



---

## Peran Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Muhammad Najib<sup>1</sup>, Agus Setiawan<sup>2</sup>, Levy Mayna Pancarani<sup>3</sup>

Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen<sup>1,2,3</sup>

[muhammadnajib@umnu.ac.id](mailto:muhammadnajib@umnu.ac.id)<sup>1</sup>; [ws2693164@gmail.com](mailto:ws2693164@gmail.com)<sup>2</sup>; [levymaynap@gmail.com](mailto:levymaynap@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstract:** *Playing is the most enjoyable activity for children. By playing, children can explore everything that is around to be played. By playing children can develop creativity, help develop imagination and help develop creativity for the child. Play is carried out on the initiative and at the decision of the child himself. Playing provides opportunities for children to express their creative urges as an opportunity to perceive objects and the challenge of discovering things in new ways to find a different use for something, discover new relationships between something and something else, and interpret it in many alternative ways. Otherwise, play provides an opportunity for individuals to think and act imaginatively, as well as full of imagination which is closely related to the development of children's creativity.*

**Keywords:** *playing, creativity, early childhood*

### A. PENDAHULUAN

Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi 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 memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya.

Maka dalam hal ini rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak-anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat di evaluasi, 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.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini, karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan 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 anak, kemungkinan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis.

## **B. METODE**

Bentuk penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data pustaka yaitu dengan membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian dari berbagai buku dan karya ilmiah yang mendukung penelitian ini. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik Analisis Isi (content analysis) dalam bentuk deskriptif yaitu berupa catatan informasi faktual yang menggambarkan segala sesuatu apa adanya dan mencakup penggambaran secara rinci dan akurat terhadap berbagai dimensi yang terkait dengan semua aspek yang diteliti. Maka, di penelitian ini penulis menjelaskan permasalahan yang dibahas dengan mengambil materi-materi yang relevan dengan permasalahan, lalu kemudian dianalisis, dipadukan, sehingga dihasilkan suatu kesimpulan.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Manfaat Bermain Pada Anak Usia Dini**

Menurut Montololu (2005:1.15) bahwa manfaat sikap senang bermain bagi anak adalah sebagai berikut : (a) Bermain memicu kreatifitas anak,(b) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak, (c) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak, (d) Bermain bermanfaat untuk melatih empati, (e) Bermain bermanfaat mengasah panca indera, (g) Bermain itu melakukan penemuan.

Karena dalam bermain memacu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khalayaknya dan sekaligus dapat memicu kreativitas anak dan dengan bermain membantu perkembangan kognitif anak dan memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan menentukan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir anak.

Beberapa ahli pendidikan diantaranya Plato, Aristoteles, dan Frobel menganggap bahwa bermain sebagai suatu kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk menguatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Walaupun aktivitas bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi yang nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Tetapi bermain sendiri banyak memiliki manfaat yang positif bagi anak yaitu :

- a. bermain baik bagi perkembangan dan kesehatan tubuh anak.  
Melalui bermain, anak dapat menggerakkan seluruh anggota tubuhnya. Dengan begitu, aliran dan sirkulasi darah anak menjadi lebih baik, termasuk ke kelenjar syaraf dan otaknya. Pergerakan anggota tubuh tertentu membuat anak relatif lebih sehat dan kuat. Lebih jauh dari itu, anak merasa mendapatkan wadah untuk menyalurkan energinya secara tepat.
- b. bermain berpotensi merangsang kecerdasan sosial anak  
ketika bermain dengan sejumlah teman dalam suatu kelompok, setiap anak tentu dituntut mampu memahami anak-anak yang lain. Itu artinya, melalui bermain anak dituntut belajar berinteraksi secara baik dengan sesamanya serta memahami karakter dan watak orang lain. bila interaksi antar anak terjalin baik, tentu kegiatan bermain akan berjalan baik pula.
- c. Memantapkan aspek emosi atau kepribadian anak  
Bermain merupakan wadah yang tepat bagi anak untuk mengekspresikan diri dan kebebasannya berpikirnya. Tanpa disadari, suasana senang dan penuh hiburan membuat anak mengeluarkan segala bentuk ekspresi jiwa dan emosinya. Inilah yang kemudian mendasari anak bisa lebih percaya diri dalam membuat setiap penilaian tentang dirinya dan memupuk kepercayaan diri. Pembentukan emosi dan kepribadian yang mantapkan melahirkan konsep optimisme yang merupakan cikal bakal pembentukan harga diri serta meningkatkan rasa empati terhadap lingkungan sekitar. Manfaat ketiga ini, sangat erat kaitannya dengan tujuan pembentukan sikap jujur, kemurahan hati, ketulusan, kebesaran jiwa, serta juga kemampuan bekerjasama 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 memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya.

Adapun jenis-jenis permainan :

- a. Permainan Sensorimotor ( Praktis ) : Menggunakan semua indera dengan menyentuh, mengeksplorasi benda, berlari, melompat, meluncur, berputar, melempar bola;
- b. Permainan Simbolis (Pura-pura) : Terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke suatu simbol, sehingga bersifat dramatis dan sosiodramatis.

Dalam permainan pretend, ada 3 hal yang biasa terjadi : alat-alat, alur cerita dan peran;

- c. Permainan Sosial : permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya;
- d. Permainan Konstruktif : Mengombinasikan kegiatan sensorimotor yang berulang dengan representasi gagasan simbolis. Permainan Konstruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri.
- e. Games: kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan dan menyenangkan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu anak atau lebih.

### **Kreativitas Pada Anak Usia Dini**

Kreativitas berasal dari kata kreatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi, kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan 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.

Kreatifitas merupakan kemampuan untuk mendasari anak bisa gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah atau segala bentuk pemanfaatan segala sesuatu untuk melakukan sesuatu, contohnya yaitu seorang anak menemukan sapu terkadang digunakan untuk bermain gitar. Dunia anak sangatlah imajinatif tetapi kita sebagai orang tua harus pandai-pandainya mengatur dan mengarahkan anak agar anak tidak salah dalam menuangkan segala aspek yang telah dia dapat. Kendala utama terhadap kreativitas adalah pengertian tentang kreativitas sebagai warisan dari orang tua yang hanya dipunyai pada orang-orang tersebut, kreatif anak tidaklah dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya.

Adapun ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif pada anak yaitu berfikir lancar, maksudnya yaitu si anak banyak memiliki gagasan dan ide serta pertanyaan-pertanyaan yang intinya memikirkan dari satu hal. Kemampuan berfikir luwes, maksudnya anak menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. Kemampuan berfikir orisional, maksudnya yaitu cara penyampaian yang unik beda dari yang lainnya dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak biasa.

Ketrampilan merinci, maksudnya yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci dari suatu objek sehingga lebih menarik. Ketrampilan menilai, maksudnya yaitu menentukan penilaian sendiri apakah suatu pertanyaan benar, tindakan bijaksana, tidak hanya menentukan suatu gagasan tetapi juga melaksanakannya.

### **Bermain Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, tempat anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasan melalui khayalan, drama, bermain konstruktif dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis.

Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang 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 diberi kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya. Keadaan bermain yang demikian berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak.

Bermain memberikan kesempatan kepada 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 berhubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.

Berbagai bentuk permainan yang dapat membantu mengembangkan kreatifitas, antara lain sebagai berikut:

1. Mendongeng
2. Menggambar
3. Bermain alat musik sederhana
4. Bermain dengan lilin atau malam
5. Permainan tulisan tempel
6. Permainan dengan balok
7. Berolahraga dan lain-lain.

Dalam memupuk dan mengembangkan kreatifitas pada anak-anak, Rogers menyatakan bahwa salah satu kondisi yang turut mendukung adalah kemampuan yang ada pada diri anak tersebut seperti inteligensi dan kemampuan berpikirnya dalam memahami konsep-konsep melalui bermain. Dan yang dimaksud bermain disini adalah bermain secara spontan dengan ide-ide, benda-benda, dan dengan anak-anak lainnya. Hal ini berkaitan dengan keterbukaan terhadap pengalaman-pengalaman baru. Hurlock mengatakan bahwa bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk menjadi lebih kreatif. Anak dapat mencoba hal-hal yang belum diketahuinya serta mengungkapkan ide-idenya melalui bermain bebas Anak kemudian diarahkan untuk menciptakan sesuatu yang sungguh-sungguh orisinal dan bersifat menciptakan/membangun sesuatu.

Melalui imajinasi ia memperoleh pengalaman dengan benda-benda yang berada diluar jangkauan yang nyata. Seorang anak juga menggunakan imajinasi dalam

hubungannya dengan anak-anak lain, lebih-lebih bila ia ikut serta dalam permainan yang bersifat “pura-pura”. Ia dapat menyesuaikan sikap “pura-pura” tersebut dengan ide-idenya atau dengan hal-hal yang dibyangkannya. Misalnya, dalam permainan “pura-pura” itu kita lihat seorang anak perempuan menyisir rambut si boneka kemudian menyuapi atau menidurkannya.

Setelah bonekanya tidur, maka ia lalu mengatur kursi-kursi yang ada disekitar. Hal ini menggambarkan kehidupan keluarga dalam imajinasinya, serta menunjukkan bagaimana seorang anak di rangsang ke arah berpikir positif. Menurut Hurlock (1990) apabila seorang anak dapat membedakan secara lebih baik antara khayalan dan kenyataan, maka minatnya terhadap permainan “pura-pura” mulai berkurang dan anak akan mengarahkan perhatiannya kepada permainan yang konstruktif. Bentuk permainan yang sangat terkenal dari permainan konstruktif adalah membuat benda-benda. Pada masa-masa awal permainan konstruktif, anak-anak membuat benda-benda dari tanah, pasir, balok-balok kayu, tanah liat, kertas, lilin, dan cat.

Maka anak-anak akan mencoba membuat macam-macam benda yang dapat dikreasikan sesuai dengan ide-ide yang mereka miliki. Seorang anak mungkin akan membangun menara yang miring, sedangkan anak yang lain membuat jembatan. Selain permainan konstruktif untuk menghilangkan rasa bosannya, anak kemudian berfantasi, seperti permainan yang lain fantasi juga merupakan suatu aktifitas yang ada hubungannya dengan kesenangan yang diperoleh dari aktifitas tersebut. Fantasi dapat dirangsang dengan pengalaman anak melalui kisah-kisah dan dongeng-dongeng yang ia sukai, yang mana dapat menempatkan dirinya dalam situasi yang jauh dari kenyataan hidup sehari-hari.

Pengalaman-pengalaman kreatif yang diperoleh anak dari permainan “pura-pura”, berfantasi, dan permainan konstruktif akan merangsangnya untuk melakukan aktifitas yang bermanfaat sebagai sarana mengembangkan kreatifitas apabila ia dewasa. Dengan demikian, sangat penting untuk memberikan kesempatan kepada anak mengekspresikan minat-minat serta daya kresinya melalui sarana bermain.

### **Peran Guru Yang Mendukung Dan Menghambat Pengembangan Kreativitas**

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat beberapa faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuh kembangkan kreativitas. Setiap individu sebenarnya memiliki potensi untuk kreatif, dengan berbagai macam bentuknya. Namun untuk lebih mengoptimalkan dan mengembangkan kreativitas lebih lanjut, maka diperlukan peran lingkungan untuk merangsang dan lebih mengembangkan kreativitas yang sudah ada.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang (Touch). Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk

menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Hal ini berarti seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang.

Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu:

1. Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (Psychological Atmosphere)
2. Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan kanan
3. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
4. Peran serta orangtua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Mengembangkan kreativitas kepada anak usia dini berarti mengasah agar anak mampu berpikir lancar (*fluency*), berpikir lentur (*flexibility*), berpikir original (*originality*), dan berpikir rinci (*elaboration*); ini termasuk kedalam cara berpikir menyebar (*divergent thinking*). Torrance mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu:

- Menghormati pertanyaan yang tidak biasa;
- Menghormati gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa;
- Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri;
- Memberi penghargaan kepada siswa; dan
- Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Beberapa tips usaha guru dalam memancing kreativitas anak usia dini:

1. Kembangkan tema lebih jauh, lebih luas, lebih dalam, dan lebih variatif; tidak menyerah sebatas digariskan kurikulum;
2. Gunakan ide-ide anda untuk meramu sesuatu yang menarik untuk disajikan kepada anak. anda harus meramu dan menyajikan makanan kreativitas yang enak dan disukai anak. sajikan pembelajaran yang selalu berbeda, baik metode pembelajaran, sumber atau media belajar yang digunakan;
3. Suguahkan pembelajaran yang selalu baru atau diperbaharui, terutama menyangkut sumber belajar, media belajar yang digunakan;
4. Jangan tuntaskan tugas kegiatan dalam pembelajaran, tetapi sisakan 1/3 bagian kesempatan bagi anak untuk berpikir, berbuat mandiri, sesuai kreasinya;
5. Minat anak terhadap sesuatu adalah awal tumbuhnya kreativitas; minat adalah kendaraan bagi anak untuk memacu kreativitas;

6. Kreativitas dapat muncul melalui berbagai kegiatan yang disukai anak.

Beberapa contoh yang dapat dijadikan referensi guru dalam membantu mengembangkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

1. Permainan Tebak Teman

Tujuan permainan ini adalah untuk melatih kejelian anak, meningkatkan kebersamaan antar anak, menumbuhkan daya kreativitas anak dan membuat anak betah dikelas. Durasi dalam permainan ini yaitu 45 menit sampai 1 jam. Kemudian sifat bermain diantaranya kelompok, kelompok yang terdiri atas semua anak di kelas. Untuk bahan yang diperlukan dalam permainan ini cukup dengan sapu tangan atau kain penutup mata.

Selanjutnya aturan permainannya yaitu:

- a. Berilah pengarahan kepada semua anak mengenai proses permainan ini;
- b. Perintahkan setiap anak untuk membuat lingkaran;
- c. Pemandu atau guru harus menjadi orang pertama yang menutup matanya dengan kain atau penutup mata seperti sebelumnya;
- d. Tebak anak yang berdiri didepan;
- e. Jika berhasil menebak, anak tersebut harus menggantikan berdiri ditengan dan menutup matanya seperti sebelumnya;
- f. Pastikan setiap anak tidak berlaku curang terhadap anak lainnya;
- g. Berilah komentar kepada anak yang berlaku sportif terhadap temannya;
- h. Rayakan permainan ini dengan bertepuk sekeras mungkin jika ada anak yang berhasil menebak wajah temannya.

2. Permainan Mencari Batu

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengajari anak agar lebih kreatif, menyesuaikan anak dengan keinginannya sendiri, dan membuat suasana belajar lebih bersemangat. Durasi yang dibutuhkan dalam permainan ini hanya 30-45 menit dan sifat permainannya perorangan/ individu. Kemudian bahan yang harus dipersiapkan adalah kertas gambar, spidol warna, dan peluit. Selanjutnya aturan permainannya yaitu:

- a. Aturlah semua anak agar duduk rapi ditempat duduk masing-masing.
- b. Berilah penjelasan kepada semua anak supaya menggambar apapun yang ada di ruang kelas.
- c. Persiapkan peralatan gambar yang harus dibawa oleh masing-masing anak.
- d. Bunyikan peluit sebagai tanda semua anak harus keluar dari ruangan kelas.
- e. Berilah batasan waktu untuk menggambar, misalnya 30-45 menit.
- f. Bunyikan peluit lagi sebagai tanda bahwa semua anak harus kembali ke dalam ruangan kelas.
- g. Panggil masing-masing anak agar maju kedepan kelas untuk memberitahukan karya gambarnya.
- h. Tanyakan kepada masing-masing anak mengenai gambar yang telah dibuat.

- i. Berilah pujian kepada setiap anak yang bermain dengan benar.

Dengan berbagai referensi permainan di atas diharapkan dapat membantu guru untuk lebih kreatif dalam membimbing dan mengajar anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dapat berkembang dengan baik terlebih pada perkembangan kreativitas anak usia dini.

#### **D. KESIMPULAN**

Kreatifitas merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan terutama pada pertumbuhan dan perkembangan Anak Usia Dini. Dengan kreativitas anak akan mampu menciptakan dengan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Dengan kreativitas juga dapat terdorong untuk mencoba bermacam cara dalam melakukan sesuatu. karena kreatif secara alamiah kita memerlukan banyak kesalahan, namun jika kita mempunyai keberanian untuk tetap bertahan di tengah kesalahan-kesalahan, kita akan mendapat jawabannya. Untuk membantu mengembangkan kreativitas tersebut kita bisa melakukannya dengan bermain karena bermain merupakan hal yang menyenangkan terlebih merupakan dunianya anak itu sendiri. Bagaimana kita bisa mencipta bermain yang memiliki unsur mendidik tetapi juga menyenangkan bagi anak itu menjadi tanggung jawab kita sebagai seorang guru ataupun orangtua. Perhatian dan bimbingan dalam proses perkembangan kreativitas anak menjadi tanggung jawab yang paling utama.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Ar-Ruzz Media. 2012 Jogjakarta
- Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Kencana Prenada Media Group. 2010. Jakarta
- Raisatun Nisak, *Sebrak Games Asyik-Edukatif Untuk Mengajar PAUD/TK*, DIVA Press. 2013. Jogjakarta
- Astuti yuli Arini, *Kumpulan Games Cerdas dan Kreatif*, Pustaka Anggrek. 2010 Bandung
- <https://mellyhandayanicyrus.wordpress.com> .(Peran Guru Yang Mendukung dan Menghambat Perkembangan Kreatifitas Anak)
- [http// zain.student.uui.ac.id](http://zain.student.uui.ac.id) (Permainan dan Kreativitas pada Anak usia Dini)Clancey, W.J. 1979. *Transfer of Rule-Based Expertise through a Tutorial Dialogue. PhD.*