ini kerap dilakukan orang tua, guru, atau orang dewasa karena mereka memiliki pengetahuan yang minim mengenai perkembangan anak. Faktor yang cukup dominan dalam mempengaruhi perkembangan anak ini adalah faktor lingkungan baik dari dalam keluarga maupun dengan orang lain sebagai interaksi sosial.

Masalah 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 dari 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.

Perkembangan yang terjadi akan membentuk pola tertentu 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. Secara umum, anak-anak akan mengalami beberapa tahapan perkembangan. Khususnya untuk kognitif, seorang anak akan melalui proses-proses perkembangan terutama yang berhubungan dengan nalar atau kemampuan berpikirnya. Piaget (1896 – 1980) dalam Elizabeth Hurlock (1990 : 10) menyoroti perkembangan aspek kognisi yang terbagi dalam 4 periode yaitu : Sensorimotor (0 – 2 tahun), Praoperasional (2 - 7 tahun), Konkrit Operasional (7 – 11 tahun), dan Formal Operasional (di atas usia 11 tahun). Seperti pendapat Torrance yang dikutip Reni Akbar Hawadi (2001 : 148) bahwa usia antara 4 dan 4,5 tahun merupakan puncak perkembangan kreativitas, maka ada beberapa kendala yang mampu menghambat perkembangan kreativitas pada anak balita, yaitu : (1) Melarang anak untuk memanipulasi lingkungan; (2) Mengecam keingintahuan anak; (3) Penekanan yang berlebihan pada peran jenis kelamin; dan (4) Menghilangkan fantasi pada diri anak.

Dalam teori tersebut dikatakan bahwa anak memiliki kepentingan untuk memanipulasi lingkungannya, yang dalam hal ini adalah setiap ruang yang memang dialokasikan untuk mewartakan setiap aktivitas bermainnya. Manipulasi lingkungan dalam hal ini memiliki arti bahwa anak-anak perlu diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam upaya pengkondisian ruang untuk bermain anak tersebut. Tanpa kesempatan untuk berpartisipasi, anak-anak sebenarnya kehilangan kesempatan untuk mencurahkan totalitas potensi diri yang dimilikinya.

Untuk lebih jelasnya, penggolongan menurut Elizabeth B. Hurlock sebagai berikut :

Usia 0 – 4 thn	:	masa kanak-kanak
Usia 4 – 12 thn	:	masa anak-anak
Usia 12-16 thn	:	masa remaja
Usia 16 – 20 thn	:	masa dewasa

Kekhususan Kemampuan menurut Piaget

Tahapan massa	Usia	Kekhususan
Sensory motor	0 - 24 bln	- Perkembangan skema melalui refleks-refleks untuk mengetahui dunia - Mencapai kemampuan dalam persepsi ketetapan dalam obyek
Pra-Operasional	1 - 5 thn	- Penggunaan simbol & menyusun tanggapan internal, Misal : permainan, bahasa dan peniruan
Konkrit Operasional	5 – 12 thn	- Mencapai kemampuan untuk berfikir skematik terhadap hal-hal atau obyek-obyek yang konkrit. - Mencapai kemampuan konservasi.
Formal Operasional	12 – dewasa	- Mencapai kemampuan untuk berfikir skematik terhadap hal-hal yang bersifat abstrak dan hipotesis.

Konsepsi Ruang berdasarkan Tahap Perkembangan Anak

Tahapan massa	Usia	Konsepsi Ruang
Sensory motor	0 - 24 bln	Dalam tahap ini anak-anak mulai menyadari sekuens & rute tetapi belum dapat mengembangkan lebih lanjut. Dengan demikian dalam tahap ini telah dikembangkan
Pra-Operasional	1 – 5 thn	

		<p>hubungan tipologis berupa :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proximity atau kedekatan (<i>proximity or nearness</i>). 2. Pemisahan (<i>separation</i>). 3. Aturan atau suksesi ruang (<i>order or spatial succesion</i>). 4. Selubung atau lingkungan (<i>enclosure or surrounding</i>). 5. Kesenambungan (<i>continuity</i>)
Konkrit Operasional	5 – 12 thn	<p>Dalam tahap ini, anak-anak mulai memahami arti dari <i>projective space</i>, dimana mereka :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti dan mampu mengoperasikan dengan baik sekuen dari obyek atau situasi dalam sebuah kerangka utuh, seperti : kaitan antara jalur sekolah dengan rumah, dan sebagainya. 2. Memahami alternatif ruang dan pilihannya daripada menyusun sebuah kaitan ruang yang sama sekali baru.
Formal Operasional	12 - dewasa	<p>Mencapai kemampuan untuk berfikir. Dalam tahap ini anak mulaidapat menggambarkan ruang secara lebih akurat dan logis (<i>euclidean space</i>) dimana anak-anak dapat mengabstraksikan hubungan antar ruang dalam keseluruhan secara utuh.</p>

Sumber : Irwin Altman & Daniel Stokols (*Handbook of Environment Psychology Vol 1*)

D. Taman Kanak-Kanak sebagai lembaga Formal Penyelenggara Pendidikan Anak Usia Dini

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 kelas-kelas 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. (Disarikan dari Dedi Supriadi, 2002 : 2-3).

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, seyogianya 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.

Upaya pengembangan kreativitas anak usia dini ini diantaranya dapat dicapai melalui peran guru 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.

E. Peran Guru dalam Merancang Permainan Anak

Guru 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 guru 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. Guru harus dapat mengkreasi dan memikirkan variasi dari kegiatan bermain, sehingga anak dapat memainkannya dengan bentuk yang bervariasi. Guru 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 guru TK dalam merancang permainan anak sebagai upaya pengembangan kreativitas anak usia dini, seyogianya memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut :

- a. Guru 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. Guru perlu memiliki pemahaman tentang kreativitas
Guru yang akan membimbing anak untuk kreatif, terlebih dahulu harus memiliki pemahaman dan pengalaman tentang kreativitas.
- c. Permainan yang dirancang hendaknya menjadikan lingkungan belajar
Permainan dirancang sesuai dengan tugas perkembangan dan kemampuan anak, sehingga semua anak dapat melakukannya. Guru harus berperan sebagai fasilitator bukan instruktur.
- d. Permainan yang dirancang sebaiknya lebih banyak memberikan tantangan
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.
- e. Guru harus dapat merancang permainan yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
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.

F. Alat Permainan Anak

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

kegiatan mereka, karena bermain pada hakikatnya adalah meningkatkan daya kreativitas dan citra diri anak yang positif.

Ada persyaratan utama dalam pembuatan Alat Permainan, 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 kriteria-kriteria 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 disukai 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, seperti :

a. Alat Permainan Montessori.

Elizabeth Hainstock (1988) 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 guru (*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, kancingan 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 usia kanak-kanak dari bayi sampai lima tahun.

G. Kesimpulan

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 (1999: 24) mengatakan 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 atmosfer ruang ikut mempengaruhi kondisi psikis anak-anak.

Pengkondisian ruang ini dibutuhkan oleh seorang anak. Sebagaimana dikatakan Seldin (1997: 3) 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 (1959: 521) 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. Guru 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.

Kepustakaan

- Anderson, J. (1993). *Quality in Early Childhood Education*. New York : The Danish National Federation of Early Childhood and Youth Education.
- Carr, Stephen, (1992), *Public Space*, Cambridge University Press
- Champan, David, 1996, *Exterior Design in Architecture Landsecap*, Van Nostrand Reinhold Company, New York
- Conny R. Semiawan, 1999, *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu*, Remaja Rosda Bandung
- Curtis, A. (1998). *A Curriculum for the Preschool Child : Learning to Lern*. USA and Canada : NFR – Nelson.
- 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 : Merrill Print of MacMillan College.
- Gehl, John, 1980, *Fundamentals of Creative Thinking*, Lexington MA : Lexington Books.
- Hurlock, Elizabeth B., 1980, *Psikologi Perkembangan*, Erlangga Jakarta.
- Joyce, B. dan Weil, M. (1980). *Models of Teaching*. New Jersey : Prentice/Hall International, Inc.
- Primadi Tabrani, 1970, *Menemukan kembali Kreativita*, Thesis ITB
- _____, 2000, *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*, ITB : Ganesha.
- 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.
- Sugianto, Mayke T. (1995). *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*, Rineka Cipta Jakarta,
- Yudi Permana, *Pengaruh pemanfaatan ruang terbuka dalam menunjang kreativitas anak di kawasan kampung kota studi kasus bantaran sungai Cikapundung*, Thesis Magister. Institut Teknologi Bandung.