Volume 9 Issue 6 (2025) Pages 3013-3021
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Peran Orang Tua dalam Menstimulasi Kreativitas Anak melalui Aktivitas Bermain

Nadiela Three.A.Rahma[1]✉, Rr. Agustien Lilawati[2], Mushab Al Umairi[3]
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7407

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam menstimulasi kreativitas anak melalui aktivitas bermain di rumah. Kreativitas merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan sejak usia dini, dan salah satu cara efektif untuk menumbuhkan kreativitas adalah melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Dalam penelitian ini, peran orang tua itu sangat penting sebagai fasilitator, pendamping, serta pemberi stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, melalui observasi dan wawancara terhadap orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi anak bermain, memberikan ruang eksplorasi, serta memberikan pujian dan motivasi dapat meningkatkan imajinasi, berpikir kreatif, dan rasa percaya diri anak. Dengan demikian, aktivitas bermain di rumah yang difasilitasi oleh orang tua memiliki kontribusi sangat bermakna dalam mengembangkan kreativitas anak. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi dengan analisis data deskriptif. Teknik analisis data terdiri dari reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan.

Kata Kunci*: Aktivitas Bermain, Kreativitas Anak, Peran Orang Tua*

Abstrack

This research aims to determine how parental roles stimulate children's creativity through home-based play activities. Creativity is an ability that needs to be developed from an early age, and one effective way to foster creativity is through enjoyable play activities. In this study, the role of parents is crucial as facilitators, companions, and providers of stimulation that meet the child's needs and interests. The research method used is qualitative, with a case study approach, based on observations and interviews with parents. The results show that active parental involvement in accompanying children during play, providing exploratory space, and giving praise and motivation can enhance children's imagination, creative thinking, and self-confidence. Thus, play activities at home facilitated by parents make a significant contribution to the development of creativity.

Keywords*: Playing Activity, Children's Creativity, Role of Parents*

Copyright (c) 2025 Henda Febriyani, et al.
✉ Corresponding author: Henda Febriyani
Email Address: feby1873@gmail.com (Samarinda, Indonesia)
Received 28 July 2025, Accepted 2 November 2025, Published 25 November 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7407

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan fase kehidupan dimana individu mengalami peningkatan secara signifikan dalam perkembangannya (Devianti et al., 2020). Pada dasarnya bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menjadi kegiatan yang penting bagi kehidupan anak. Anak usia dini sangat senang melakukan kegiatan tersebut, hal ini disebabkan karena kegiatan bermain dilakukan secara suka rela dan tidak adanya unsur paksaan. Dengan tidak adanya paksaan dan tekanan dari pihak luar pada saat melakukan kegiatan bermain, hal ini akan menciptakan suasana yang nyaman serta menyenangkan pada saat anak melakukan kegiatan bermain. Bermain juga dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak(Tawakal & Kurniati, 2022). Bermain adalah tempat di mana anak-anak dapat menunjukkan segala bentuk tindakan yang menyenangkan dan tidak memaksa. Bermain awalnya dianggap sebagai aktivitas yang dipandang sebelah mata (Nainggolan et al., 2024).

Kreativitas merupakan suatu potensi alamiah dalam diri anak yang harus dikembangkan secara optimal. Kreativitas itu sendiri ditumbuhkan oleh otak kanan, yaitu bagian otak yang memiliki spesifikasi berpikir, mengolah data seputar perasaan, emosi, seni dan musik. Semua anak yang lahir ke dunia pasti mempunyai sisi kreativitas, akan tetapi pada kadar yang berbeda. Faktor penting dalam pengembangan kreativitas ialah lingkungan keluarga, dari sana anak akan mendapatkan banyak bimbingan karena tugas utama dari keluarga adalah peletak dasar bagi pendidikan anak Peran orang tua bagi anak itu sangat penting, karena kehadiran orang tua secara fisik maupun psikologis itu merupakan guru pertama dan utama bagi anak(Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020). Ada 4 peran penting orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain anak, yaitu: yang pertama, orang tua berperan penting dalam mengembangkan kreativitas anak, melalui pemberian waktu dan ruang yang seluas-luasnya kepada anak dalam mengerjakan tugasnya. Begitupun sebaliknya anak diberikan kebebasan untuk mengisi waktu luangnya dengan bermain. Kedua, orang tua dapat menciptakan lingkungan yang ramah anak, nyaman, dan memfasilitasi anak saat bermain dirumah. Ketiga, orang tua memberikan pendampingan kepada anak pada saat bermain berlangsung. Keempat, orang tua dapat memberikan kebebasan bermain yang dapat menstimulasi perkembangan bakat dan kreativitas anak (Febriana, 2022). Ketika anak bermain, pendampingan orang tua itu sangat penting, seperti ketika sedang bermain lego, orang tua mempunyai peran penting yaitu bisa dengan melakukan pendampingan, dengan cara orang tua berperan sebagai teman bermain yang aktif, membantu anak untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak usia dini.

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun, pada masa ini merupakan masa keemasaan bagi masa kanak – kanak yang tidak dapat diulang, karena menjadi moment yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak. Selain itu, masa kanak – kanak bisa dikatakan masa emas disebabkan, karena adanya perkembangan sosial, intelektual serta emosi anak di waktu yang akan dihadapi dan didasari pada keunikan masing-masing. Anak akan mendapatkan pendidikan guna melakukan pengembangan (mencerdaskan) akalnya, menambah kepekaan hati (mencerdaskan hati), serta menunjang peningkatan kreatifitas anak(Lilawati, 2020).

Pada konteks ini, kegiatan bermain menjadi salah satu moment terpenting yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang kreativitas anak. Kegiatan bermain, biasanya mencakup aktivitas seperti: ketika anak bermain plastisin, bermain peran, dan bermain lego. Oleh karena itu, kegiatan bermain bukan hanya sebagai rutinitas setiap hari, tetapu juga sebagai sarana untuk merangsang kreativitas anak untuk ke depannya. Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Tahun 2015, untuk anak usia 3-4 tahun meliputi kegiatan bermain antara lain: anak bermain lego dapat menghasilkan karya, seperti: membuat menara; bermain plastisin, membuat ular; dan anak bermain peran, anak dapat menceritakan apa yang sedang dia mainkan, seperti: anak bermain sebagai dokter, penjual dan pembeli. Hal ini dapat menajdi tantangan bagi orang tua dalam menemani anak ketika bermain dirumah.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7407

Kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu idea atau produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya (Kuri'ain & Winarni, 2022). Ada banyak manfaat kreativitas dalam kegiatan bermain anak.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sifa Karina Yahanda melalui penelitian kualitatif, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas anak yang selalu orang tua upayakan berupa pengembangan kepercayaan diri anak, rasa ingin tahu, tidak mudah bosan dalam kegiatan, menghargai keindahan dan menyelesaikan tugasnya secara mandiri tanpa bantuan. Penelitian terdahulu yang lain adalah penelitian yang dilakukan Elah Sulastri melalui penelitian deskriptif kualitatif menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas anak yang selalu orang tua upayakan berupa pengembangan kepercayaan diri anak, rasa ingin tahu, tidak mudah bosan dalam kegiatan, menghargai keindahan dan menyelesaikan tugasnya secara mandiri tanpa bantuan.

Orang tua itu terdiri dari ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, dan pengasuh yang berada di rumah. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anak untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Orang tua memiliki tanggung jawab yang besar dalam mendidik keluarga terutama bagi anak-anaknya. Sudah seharusnya setiap orang tua mementingkan dan menaruh perhatian yang baik tentang pendidikan keluarga. Peran orang tua diantaranya mengasuh, membimbing, memelihara serta menjadikan anaknya menjadi cerdas, pandai dan berakhlak dan juga mampu memfasilitasi keperluan belajar anak (Ii & Orang, 2020). Dalam pendampingan tersebut, orang tua dapat menstimulasi kreativitas anak dalam kegiatan bermain. Peran orang tua bagi anak usia dini sangat penting karena masa usia dini (0–6 tahun) adalah masa keemasan (golden age) di mana perkembangan otak, emosi, sosial, dan keterampilan dasar anak tumbuh sangat pesat. Pada masa ini, orang tua menjadi tokoh utama dalam membentuk dasar kepribadian, kreativitas dan kecerdasan anak.

Stimulasi ialah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak umur 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Setiap anak perlu mendapat stimulasi rutin sedini mungkin dan terus menerus pada setiap kesempatan (Crysta.A, 2019). Stimulasi perlu diberikan sejak dini untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini sehingga anak dapat lebih siap menghadapi tahap perkembangan selanjutnya (Rosiyanah et al., 2020). Stimulasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini adalah pemberian rangsangan pendidikan yang diberikan untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan bagi anak dari sampai dengan usia 6 tahun agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. rangsangan datang dari lingkungan di luar individu anak, anak yang mendapatkan stimulasi akan lebih cepat meningkatkan perkembangan anak dari pada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapat stimulasi, dimana stimulasi dapat juga berfungsi sebagai penguat (Collins et al., 2021). Pada usia dini, anak memasuki periode yang sangat sensitif, yaitu ketika mereka sangat mudah menerima rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Khususnya selama periode ini, anak mulai mengembangkan keterampilan dan kemampuan mengendalikan lingkungannya yang dianggap sebagai fase peralihan menuju tahap perkembangan selanjutnya (Sero & Boro, 2024). Aktivitas bermain adalah yang terpenting bagi anak, karena melalui bermain, anak dapat menyalurkan energi potensial mereka, yang akan membantu dalam menguasai berbagai keterampilan di masa depan (Septiana et al., 2024). Stimulasi sangat penting pada masa usia dini karena pada masa ini perkembangan otak anak sangat pesat dan mudah dibentuk. Stimulasi yang diberikan secara konsisten dan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7407

sesuai usia akan membantu anak tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, mandiri, dan percaya diri.

Kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu idea atau produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya (Kuri'ain & Winarni, 2022).

Berdasarkan observasi awal pada 2 Juni 2025 di Dusun Tepen Desa Sukomulyo, Kecamatan Manyar, Kabuoaten Gresik, peneliti menemukan suatu permasalahan tentang kreativitas bermain anak. Anak tersebut menunjukkan suatu kreativitas anakdiantaranya: membuat ular dari plastisin, bermain peran menjadi dokter, dan bermain lego menjadi menara. Hasil wawancara dengan orang tua mengatakan bahwa dalam aspek perkembangan kreativitas anak melalui aktivitas bermain dirumah, orang tua tidak hanya menjalin kedekatan emosional, tetapi juga menumbuhkan kreativitas yang menjadi bekal penting dalam perkembangan anak ke depan. Dengan dukungan, fasilitas, dan keterlibatan yang tepat, anak akan tumbuh menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan percaya diri. Latar belakang tersebut membuat peneliti ingin mengetahui lebih dalam mengenai aktivitas kreativitas dalam kegiatan bermain anak. Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang peran orang tua dalam menstimulasi kreativitas anak melalui aktivitas bermain dirumah.

Metodologi

Metode penelitian yang digunakan metode kualitatif sebagai prosedur pelaksanaan penelitian untuk menghasilkan data dalam bentuk bahasa deskriptif atau verbal. Jenis penelitian ini adalah studi kasus. Kegiatan ini diadakan di rumah orang tua anak pada tanggal 2 Juni hingga 2 Juli 2025. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Penelitian kualitatif merupakan sebuah jenis penelitian yang memperoleh hasil tanpa menggunakan teknik kuantifikasi atau statistik. Studi kualitatif dipergunakan oleh peneliti untuk melakukan studi mengenai sejarah, tingkah laku, kehidupan masyarakat, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial, hubungan kekerabatan, atau fungsionalisasi organisasi (Putra & Sari, 2022). Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, melalui observasi dan wawancara terhadap orang tua.

Data dalam penelitian ini dengan menganalisis, serta menelaah berbagai sumber karya tulis ilmiah seperti: buku, jurnal, hasil penelitian (skripsi, tesis, disertasi) ataupun dokumen terkait data – data yang mendukung serta sesuai dengan topik penelitian. Proses – proses dalam penelitian ini meliputi identifikasi berbagai teori secara sistematis terhadap data – data yang mendukung dalam penelitian (Tawakal & Kurniati, 2022). Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi, dan observasi. Penelitian ini menggunakan informan yang terdiri dari kedua orang tuanya.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara, orang tua menyampaikan bahwa mereka berusaha menemani anak bermain lego, bermain plastisin dan menggambar namun dengan waktu yang tersedia masih kurang maksimal karena kesibukan pekerjaan. Orang tua mengaku tidak dapat mendampingi dari awal hingga akhir kegiatan bermain, tetapi tetap berupaya meluangkan waktu meskipun hanya sebentar.

Dalam waktu yang singkat tersebut, orang tua biasanya memberikan perhatian berupa komentar yang positif, membantu ketika anak mengalami kesulitan tertentu, atau menanyakan bentuk apa yang sedang dibangun. Meskipun tidak dapat terlibat penuh,

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7407

orang tua tetap berusaha memberikan dorongan agar anak tetap kreatif, mencoba ide baru, dan menyelesaikan bangunannya sendiri.

Orang tua juga mengungkapkan keinginan untuk dapat mendampingi anak lebih lama karena bermain lego, bermain plastisin, dan menggambar dianggap bermanfaat untuk kreativitas, fokus, dan keterampilan anak. Namun, orang berharap waktu yang terbatas tetap dapat memberikan dukungan positif bagi perkembangan kreativitas anak.

Keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak mencakup memberikan bimbingan saat anak beraktivitas, membangun komunikasi yang hangat, memberi ruang serta kepercayaan untuk anak bereksplorasi, memberikan pengawasan agar anak tetap berada dalam arah yang tepat, memberikan motivasi untuk menumbuhkan semangat anak, serta mengarahkan anak ketika diperlukan. Orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih sendiri permainan, namun tanggung jawab ada di tangan anak. Namun, orang tua harus memastikan bahwa anak-anak mereka membuat pilihan yang baik dan bahwa teman-teman mereka memberikan angin segar dan memberikan pengaruh yang sehat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak mereka (Maronta & Nafisah, 2024).

Menurut hasil observasi dan wawancara, orang tua menyampaikan bahwa ia sangat percaya bahwa kebebasan bereksplorasi di rumah berpengaruh besar terhadap tumbuhnya kreativitas anak. Ia menjelaskan bahwa aktivitas bermain yang dilakukan anak setiap hari menjadi sarana penting bagi anak untuk mencoba, meniru, dan mengembangkan ide-ide barunya. Orang tua mengatakan bahwa di rumah ia menyediakan berbagai media bermain, seperti lego, kertas gambar, pensil warna, dan beberapa perlengkapan bermain peran. Menurutnya, alat-alat sederhana tersebut sudah cukup untuk merangsang imajinasi anak. Ia melihat bahwa ketika anak bermain lego, anak sering mencoba membuat bentuk-bentuk baru yang muncul dari ide sendiri. Saat menggambar, anak bebas memilih warna dan objek yang ingin dibuat tanpa dibatasi. Selain itu, orang tua juga menambahkan bahwa ia dan pasangannya selalu berusaha terlibat dalam permainan anak. Terkadang mereka bermain peran bersama, seperti bermain pura-pura menjadi dokter, guru, atau penjual makanan. Aktivitas ini, menurutnya, membantu anak mengembangkan kreativitas verbal sekaligus kemampuan sosialnya.

Dalam wawancara, oorang tua menegaskan bahwa orang tua memiliki peran penting dalam menstimulasi kreativitas anak, bukan hanya menyediakan media bermain, tetapi juga memberikan kesempatan, dukungan, dan apresiasi terhadap ide yang muncul dari anak. Ia percaya bahwa ketika anak diberi kebebasan dan tidak terlalu banyak diarahkan, anak akan lebih berani mencoba hal baru dan mengembangkan daya imajinasinya. Aktivitas bersama orang tua, seperti bermain lego, menggambar, bermain peran, dan bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak. Pertanyaan yang diungkapkan anak serta respon yang positif dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Pola asuh orang tua yang hangat, memberikan pujiam kepada anak, agar dapat mendukung perkembangan kreativitas anak. Keterlibatan aktif orang tua, memberikan pola asuh yang positif, dan saat menemani anak bermain dirumah merpakan faktor yang sangat penting bagi anak, agar anak dapat bertumbuh kembang kreativitasnya.

Anak menunjukkan kreativitas melalui cara mereka bermain, dan sering mencoba menusun mainan dengan pola yang berbeda, menggunakan benda dengan fungsi yang baru, serta menggabungkan beberapa permainan menjadi aktivitas yang lebih menark. Anak tampak berani bereksperimen dan mengeksplorasi tanpa ragu, sehingga menunjukkan bahwa kemampuan berkreasi udah mulai berkembang dalam kegiatan sehari – hari. Aktivitas bermain bukan hanya hiburan, tetapi juga sarana penting untuk membangun kemampuan berpikir kritis, imajinasi, dan keterampilan dalam bermian anak.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7407

Dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan memberikan kesempatan bagi anak untuk berekspresi, orang tua dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif.

Misalnya, melalui alat bermain seperti lego, bermain peran, menggambar, anak dapat belajar berpikir di luar kebiasaan dan menemukan solusi dari masalah sederhana. Selain itu, ketika orang tua ikut terlibat dan memberikan dukungan verbal yang positif, anak merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide uniknya. Lingkungan rumah yang hangat, bebas tekanan, dan kaya akan pengalaman bermain menjadi fondasi penting bagi tumbuhnya kreativitas anak sejak dini.

Pada dasarnya, ada beragam permainan yang telah biasa anak lakukan bersama teman atau keluarga di rumah, yang dapat membantu meningkatkan kreativitas anak (Marini et al., 2023). Permaianan pada anak merupakan aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak baik berupa gerakan, fikiran maupun perkataan. Bermain berupa gerakan seperti: berlari, melompat, memanjat dan lain sebagainya. Bermain yang menggunakan fikiran seperti: bermain puzzle, menyusun balok, mengingat lirik lagu, mengingat dialog orang lain yang didengarkan. Bermain dengan perkataan adalah dengan cara anak-anak mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata dan menirukan perkataan orang lain. Kesimpulan para ahli yaitu anak merupakan makhluk yang sangat kreatif dan dinamis. Kebutuhan anak hanyalah bermain baik yang dilakukan sendiri maupun dilakukan cecara berkelompok (Wahyuni & Azizah, 2020).

Bermain sebagai kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain juga harus dilakukan atas inisiatif anak atau juga bisa sesuai dengan kreativitas anak dan imajinasi anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar (Silaen, 2025) dalam artikelnya, kegiatan bermain sangat menyenangkan bagi anak, dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliknya secara menyeluruh, antara lain aspek perkembangan sosial emosional, melalui kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan stimulasi baik dari luar maupun dari dalam, agar mendapatkan potensi tersebut dalam memecahkan suatu permasalahan, yang mereka hadapi dalam kehidupan yang sebenarnya, baik melalui kesadaran dirinya sendiri maupun dengan bantuan orang lain (Hayati & Putro, 2021). Aktivitas bermain membutuhkan peran orang tua dalam memperhatikan lingkungan bermain anak yang aman, nyaman, dan tertata baik. Para pendidik perlu mengupayakan lingkungan fisik yang dapat memotivasi anak agar tertarik bermain, terlibat secara aktif, serta menikmati kegiatan yang dilakukan. Aktivitas bermain bukan hanya sekedar sesuatu yang menyenangkan untuk anak, dengan bermain anak dapat memperoleh pengalaman dan informasi baru melalui interaksi dengan teman sebaya dan lingkungannya. Bermain pada dasarnya memiliki tujuan yang sebagian tidak terpisahkan dari sebuah aktivitas, dimana tujuan dalam sebuah kegiatan permainan adalah sarana untuk mencapai hasil yang memuaskan. (Diana et al., 2022)

Pengelolaan dan pengaturan lingkungan bermain yang baik, dapat mendukung kegiatan bermain dan meminimalkan kemungkinan masalah yang dapat terjadi saat anak-anak bermain bersama. Dalam hal ini, lingkungan bermain tidak harus berukuran luas, namun perlu penataan yang baik, sehingga memberi kemudahan bagi anak untuk dapat berkegiatan dan mengakses alat permainan yang tersedia (Faeruz et al., 2022). Dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan anak untuk dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Ada banyak tahapan dari bermain yang dapat dilakukan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7407

Dalam artikelnya, ada beberapa tahapan dalam bermain, antara lain: Bermain Unoccupied, pada tahap ini anak belum terlibat langsung dalam kegiatan bermain, ia lebih mengamati segala sesuatu yang menarik perhatian. Baik berupa kegiatan anak lain maupun kejadian-kejadian disekitarnya. Jika ia tidak menemukan hal menarik perhatian, ia akan bermain dan menyibukkan diri.Bermain Solitary, pada tahap ini anak mulai bisa bermain secara aktif, tetapi ia hanya asyik sendiri. Anak cenderung tidak memperhatikan kehadiran anak lain di sekitarnya. Pada tahap ini sifat egosentris masih dominan, di mana anak memutuskan perhatiannya pada diri sendiri dan belum ingin berinteraksi dengan anak lain disekitarnya. Bermain Onlooker**,** tahap ini anak mulai senang memperhatikan lingkungan sekitarnya dan melihat anak lain bermain. Pada tahap ini adanya minat anak yang besar terhadap kegiatan yang diamatinya. Anak mulai menyadari bahwa ia adalah bagian dari lingkungannya. Walaupun sudah tertarik, namun ia belum bergabung ke dalam kegiatan tersebut. Sehingga biasanya anak berada di pusat aktivitas hanya untuk melihat, mengamati, dan mendengarkan anak lain asyik bermain. Bermain Paralel, pada tahap ini anak sudah bisa bermain secara berdampingan atau berdekatan dengan anak yang lain. Namum tidak mempedulikan satu dengan yang lain, mereka fokus pada permainan atau peralatan bermaian mereka sendiri (Silaen, 2025). Ada banyak manfaat dari bermain untuk anak usia dini.

Manfaat dari bermain antara lain: Bermain bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan fisik anak, hal ini ditandai dengan kegiatan anak bermain seperti berlari, melompat dan menendang, Bermain melibatkan seluruh indera yang ada dalam diri anak. Bermain dapat meningkatkan kreativitas anak, seperti contoh menyusun balok menjadi bangunan, membuat bentuk-bentuk plastisin atau tanah dari liat, menggambar dan masih banyak lagi. Bermain dapat mengembangkan kepribadian anak seperti bertanggung jawab, patuh terhadap aturan, kerjasama dan masih banyak lagi. Bermain dapat membantu anak mengenal diri mengetahui sendiri kekurangan kelebihan yang dimiliki. Menyalurkan keinginan terpenuhi kebutuhan anak yang dan dan dan tidak. Mengakrabkan hubungan keluarga saat bermain bersama anggota keluarga yang lain (Hayati & Putro, 2021). Bermain memiliki faktor pendukung yang dapat mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini.

Faktor pendukung yang dapat mempengaruhi aktivitas bermain antara lain: Kesehatan**.** anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu bermain yang membutuhkan banyak**.** Intelegensi, anak-anak yang cerdas lebih aktif dibanding dengan anak- anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya pikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual. Jenis kelamin, anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain dibandingkan anak laki-laki.

Menurut Zaini, bahwasanya anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang. Status sosial ekonomi, anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat- alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah (Zaini, 2019). Dalam kegiatan bermain anak, anak memiliki kreativitas yang tinggi dalam kegiatan bermainnya.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7407

Kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu idea atau produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya (Kuri'ain & Winarni, 2022). Ada banyak manfaat kreativitas dalam kegiatan bermain anak.

Manfaat kreativitas dalam kegiatan bermain, seperti: kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka. Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya (Kuri'ain & Winarni, 2022). Menurut Kuriain and Winarni, 2022, faktor endukung yang dapat mempengaruhi kreativitas AUD. Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa faktor pendukung, sebagai berikut: Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya (Kuri'ain & Winarni, 2022). Dalam kegiatan bermain anak, perlu adanya pendampingan orang tua. Kreativitas merupakan kemampuan anak untuk menciptakan ide, gagasan, atau solusi yang unik, dan imajinatif**,** baik dalam bentuk ucapan, tindakan, maupun karya. Kreativitas ini muncul secara alami dan berkembang melalui eksplorasi, bermain, dan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Simpulan

Peran orang tua sangat penting dalam menstimulasi kreativitas anak melalui aktivitas bermain di rumah. Dengan menciptakan lingkungan yang aman, mendukung, dan penuh stimulasi, orang tua dapat membantu anak mengeksplorasi imajinasi, menyelesaikan masalah, serta mengembangkan ide-ide baru. Melalui keterlibatan aktif, pemberian ruang untuk berekspresi, serta pemilihan jenis permainan yang edukatif dan bervariasi, kreativitas anak dapat tumbuh secara optimal. Maka, keterlibatan orang tua bukan hanya sebagai pengawas, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator dalam proses bermain anak di rumah.

Daftar Pustaka

Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *Examining Whether a Self-Care Program Reduces Healthcare Use and Improves Health among Patients with Acute Heart Failure -- The GUIDED HF Study*. https://doi.org/10.25302/04.2021.AD.140921656

Crysta.A. (2019). Analisis Faktor Faktor Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Kebidanan*, 1–23.

Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *MITRA ASH-SHIBYAN: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *3*(02), 67–78. https://doi.org/10.46963/mash.v3i02.150

Diana, D., Pranoto, Y. K. S., & Rumpoko, A. U. T. (2022). Persepsi Guru terhadap Aktivitas Bermain

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7407

Anak Berkebutuhan Khusus di PAUD Inklusi se-Jawa Tengah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 7347–7358. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3559

Faeruz, R., Fridani, L., & Adhe, K. R. (2022). *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*.

Febriana, R. (2022). *Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia (5-6) Tahun Selama Belajar Di Rumah Di Kelurahan 26 Ilir Palembang*. Universitas Sriwijaya.

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, *4*(1), 52–64. https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini. (2020). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini 2020*.

Kuri'ain, N., & Winarni, E. (2022). *Teori dan Praktik Waqaf* (Issue June, p. 307). https://doi.org/10.31219/osf.io/cu467

Lilawati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 549. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630

Marini, M., Murnaka, N. P., & Kusbiantari, D. (2023). Analisis Permainan Petak Umpet dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 1245–1255. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3478

Maronta, Y., & Nafisah, A. D. (2024). Keterlibatan Orang Tua dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini di Rumah. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 140–150. https://doi.org/10.33367/piaud.v4i2.5344

Nainggolan, F. R. B., Aini, S., Ayu, D. S., Febrianti, A. R., & Guritno, K. A. (2024). Studi Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Pendampingan Orang Tua Bermain Bersama Anak. *Lentera: Multidisciplinary Studies*, *2*(4), 467–476. https://doi.org/10.57096/lentera.v2i4.121

Putra, & Sari. (2022). Metode Penelitian (Teori & Panduan Praktis Analisis Data Kualitatif)-. In *Metode Penelitian Kualitatif* (Issue August). http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf

Rosiyanah, R., Yufiarti, Y., & Meilani, S. M. (2020). Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 941–956. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.758

Septiana, D., Rahmawati, A., & Alythea, N. (2024). Edukatif Untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Lentera Multidisciplinary Studies*, *2*(4), 462–466.

Sero, C. C., & Boro, I. M. (2024). Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Kumaracitta : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(01), 1–7. https://doi.org/10.63577/kum.v2i01.25

Silaen, S. M. J. (2025). Advancing Academic Resilience through Emotion Regulation in Digital Learning Environments. *Journal La Edusci*, *6*(3), 422–437. https://doi.org/10.37899/journallaedusci.v6i3.2437

Tawakal, I., & Kurniati, E. (2022). Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Bermain untuk Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Pelita PAUD*, *7*(1), 171–178. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2505

Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, *15*(01), 161–179. https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257

Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, *3*(1), 118. https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656