

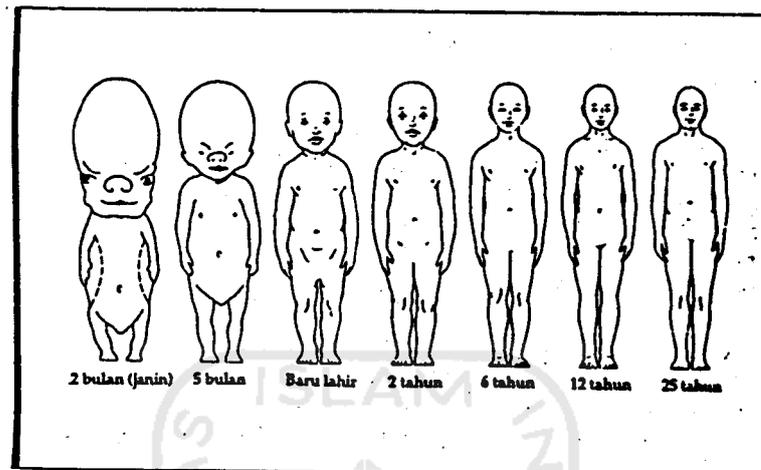
BAB II
PSIKOLOGI PERKEMBANGAN SERTA BAKAT
DAN KREATIFITAS PADA ANAK

2.1. Masa Perkembangan Anak

Ditinjau dari sudut psikologi perkembangan, masa perkembangan anak dapat dibagi menjadi :¹⁾

- a. Masa bayi, yaitu sejak lahir sampai akhir tahun kedua.
- b. Masa anak awal, atau masa kanak-kanak, yaitu dari permulaan tahun ketiga sampai usia enam tahun. Masa ini disebut juga masa anak pra sekolah karena pada usia ini anak mulai masuk Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak.
- c. Masa anak lanjut atau masa anak sekolah, yaitu dari usia 6 sampai 12-13 tahun. Masa ini disebut pula masa anak usia sekolah dasar karena pada usia ini biasanya anak duduk di sekolah dasar.
- d. Masa remaja, yaitu dari usia 13 sampai 18 tahun. Pada masa ini anak menjadi matang secara seksual dan merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa.

¹⁾SC. Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, PT. Gramedia, Jakarta, 1985.



Gb. II.1. Perkembangan Bentuk Tubuh

Sumber : Perkembangan dan Kepribadian Anak

Perkembangan normal anak secara umum menurut Dr. Bryan Lask²⁾ dapat diuraikan sebagai berikut :

1 bulan

menangis, menjejak-jejakan kaki.

2 bulan

senyum, mendekut, mengangkat kepala.

3-6 bulan

senang melihat mobil, orang dan senang ditemani.

²⁾Bryan Lask, *Memahami dan Mengatasi Masalah Anak Anda*, PT. Gramedia, Jakarta, 1989.

6-9 bulan

duduk, memasukkan benda kedalam mulut, mulai mengoceh.

9-12 bulan

merangkak, berdiri dengan dibantu, malu pada orang lain.

12-18 bulan

berdiri tanpa dibantu, ber-"dadah", mengucapkan beberapa kata.

18-24 bulan

berjalan tanpa dibantu, mendirikan tumpukan tiga balok, minum dari gelas, membuat coretan.

2 tahun

berlari, melompat, naik tangga, makan dengan sendok, mendirikan tumpukan 6 balok, mengucapkan sampai 50 kata.

3 tahun

berdiri pada satu kaki, naik sepeda roda tiga, menggunakan sendok dan garpu, membuat lingkaran, dan mengucapkan sampai 1000 kata.

4 tahun

melompat tali, melepas dan memakai pakaian dengan dibantu.

5 tahun atau lebih

melompat tali, naik sepeda, menggunakan pisau dan garpu, belajar membaca dan menulis, mengatakan waktu, dan sebagainya.



Gb. II.2. Perkembangan Sikap Tubuh dan Gerakan Pada Bunyi

Sumber : Perkembangan dan Kepribadian Anak

Karena pada bahasan Pusat Penitipan Anak ini, batasan umur terhadap anak yang nantinya akan dititipkan pada Pusat Penitipan Anak adalah anak dengan batasan umur 3 bulan sampai usia 5 tahun, yang merupakan masa bayi, serta masa kanak-kanak (3-6 tahun), dimana diantaranya terdapat masa transisi kanak-kanak (tahun ke-2 dan ke-3), maka pada bahasan psikologi perkembangan anak ini, yang menjadi pokok pengamatan adalah perkembangan anak pada masa bayi, perkembangan pada masa transisi ke masa kanak-

kanak, serta masa kanak-kanak (masa anak awal), sedangkan uraian mengenai perkembangan masa anak lanjut (6 sampai 12-13 tahun) dan masa remaja tidak akan dibahas.

Tahap perkembangan fisik, perasaan, perilaku sosial dan kebutuhan anak memiliki ciri dan karakter tersendiri dalam tiap tahap. Berdasarkan pengelompokan usia anak, ciri dan karakteristik tersebut dapat diuraikan sebagai berikut³⁾ :

- Tiga bulan

Perkembangan Fisik

Mengayunkan lengan dengan cara terkendali. Menendang dan mendorong kaki pada ujung tempat tidur. Bisa berguling dari telentang ke samping dan menegakkan kepala dengan mantap sewaktu digendong. Memperhatikan tangannya sendiri dan merasakan jari-jari tangannya, menggenggamkan tangan satu sama lain. Sewaktu berbaring tengkurap, ia mengangkat kepalanya dan mendorong ke depan dengan kedua lengannya. Bisa memegang mainan atau gelang plastik bila kebetulan tangannya menyentuh benda-benda tersebut, tetapi biasanya ia tidak memandang ke arah apa yang dipegangnya. Tidur sekitar 16 jam sehari.

Perasaan

Tersenyum dan memperlihatkan kesenangan melalui ekspresi wajah dan dengan menggeliatkan badan. Masih terkejut dan cemas oleh suara keras. Melalui kerutan

³⁾Catherine Lee, *Pertumbuhan Perkembangan Anak*, Arcan, Jakarta, 1989, hal. 196-219.

dahi kadang kelihatan cemas. Menjadi bergairah mendengar bunyi langkah kaki ibunya, atau mendengar bunyi yang dikenalnya sebagai persiapan untuk makan atau mandi. Menggeliatkan badan dan mendorong dengan tungkainya. Menangis bila merasa tidak enak, lapar atau kesepian. Mengeluarkan bermacam bunyi kepuasan sewaktu berbaring dengan tenang. Masih berayun dari senang menjadi sedih dan sebaliknya dengan cepat, tetapi berbaring terjaga dan puas untuk waktu yang cukup lama.

Perilaku Sosial

Memperhatikan wajah ibunya sementara si ibu memberi makan. Terus menerus mengamati gerakan orang yang berada didekat tempat tidurnya, memperhatikan bunyi dan akan berhenti menangis bila ibunya berbicara kepadanya. Berdeguk dan tersenyum bila diajak bermain atau diajak berbicara oleh siapa saja yang bersikap ramah. Menggerakkan badan bila didekap erat oleh orang yang menggendongnya.

Kebutuhan

Kesempatan untuk berbaring dan menggeliat. Permadani di atas lantai. Diemong dan diajak berbicara. Mandi lebih lama untuk bermain dan memercikkan air. Diet disesuaikan menurut nasihat penilik kesehatan.

- Enam bulan

Perkembangan Fisik

Bisa duduk dengan dipegangi untuk waktu yang lama dan untuk waktu yang singkat bila tidak ditopang. Dapat

menggenggam benda dengan menggunakan kedua tangan. Dapat memegang sebuah benda pada masing-masing tangan. Membawa semua benda ke dalam mulutnya. Lengan kiri bergerak dengan tujuan dan energetik. Bisa berdiri bila dipegangi orang dewasa. Kemudian ia melambung ke atas ke bawah. Berguling dari telentang menjadi tengkurap. Tangan dan mata kini bekerja bersama. Mata memfokus dan ia menatap benda serta menggapai untuk mengambilnya. Gigi pertama tumbuh. Melatih banyak suara yang berbeda, bersuara terus menerus.

Perasaan

Memperhatikan keinginan dan kemarahan melalui suara dan dengan menendang-nendang, gerakan lengan dan tubuh serta melalui ekspresi wajah. Memekik senang, menjerit marah. Emosi berubah dari satu ekstrem ke ekstrem lainnya dengan cepat. Kadang memperlihatkan kecemasan terhadap orang yang asing sama sekali dengan mengerutkan dahi dan menarik diri. Umumnya bersahabat, penuh hasrat, ingin tahu. Memperlihatkan kemarahan bila mainannya diambil darinya dengan menjerit atau menendang-nendang, tetapi mudah dialihkan oleh mainan baru.

Perilaku Sosial

Penuh hasrat dan minat terhadap segala sesuatu yang tengah berlangsung di sekitarnya. Menjulurkan kedua lengan jika akan diangkat keluar dari tempat tidurnya. Berpaling ke arah suara ibunya. Tertawa mendekut, tertawa kecil bila diajak bermain oleh ibu atau orang

yang dikenalnya. Tampak sedih bila ibu memarahinya. Tersenyum senang bila ibu tersenyum. Walaupun biasanya bersahabat, ia tidak langsung memberi respons senang dan tidak langsung menyambut orang yang tidak dikenalnya, tetapi ia mengamati mereka dengan diam.

Kebutuhan

Banyak kebebasan untuk menendang dan bergulung dengan aman. Kesempatan yang kerap untuk duduk ditopang dengan kuat. Main kuda-kudaan, nyanyian setiap hari. Ditemani oleh ibu dan keluarga. Waktu untuk bermain sewaktu mandi berendam. Mainan sederhana seperti giring-giring, gelang untuk digigit, kubus kayu, manik-manik besar atau kelos benang yang dirangkai dengan tali.

- Sembilan bulan

Perkembangan Fisik

Sangat aktif. Bisa mencapai posisi duduk tanpa bantuan dan duduk tanpa dipegangi untuk waktu lama. Berguling dan menggeliang. Mulai merangkak. Menggunakan baik lengan maupun tungkai dengan bersemangat dan dengan maksud. Sekarang bisa mengambil benda kecil dengan menggunakan jari dan ibu jari. Memegang apa saja di dalam jangkauannya, mengoper benda dari satu tangan ke tangan lainnya dan membawa benda tersebut ke mulut. Belum bisa secara sengaja menjauhkan benda, tetapi ia membiarkan satu benda jatuh untuk menggenggam benda yang

lain. Bila dipegang dalam posisi berdiri mengangkat satu kaki dan kemudian kaki yang satu lagi dengan gaya menderap. Mengoceh dan banyak mengeluarkan suara. Gigi seri atas mungkin muncul. Tidur sekitar 14 jam sehari.

Perasaan

Memperlihatkan kesenangan dengan gerakan seluruh tubuh, dan dengan menendang-nendangkan tungkai. Akan memperlihatkan kejengkelan dan kemarahan secara aktif dengan mengencangkan tubuhnya, menendangkan tungkai dan menjerit. Kadang menghempaskan tubuhnya ke belakang. Memperlihatkan sejumlah tanda kesediaan untuk mendapat perhatian bila ia melihat persiapan yang sudah dikenalnya tengah dibuat.

Perilaku Sosial

Sangat responsif dan siaga. Menggunakan suaranya dengan sengaja untuk menarik anggota keluarga dan "berbicara" dengan mereka. Mengerti kata "Tidak". Melambai "Selamat berpisah". Bertepuk tangan atau menggoyangkan tangan mengikuti nyanyian. Memperlihatkan kesenangan dan minat sewaktu mendengar kata dan ungkapan yang sudah dikenal. Mencoba meniru bunyi yang dibuat untuknya oleh orang dewasa. Memberikan benda kepada orang dewasa yang dikenal, tetapi tidak dapat melepaskannya kecuali jika benda itu dipegang kuat oleh si orang dewasa. Bermain ciluk-ba dengan orang dewasa yang sudah dikenal. Tidak menyambut orang asing. Kerap

memandang ke arah ibu sebelum tersenyum terhadap wajah baru. Menolak secara aktif sejumlah perubahan kegiatan dengan mengencangkan badan, menendang-nendang dan menjerit.

Kebutuhan

Tempat yang aman untuk merangkak dan bermain. Berbagai mainan seperti kelos benang, balok kecil, pansi bergagang dengan tutupnya, bola, boneka kain. Pakaian yang cocok untuk merangkak dan berguling. Waktu untuk bermain sewaktu mandi berendam. Ditemani oleh orang dewasa yang ramah. Lagu anak-anak yang sederhana, permainan dengan jari tangan, jari kaki. Makan tiga kali sehari dengan air buah sewaktu terjaga dan susu menjelang waktu tidur bila dianjurkan. Kerutinan setiap hari disesuaikan dengan aktivitas yang lebih besar.

- Dua belas bulan

Perkembangan Fisik

Berat badan sekitar 10 kg. Tinggi sekitar 72 cm. Bisa mengangkat badan hingga berdiri dengan menggunakan kursi. Bisa berdiri sendiri, tetapi untuk duduk ia berpegang pada kursi. Berjalan mengelilingi tempat tidur dan tempat mainan sambil berpegangan pada sisi ranjang, menekuk lutut dan meluruskannya kembali. Bisa berjalan mengelilingi kursi atau sofa, melangkah dengan kedua kaki terpisah lebar, seperti kepiting. Bisa berjalan sebentar bila tangan dipegangi orang dewasa. Merangkak

dengan cepat. Bisa memegang cangkir untuk minum. Senang memegang sendoknya sendiri sewaktu diberi makan. Menarik mainan ke arahnya dengan tali atau pipa. Sekarang bisa menjatuhkan suatu benda dengan sengaja dan melemparkan benda-benda keluar dari tempat tidurnya. Bisa menunjuk apa yang ia inginkan. Bisa membuat tanda di atas kertas dengan pensil atau krayon bila ditunjukkan. Memasukkan dan mengeluarkan kelos benang dan kotak kecil dari boks. Menggunakan mata dan tangan lebih banyak daripada mulut untuk merasakan dan menyelidiki benda baru.

Perasaan

Kemandirian yang semakin besar menyebabkan kemarahan bila dihalangi. Memerlihatkan kecemasan bila ditinggal sendirian untuk beberapa saat dengan menjerit atau merengek. Ayunan emosi kurang hebat dibandingkan sebelumnya. Memerlihatkan sedikit rasa takut dan rasa ingin tahu yang besar. Secara keseluruhan bersahabat dan percaya diri.

Perilaku Sosial

Memerlihatkan semua tindakan orang dewasa dengan sungguh-sungguh dan meniru banyak tindakan tersebut secara persis. Mengamati anak lain dan meniru salah satu tindakannya. Memahami dan akan mematuhi perintah sederhana, misalnya "Berikan itu kepada Mama". "Dadah pada Ayah". Mengenal namanya sendiri. Banyak berceloteh dengan menggunakan nada suara naik dan turun. Satu atau

dua kata seperti "Dada" dan "Ma-ma", diulang secara kerap. Senang menirukan suara orang dewasa. Bekerja sama sewaktu dikenakan dan dibukakan pakaiannya. Kerap memberikan benda kepada orang dewasa yang dikenalnya. Suka bila ibu atau orang dewasa yang dikenalnya berada dalam jangkauan pandangannya. Tidak lagi enggan menyambut orang dewasa. Menyenangkan orang dewasa dengan mengulangi gerak isyarat atau tindakan yang disetujui oleh orang dewasa.

Kebutuhan

Kesempatan untuk berdiri, merangkak dan mencoba berjalan dengan aman. Lebih banyak mainan sederhana. Perlindungan dari kecelakaan di rumah, perabot rumah tangga yang berbahaya harus dijauhkan dari jangkauan, api, listrik, dan peralatan yang menggunakan gas dijaga. Dorongan dan dampungan dari orangtua. Lagu, sajak dan permainan sederhana (misalnya, ciluk-ba, kuda-kudaan). Musik dan piringan hitam atau radio sekali-sekali. Pakaian yang cocok. Diet campuran yang sehat. Tidur sekitar 13 jam setiap hari (tidak perlu pada waktu yang sama).

- Lima belas bulan

Perkembangan Fisik

Gelisah dan aktif. Berdiri sendiri. Bisa berjalan dengan goyah, lurus, tetapi tidak mampu menghindari benda di depannya. Biasanya menggeletak, merangkak dan

berdiri kembali. Berjalan dengan kedua kaki terbuka lebar. Bisa berlutut. Bisa naik tangga dengan merangkak. Bisa menaruh satu balok di atas balok yang lain. Menjatuhkan balok dan kelos benang ke dalam kotak dan menumpukannya kembali. Melihat-lihat gambar di dalam buku dan majalah. Empat geraham pertama mungkin tumbuh. Tidak sering membawa barang mainan ke mulut, tetapi mungkin melakukannya untuk benda yang belum dikenal.

Perasaan

Memperlihatkan ketaksabaran terhadap hambatan apa pun. Secara emosi lebih tidak stabil dibandingkan pada waktu berusia satu tahun. Berayun dan sikap bergantung kepada orang dewasa ke tindakan mandiri, menolak tawaran orang dewasa. Memperlihatkan kecemburuan atas perhatian orang dewasa yang diberikan kepada anak lain dan hewan kesayangan atau terhadap kegiatan lain dengan meninggalkan kegiatan bermainnya sendiri dan mendorong dirinya pada orang dewasa bersangkutan, menarik-narik lengannya, dan sebagainya. Kalau marah, melemparkan makanannya ke lantai.

Perilaku Sosial

Bisa mengucapkan empat atau lima kata. Menggunakan banyak bualan yang hidup. Mengerti lebih banyak kata daripada yang bisa ia ucapkan. Bisa menunjukkan kepada ibunya bila ia menginginkan sesuatu atau bila mengompol. Bekerja sama dengan cekatan sewaktu dikenakan pakaian.

Tidak menyukai kekangan dan menolak dengan kuat. Masih membutuhkan orang dewasa untuk berada di dekatnya walaupun ia senang menjelajah dengan bebas. Bisa menunjukkan kepada anggota keluarga dan teman dekat sebagai jawaban untuk pertanyaan, "Mana Ayah?", dan sebagainya. Cenderung pamer. Akan berteriak dan melakukan gerak isyarat serta memanggil orang asing di samping temannya. Memperlihatkan minat pada anak lain, memperhatikan mereka, menepuk, menggigit, memukul mereka, mungkin memberikan mainan kepada mereka.

Kebutuhan

Kesempatan untuk menjelajah dan menyelidik ke lingkungan sekelilingnya dengan aman. Kesempatan untuk berusaha mandiri (sewaktu makan dan berpakaian khususnya). Dorongan dan pujian dari orangtua. Kesabaran besar atas kegiatannya yang terus menerus dan kekacauan yang ditimbulkannya. Banyak mainan sederhana. Pengenalan pelatihan buang air dengan cara yang tidak berbelit-belit.

- Delapan belas bulan

Perkembangan Fisik

Berjalan cukup baik, dengan kedua kaki lebih rapat. Bisa menghindari benda atau berjalan mengitarinya. Bisa berlari sedikit, mengalami kasulitan untuk berhenti. Bisa menarik dan mendorong barang mainan yang cukup besar, dan bisa membawa benda dari satu tempat ke tempat lain. Menjelajah dan menyelidik lingkungannya tanpa

henti selama terjaga. Bisa berjalan menaiki tangga dengan bantuan atau dengan berpegangan pada pegangan di sisi tangga. Merangkak mundur menuruni tangga. Banyak mencoret. Sekarang mulai pasti kidal atau tidaknya. Bisa membalik halaman buku dan menunjuk gambar. Bisa makan sendiri, menggunakan sendok dan cangkir dengan cukup baik.

Perasaan

Kerap memperlihatkan sikap kepala batu dan menolak saran orang dewasa. Tidak bisa mentoleransi frustrasi, oleh orang dewasa atau oleh sifat dari apa saja yang ia ajak bermain, dan mungkin menjerit dengan marah. Memperlihatkan rasa ingin tahu yang kuat mengenai segala sesuatu, tetapi rentang perhatian biasanya singkat. Berayun dengan mudah dari ketergantungan menjadi kemandirian, dari penuh harapan menjadi rewel, dari sikap mau bekerja sama secara bersahabat menjadi menolak.

Perilaku Sosial

Menggunakan sekitar sepuluh kata. Memperlihatkan minat dan kata-kata dan melatih pemakaiannya. Mencoba ikut sewaktu orang dewasa menyanyi untuknya. Bermain sendiri untuk jangka waktu yang lama, walaupun ia masih senang mengetahui bahwa orang dewasa berada di dekatnya. Mempunyai cara sendiri untuk mengatakan kepada ibunya bahwa ia ingin buang air. Tidak bekerja sama sebaik sebelumnya dengan orang dewasa sewaktu dikenakan

pakaian, diberi makan dan dipindahkan. Sering mengatakan "Tidak" terhadap permintaan. Mencoba mandiri. Bila letih, terluka, sakit atau takut, ia memperlihatkan ketergantungan besar kepada ibu atau orang dewasa yang dikenalnya.

Kebutuhan

Sama dengan di atas. Beberapa mainan yang lebih bisa untuk didorong dan ditarik. Banyak percakapan, nyanyian dan permainan suara. Kerja sama yang bijaksana mengenai berpakaian, makan dan berganti kegiatan (misal : pergi tidur, bersiap untuk mandi, menunggu untuk makan). Menunjukkan minat baru bila perlu untuk menyingkirkan suatu objek yang tengah diselidikinya.

- Dua puluh satu bulan

Perkembangan Fisik

Berjalan dan berlari dengan lebih percaya diri dan bisa berhenti tanpa terjungkal. Bisa jongkok untuk mengambil benda. Bisa berjalan mundur. Menco-ret-core-t, membuat garis dan lingkaran. Dapat mengendalikan usus besar, kecuali jika letih atau cemas. Gigi taring mulai tumbuh.

Perasaan

Menunggu sebentar jika diperlihatkan cara melakukan sesuatu. Sikap kepala batunya berkurang, tetapi suka kemandirian. Lebih stabil, tetap dan percaya diri, tetapi kadang bersikap sengaja. Memperlihatkan perhatian terhadap ibu bila terluka (misalnya, terbentur), tetapi kadang memperlihatkan agresi kepada ibunya.

Perilaku Sosial

Mengerti sebagian besar dari apa yang dikatakan kepada dirinya. Menggabungkan dua kata dalam ungkapan atau kalimat sederhana. Mengulangi kalimat yang diucapkan orang dewasa. Meminta makan. Menarik pakaian atau tangan orang dewasa untuk menarik perhatian. Senang berbagi pengalaman dengan orang dewasa. Memperlihatkan perhatian terhadap ayah sebagai individu.

Kebutuhan

Sama dengan di atas. Lebih kerap ditemani oleh ayahnya.

- Dua tahun

Perkembangan Fisik

Berat badan sekitar 13 kg. Tinggi sekitar 82 cm. Bisa berlari. Bisa berjalan naik dan turun tangga, berpegangan sewaktu turun, kedua kaki pada satu anak tangga. Dapat membuat barisan rapi balok di atas lantai atau membangun menara dari enam atau tujuh balok. Senang bermain air dan pasir, mengisi dan menumpahkan. Makan sendiri dengan baik. Kendali kandung kemih terbentuk dengan baik selama siang hari kecuali jika letih, sakit atau cemas.

Perasaan

Memperlihatkan kemauan diri. Mungkin mengalami tantrum, mimpi buruk, ketakutan, irasional. Pada saat yang sama bersikap penuh kasih dan responsif. Bisa

berespons terhadap permintaan yang bijaksana untuk menunggu sebentar terhadap perhatian atau kepuasan. Berusaha mandiri.

Perilaku Sosial

Kosa kata meningkat dengan pesat, bisa menggunakan sampai 200 kata. Memerlihatkan minat besar dalam mengumpulkan kata dan nama benda dan orang. Bertanya "Apa itu?". Mulai menggunakan kalimat pendek. Ikut bila orang dewasa menyanyi atau menceritakan dongeng sederhana. Menikmati buku bergambar dengan orang dewasa dan berbicara mengenai gambar. Bisa menunjukkan ciri dan bagian tubuh bila ditanya. Bisa meminta makanan atau minta bantuan di kamar kecil. Meniru kegiatan orang dewasa dengan pemahaman terhadap tujuan. Menuntut perhatian yang sangat banyak. Akan bermain di sebelah anak lain, tetapi tidak bermain bersamanya. Mungkin menunjukkan kecemburuan terhadap anak lain bahkan terhadap gambar anak.

Kebutuhan

Dongeng sederhana, permainan dengan jari dan lagu. Permainan sederhana dengan orang dewasa. Pasir, air, bata, boneka, selendang, boks, gerobak dan bahan mainan sederhana yang lain. Beberapa buah topi, sepatu dan tas untuk berdandan. Kesempatan untuk mandiri dalam kerangka yang aman dan rutin yang menyenangkan. Hiburan sewaktu merasa takut, khususnya pada malam hari. Tuntutan yang

bijaksana untuk patuh. Ketegasan yang tenang bila diperlukan. Kebebasan untuk bekerja dengan orang dewasa. Bantuan dalam mengerjakan segala sesuatu.

- Dua setengah tahun

Perkembangan Fisik

Memanjat meja atau kursi dengan mudah. Bisa menggunakan kerangka panjat. Bisa menendang bola dari posisi berdiri. Duduk di atas sepeda roda tiga, menjalankannya dengan menapakkan kaki ke lantai atau mungkin menggunakan pedal. Mendorong dan menarik peti besar dan mainan. Dapat melukis dengan kuas besar. Dapat ke kamar kecil sendiri dengan cukup baik, tetapi memerlukan bantuan dalam mengenakan pakaian. Gigi susu tumbuh lengkap. Mungkin tidur selama 12 jam setiap hari, tetapi biasanya kurang.

Perasaan

Kerap penuh gairah dan tidak mau bekerja sama. Berubah-ubah antara memberontak dan tergantung. Ingin mandiri. Menjadi lebih tenang dan lebih mau menerima menjelang ulang tahun ketiga.

Perilaku Sosial

Sekarang mengacu pada diri sendiri sebagai "saya". Bermain pura-pura dengan tiruan rinci terhadap orang dewasa dan sejumlah pengulangan ritual. Senang mendapat persetujuan orang dewasa. Memperhatikan anak lain dengan berminat. Kadang membiarkan dirinya dimanfaatkan dalam aktivitas bermain pura-pura oleh anak yang lebih besar.

Belum ada aktivitas bermain yang sesungguhnya dengan anak lain. Percakapan terus menerus dengan orang dewasa dan banyak pertanyaan, terutama "Apa?".

Kebutuhan

Kesabaran dan ketegasan. Jawaban atas pertanyaan yang terus menerus. Mainan seperti di atas. Beberapa pakaian untuk berdandan. Minat dan dorongan terhadap aktivitas bermainnya.

- Tiga tahun

Perkembangan Fisik

Berat badan sekitar 15 kg. Tinggi sekitar 90 cm. Berlari, melompat, berjinjit, memanjat, berayun. Bisa melempar bola. Mengendarai sepeda roda tiga. Bisa membangun balok dengan baik, menggunakan pola. Mencoba membuat jembatan dengan balok. Melukis dengan percaya diri dan mencoret-coret dengan bebas. Menggambarkan kepala dan wajah, tetapi biasanya tanpa badan. Mulai membentuk dengan tanah liat. Bisa memotong dengan menggunakan gunting, membawa cangkir penuh susu tanpa menumpahkannya, membasuh tangan, mengancingi mantel (tetapi bukan kancing yang lebih kecil), membuka pakaian di kamar mandi.

Perasaan

Koperatif, penuh kasih, bersahabat, mau menerima, bisa dinasihati. Mengadopsi sikap dan suasana hati orang dewasa. Memasuki empat tahun memperlihatkan sejumlah rasa tidak aman yang terungkap dalam bentuk kerikuhan, kerewelan, sadar diri, kegugupan.

Perilaku Sosial

Mungkin mempunyai kosa kata yang terdiri dari 900 kata. Berbicara bebas dengan dirinya sendiri dan orang lain. Mengharapkan persetujuan dari orang dewasa yang disayangi. Mengajukan banyak pertanyaan "Apa?" "Di mana?" "Siapa?". Bermain dengan gembira bersama satu atau dua anak lain. Aktivitas bermain pura-pura pada boneka dan mainannya.

Kebutuhan

Perkawanan dari anak lain. Dorongan dan perkawanan dari orang dewasa dengan latar belakang standar perilaku yang konsisten. Sebanyak mungkin kemandirian dengan bantuan bijaksana dan sabar dari orang dewasa. Pakaian untuk berdandan, kesempatan untuk melukis, menggambar, membuat model, membangun. Kebebasan dan kesempatan untuk aktivitas bermain fisik yang bersemangat yang sesuai dengan lingkungan. Aktivitas bermain dengan pasir dan air. Dongeng, buku gambar, lagu, permainan dengan jari.

- Empat tahun

Perkembangan Fisik

Berat sekitar 18 kg. Tinggi sekitar 100 cm. Mengendarai sepeda roda tiga dengan terampil. Berjalan cepat dan penuh percaya diri menaiki dan menuruni tangga. Memanjat pohon, tangga, jala. Bergantung dengan lutut. Dapat menendang bola sambil berlari. Melempar

dengan baik. Bisa melompat dengan satu kaki, mencongklang, melompat dan menari. Melukis dan menggambar dengan bebas. Membuat model dengan tanah liat. Memalu dan menggergaji kayu. Membangun struktur yang rumit dengan balok, boks, papan.

Perasaan

Percaya diri dan yakin. Memperlihatkan tujuan dan ketekunan serta sejumlah kendali atas emosi. Mengancangi masalah dengan bijaksana bila diperlakukan dengan bijaksana. Menggunakan standar perilaku orang tua atau orang dewasa yang dekat dengannya.

Perilaku Sosial

Berbicara dengan lancar. Mungkin memiliki kosa kata sebanyak 1500 kata. Mengajukan banyak pertanyaan : "Kapan?", "Bagaimana?", "Mengapa?". Menceritakan kisah yang panjang, sebagian khayalan. Mungkin memaki dan menggunakan kata-kata yang kurang senonoh. Bermain dengan kelompok anak. Kelompok cenderung berpusat sekitar satu kegiatan, kemudian bubar dan terbentuk kembali. Kadang mempunyai satu teman khusus. Aktivitas bermain menjadi rinci, berkepanjangan dan imajinatif. Memperlihatkan keprihatinan atas anak yang terluka. Bisa bergiliran, tetapi tidak konsisten dalam hal ini. Bila terluka, terlalu letih, sakit atau takut berpaling kepada orang dewasa untuk meminta hiburan.

Kebutuhan

Kesempatan dan ruangan yang aman untuk aktivitas bermain fisik yang bersemangat dan imajinatif dengan anak lain. Bahan bermain yang besar untuk membangun disamping pasir air, bahan untuk lukisan, gambar dan membuat model, Lego dan perangkat konstruksi kayu. Buku yang lebih maju, dongeng, lagu dan permainan musik. Jawaban cermat dan jujur terhadap pertanyaan. Persetujuan orang dewasa dalam kerangka yang aman dari perilaku dan standar yang konsisten. Untuk diperlakukan sebagai orang yang bijaksana.

- Lima tahun

Perkembangan Fisik

Berat sekitar 19,5 kg. Tinggi sekitar 107 cm. Tangkas dan energetik. Bisa mengenakan dan membuka pakaian sendiri. Bisa berlari, melompat, memanjat, dansa, meloncat, mengayun, melempar bola, dan menangkapnya dengan baik, membangun dengan menggunakan kotak, papan, tong. Mengendarai sepeda roda tiga dengan sangat cepat dan dapat menggunakan sepeda sorong secara terampil. Menggambar orang, rumah, pesawat terbang dan kendaraan dengan hasil yang cukup bisa dikenali. Tidur sekitar 10 jam setiap hari.

Perasaan

Percaya diri. Membual, pamer, mengancam, tetapi juga memperlihatkan keramahan dan kemurahan hati. Memperlihatkan keinginan untuk mengungguli dan bisa

bersikap tekun dan memiliki tujuan dalam mempelajari ketrampilan baru. Memerlihatkan derajat kendali emosi yang baik dan secara keseluruhan stabil.

Perilaku Sosial

Kosa kata bisa mencapai 3000 kata. Mengajukan banyak pertanyaan. Kerap puas bermain seorang diri untuk waktu yang lama, menguasai suatu keterampilan, tetapi juga bermain dengan anak lain, khususnya dalam aktivitas bermain membangun dan imajinatif. Lebih menyukai permainan yang bersifat persaingan dibandingkan permainan tim. Permainan kelompok kerap memerlukan orang dewasa sebagai penengah. Mungkin gugup di hadapan anak yang lebih besar dan aktif di tempat bermain. Pada dasarnya bergantung kepada orang dewasa, orang tua dan guru, dan memerlukan persetujuan mereka. Menyenangi kisah mengenai orang yang kuat dan berkuasa (misalnya, Samson dan Batman).

Kebutuhan

Ancangan yang tenang dan bijaksana dari orang-orang dewasa yang bisa mengendalikan persaingannya, mendorong sikap seriusnya terhadap pencapaiannya dan menetralkan sikap pamernya dengan kelakar yang penuh kasih. Bahan mainan seperti untuk anak berusia empat tahun. Buku, dongeng, lagu, musik. Dukungan dari orang tua sejak awal masa sekolah. Pengenalan terhadap kehidupan sekolah oleh guru. Jawaban akurat terhadap pertanyaan.

2.2. Masa Perkembangan dan Aktifitas Bermain Anak

2.2.1. Fungsi dan Jenis Permainan

Dengan bermain, anak mempelajari keterampilan untuk bertahan dan menemukan semacam pola dalam dunia yang membingungkan tempat anak dilahirkan, melalui aktivitas bermain, anak mengendalikan tubuh dan mengembangkan keseimbangan dan koordinasi otak, mata dan anggota badan-badan, melalui bermain anak memecahkan persoalan emosinya dan belajar mengendalikan perasaan primitifnya, melalui bermain anak belajar menjadi makhluk sosial dan menempatkan diri dalam komunitasnya.⁴⁾

Lebih lanjut, Catherine Lee mengemukakan bahwa secara umum permainan terbagi atas 2 jenis, yaitu :⁵⁾

1. Permainan Eksperimen/Eksplorasi.

Anak selalu mencoba cara baru melakukan hal-hal yang sudah dikenalnya dan melihat apa yang terjadi ketika ia mengganti bahan dan metodenya.

2. Permainan Kreatif.

Dalam aktifitas bermain jenis ini, anak-anak menyelidiki perilaku dan sifat dari materi dengan semua indera mereka.

4) *Ibid.*, hal. 68.

5) *Ibid.*, hal. 52-68.

2.2.2. Bentuk Permainan

Bentuk permainan pada anak, bisa dikategorikan dalam 3 kelompok, yaitu :⁶⁾

1. *Permainan Gerakan*

Pada mulanya bayi bermain-main sendirian, untuk "melatih" gerakan-gerakan badan dan anggota tubuh dengan melakukan macam-macam manipulasi. Pada usia 3-4 tahun timbul kebutuhan untuk bermain-main dengan kawan-kawan. Selanjutnya, anak melakukan kerja sama dengan teman sepermainannya dengan beraneka ragam gerak dan ulah tubuhnya.

2. *Permainan Memberi Bentuk*

Alat permainan dan bahan permainan yang paling baik ialah : *materi tanpa bentuk*, misalnya lilin/malam, kertas, air, tanah liat, balok-balok kayu, pasir, dan lain-lain. Dan tempat bermain yang paling ideal bagi anak ialah : pantai yang tenang dan teduh.

Kegiatan memberi bentuk ini pada fase permulaan berupa: kegiatan yang "destruktif", dengan jalan meremas-remas, mencabik-cabik, membelah-belah, "mempreteli", dan lain-lain. Lambat laun anak bisa memberikan bentuk lebih konstruktif pada macam-macam materi yang disediakan.

⁶⁾Dr. Kartini Kartono, *Psikologi Perkembangan Anak*, Cetakan IV, Mandar Maju, Bandung, 1990.

3. Permainan Ilusi

Pada jenis permainan ini unsur *fantasi* memegang peranan paling menonjol. Misalnya sebuah sapu menjadi "kuda tunggangan", kursi menjadi sebuah mobil atau kereta api. Juga permainan meniru dimasukkan dalam kategori permainan ini. Misalnya : bermain ibu-ibuan, dokter-dokteran, serdadu-serdaduan. Seorang anak menjadi "guru" dan adik-adiknya menjadi "murid-murid" yang manis, main kusir-kusiran, dan lain-lain. Dalam permainan tersebut anak dengan semangat memasuki dunia ilusi yang dijadikan dunia sungguh-sungguhan oleh fantasi anak.

Bahan-bahan mainan yang sesuai bagi anak, berdasarkan kelompok umur, yaitu :⁷⁾

- | | |
|--------------------------|---|
| <i>1 sampai 6 bulan</i> | giring-giring, balok kecil, gelang plastik untuk digigit, figur orang dan binatang dari kayu halus, mainan yang bisa mengapung di air mainan gantung, manik-manik di tempat tidur bayi. |
| <i>6 sampai 12 bulan</i> | kubus dan gelas kimia, boneka lembut, panci bergagang dan tutup, |

⁷⁾Catherine Lee, *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak*, Arcan, Jakarta, 1989, hal. 228-229.

sendok kayu,
 mainan yang bisa mengapung di air,
 drum,
 karton dan kaleng,
 kelos benang,
 untaian manik besar.

12 sampai 18 bulan

boks, kaleng, karton,
 kelos benang,

panci bergagang dan tutup, sendok
 kayu beberapa mainan atau binatang
 untuk diemong,

kereta kayu (pola paling
 sederhana, mudah disambung-
 sambung),

palu mainan,

bantal lutut,

potongan kain,

mainan untuk di air,

manik-manik yang diuntai atau
 swipoa,

perabot rumah dan tangga.

18 bulan - 2 tahun

semua yang di atas dan boks yang
 lebih besar untuk didorong-dorong,
 palu mainan,

drum untuk dipukul-pukul atau baki

kaleng dan sendok kayu,

kotak pos,

mainan yang digerakkan dengan
 kunci putar,
 gelang kayu yang dipasang pada
 tongkat tegak,
 boneka beruang teddy ukuran kecil
 dan beberapa boneka kain,
 kain untuk pakaian boneka,
 balok bangunan (kayu),
 mobil atau kuda kayu berukuran
 besar untuk dinaiki,
 kursi goyang,
 gerobak atau peti beroda untuk
 ditarik dan didorong,
 pasir dalam peti atau panci besar
 dengan cangkir dan sendok,
 mainan air,
 bola,
 panci atau bak mandi bayi dengan
 air dan cangkir, sendok serta
 gabus,
 beberapa bush topi, selendang,
 sepatu, tas tangan untuk dibawa-
 bawa.

2 sampai 3 tahun

buku bergambar,
 boneka, pakaian boneka, tempat
 tidur sederhana (boks bisa
 digunakan),

perlengkapan untuk "membasuh dan
menyetrika" pakaian boneka,
pakaian untuk berdandan yang
sederhana,
peralatan minum teh, meja dan
kursi,
air dan benda-benda untuk diisi,
dirobuhkan, dituang, diapungkan,
pasir dan cangkir, sendok,
saringan, kaleng, kue,
cat bubuk, kuas besar, kertas,
krayon besar, pensil, pasta,
gunting berujung tumpul,
adonan,
tanah liat,
teka-teki gambar sederhana,
bola segala ukuran,
kuda goyang,
peti (kayu dan kardus yang kokoh)
dan karton serta kaleng,
bata dan balok,
mur dan baut berukuran besar,
mobil kayu berukuran besar untuk
dinaiki,
peti beroda,
beberapa mainan kayu yang kokoh
(truk, mobil, kereta) beroda,

ayunan,
peluncur,
drum untuk dipukul dan terompet
untuk ditiup.

3 sampai 4 tahun

sama seperti di atas (2-3 tahun)
dan peralatan tukang kayu serta
peti atau bangku (martil, kelem,
gergaji, paku),
gunting (dengan ujung tumpul),
lembaran katalog dan majalah untuk
digunting,
potongan kertas,
balok besar, peti dan papan,
ban mobil,
kerangka panjat,
pesawat terbang, lokomotif, mobil
pemadam kebakaran (kayu),
sepeda roda tiga,
gerobak sorong, truk,
perangkat bangunan dari kayu
dengan potongan besar, Lego
sederhana,
boneka dan peralatan yang lebih
realistik,
jigsaw dengan sekitar 10-15
potongan,
permainan mencocokkan gambar,

perangkat pertanian,
pakaian dandan sederhana,
sudut bermain di rumah
(menggunakan kain sebagai layar),
buku (bermacam jenis) termasuk
dongeng tanpa kata.

4 sampai 5 tahun

sama seperti di atas (3-4 tahun)
dan,

lebih banyak peralatan (obeng dan
sekrup),

peralatan perawat, dokter,
astronot dan perlengkapan pakaian
yang sesuai,

tali untuk memanjat,

toko mainan,

peralatan berkebun,

jigsaw yang lebih rumit,

permainan mengurutkan gambar,

permainan menghitung kartu,

domino dengan gambar besar,

skala timbangan,

boneka kain,

bahan untuk melukis dan menggambar
dalam jumlah banyak,

barang rombengan yang bersih
dengan lem, tali, plastisin, pita
karet, penjepit kertas dan cat,

gerbong dan truk.

2.3. Bakat dan Kreativitas Anak

Masalah bakat dan kreativitas akhir-akhir ini banyak dibicarakan masyarakat kita.⁸⁾ Permulaan keberbakatan dan tuntutananya terhadap perkembangan anak serta cara peningkatannya merupakan tantangan dalam usaha merangsang terwujudnya hal tersebut. Namun essensi permasalahannya terletak pada kemungkinan-kemungkinan yang tersedia dalam lingkungannya. Pemahaman terhadap pertumbuhan intelegensia anak harus juga disertai pengertian terhadap cara-cara pemberian peluang dalam pertumbuhannya.

2.3.1. Bakat Anak

Setiap anak memiliki bakat yang berbeda-beda. Perbedaan terletak pada jenis bakat, seperti halnya ada yang berbakat musik, sastra dan ada pula yang berbakat dibidang teknik. Selain itu perbedaan terletak pula pada derajat atau tingkat pemilik bakat tertentu.

Bakat (*aptitude*) pada umumnya diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Berbeda dengan bakat, "kemampuan" merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari suatu pembawaan dan latihan. Keberbakatan adalah sesuatu yang majemuk, artinya

⁸⁾SC. Utami Munandar, *Pengembangan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, PT. Gramedia, Jakarta, 1985.

meliputi bermacam-macam hal atau aspek, tidak hanya kecerdasan. Renzulli dkk.⁹⁾ Dari hasil-hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa yang menentukan keberbakatan seseorang pada hakekatnya adalah mencakup tiga kelompok (*clutser*) ciri-ciri, yaitu :

1. Kemampuan diatas rata-rata
2. Kreativitas
3. Pengikatan diri atau tanggung jawab terhadap tugas
(*task-commitment*)

Di dalam Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 039/U/1983 tentang Pedoman Pelaksanaan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0267/U/1974 dirumuskan bahwa yang dimaksud dengan Bakat "adalah rangkaian tanda yang dapat dijadikan petunjuk mengenai kemampuan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan ketrampilan tertentu melalui pendidikan dan latihan.¹⁰⁾ Adapun yang dimaksud dengan "anak berbakat" ialah mereka yang karena memiliki kemampuan-kemampuan yang unggul mampu memberi prestasi tinggi.

Bakat-bakat tersebut baik sebagai potensi maupun yang sudah terwujud meliputi :¹¹⁾

⁹⁾J.S. Renzulli, S.M. Reis, & L.H. Smith, *The Revolving Door Identification Model*, Creative Learning Press, Connecticut, 1981.

¹⁰⁾Depdikbud, *Laporan Penataran Guru Anak Berbakat*, Buku II, Makalah-Makalah, Jakarta, 1983.

¹¹⁾Seminar Nasional, *Alternatif Program Pendidikan Bagi Anak Berbakat*, Jakarta, 1981.

- Kemampuan intelektual umum
- Kemampuan berpikir kreatif-produktif
- Kemampuan dalam salah satu bidang seni
- Kemampuan psikomotor atau kinestetik
- Kemampuan psikososial, seperti bakat kepemimpinan

Keberbakatan itu dapat meliputi macam-macam bidang, namun biasanya seseorang mempunyai bakat istimewa dalam salah satu bidang saja, dan tidak pada semua bidang. Anak berbakat mampu memberikan prestasi yang tinggi. Mampu, mewujudkan bakat mereka yang unggul, tetapi ada pula yang belum. Bakat memerlukan pendidikan dan latihan agar dapat tampil dalam prestasi yang unggul.¹²⁾

2.3.2. Kreativitas Anak

Para Psikolog, Sosiolog, dan ilmuwan lainnya telah lama mengetahui pentingnya kreativitas bagi individu dan masyarakat. Meskipun telah diketahui, kreativitas masih merupakan salah satu subjek penelitian ilmiah yang paling diabaikan.¹³⁾ Terdapat banyak alasan bagi pengabaian tersebut, diantaranya adalah :

1. Adanya keyakinan tradisional bahwa kreativitas (biasanya disebut "jenius") diturunkan, dan tidak ada yang dapat dilakukan untuk membuat orang kreatif.

¹²⁾Seminar Nasional, *Workshop on Program Alternatives for The Gifted and Talented*, Jakarta, 1982.

¹³⁾Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid 2, Erlangga, Jakarta, 1990.

2. Karena keyakinan bahwa hanya sedikit orang mempunyai kemampuan berkreasi.
3. Mereka yang tekun bekerja dan mampu, yaitu mereka yang memiliki kecerdasan dan dorongan berprestasi tinggi, cenderung lebih berhasil dalam kehidupan daripada mereka yang kreatif.
4. Adanya keyakinan tradisional, bahwa orang kreatif tidak sesuai dengan jenis kelaminnya.
5. Kreativitas sulit dipelajari dan bahkan lebih sulit lagi diukur.

Pengertian Kreativitas 14)

"Kreativitas" merupakan salah satu istilah yang sering digunakan meskipun merupakan istilah yang taksa (*ambiguous*) dalam penelitian psikologi masa kini.

Arti Kreativitas yang Populer 15)

Terdapat banyak arti kreativitas yang populer, di antaranya delapan yang sering digunakan.

1. Kreativitas berarti menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda.
2. Kreativitas adalah kreasi sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan.
3. Kreativitas adalah apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari yang telah ada dan karenanya unik.

14) *Ibid.*

15) *Ibid.*

4. Kreativitas adalah bahwa ia merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal.
5. Kreativitas seringkali dianggap sinonim dengan kecerdasan tinggi.
6. Kreativitas yaitu sepercik kejeniusan yang diwariskan pada seseorang dan tidak ada kaitannya dengan belajar atau lingkungan.
7. Kreativitas umumnya dianggap sinonim dengan imajinasi dan fantasi dan karenanya merupakan bentuk permainan mental.
8. Kreativitas dalam artian bahwa semua orang umumnya terbagi dalam dua kelompok besar : "penurut" dan "pencipta".

Arti Psikologi dari Kreativitas

Banyak definisi kreativitas yang mungkin dapat diterima para psikolog demikian singkatnya sehingga tidak mencakup seluruh unsur penting yang dibutuhkan dalam definisi yang dapat dipakai. Oleh karena itu, definisi Drevdahl¹⁶⁾ dipilih sebagai definisi yang baik dan dapat dipakai :

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal

¹⁶⁾Drevdahl, J.E., *Factors of Importance for Creativity*, Journal of Clinical Psychology, 1956, 12, 21-26.

imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Unsur Karakteristik Kreativitas

- Kreativitas merupakan proses bukan hasil.
- Proses itu mempunyai tujuan yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya.
- Kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkret atau abstrak.
- Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.
- Kreativitas merupakan suatu cara berpikir, tidak dinonim dengan kecerdasan, yang mencakup kemampuan mental selain berpikir.
- Kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima.

- Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus ke arah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok, atau melamun.

Penelitian terhadap unsur tersebut secara seksama akan mengungkapkan dua kenyataan.¹⁷⁾ Pertama, kreativitas, menurut para psikolog, sangat berbeda dari konsepnya yang populer, dan kedua, kreativitas merupakan kegiatan yang jauh lebih rumit dari apa yang disadari banyak orang.

Apakah kecerdasan dan kreativitas tinggi akan berjalan seiring, sebagian besar bergantung pada faktor di luar kreativitas atau kecerdasan. Faktor dalam lingkungan atau dalam diri seseorang sering mengganggu perkembangan kreativitas. Misalnya cara mendidik anak yang sangat otoriter di rumah atau di sekolah selama tahun-tahun pembentukan awal akan membekukan kreativitas, tetapi tidak mempengaruhi kecerdasan tinggi. Dalam kondisi demikian hubungan antara inteligensi dan kreativitas akan rendah.

Diantara ciri dalam sindrom kreativitas¹⁸⁾ adalah keluwesan, ketidakpatuhan, kebutuhan akan otonomi, kebutuhan bermain kesenangan mengolah gagasan, ketegasan ketenangan, keyakinan diri, rasa humor, keterbukaan, persistensi intelektual, kepercayaan diri, keingintahuan, kesenangan mengambil risiko yang sudah diperhitungkan bila keberhasilan bergantung pada kemampuan sendiri, minat yang

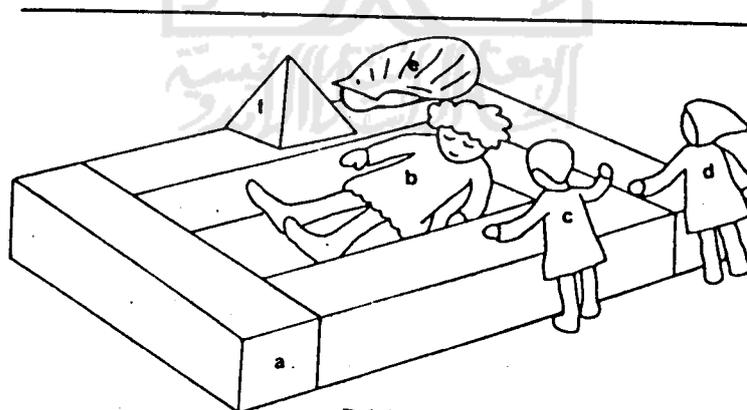
¹⁷⁾Khatena, J. Creative Imagination, *Imagery and Analogy*, Gifted Child Quarterly, 1975, 19, 149-160.

¹⁸⁾Arasteh, J.D. *Creativity and Related Process in The Young Child: A review of the literature*. Journal of Genetic Psychology, 1968, 112, 77-103.

tidak sesuai dengan jenis kelamin, perasaan malu dalam situasi sosial, lebih menyukai fantasi daripada petualangan nyata, keberanian berpetualang dan ketekunan mengembangkan minat yang dipilih sendiri.

Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya.

Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak kecil karena menambah bumbu dalam permainannya-pusat kegiatan hidup mereka. Jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. Ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.



- a. Balok besar untuk tempat tidur
- b. boneka yang 'sakit'
- c. boneka 'dokter'
- d. boneka 'jururawat'
- e. kerang dianggap sebagai mainan
- f. balok berbentuk piramid dianggap lampu

Gb. II.3. Contoh Permainan Kreatif Imajinatif

Sumber : Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Dengan bertambahnya usia anak, prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka. Kreativitas yang membantu mereka mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar. Salah satu nilai kreativitas penting yang sering dilupakan adalah sumbangannya pada kepemimpinan. Nilai kreativitas tampak jelas dalam kasus anak yang kurang kreatif. Spock mengatakan, "*Orang yang sangat berpikiran literal mempunyai kegunaan terbatas bagi dunia dan kemampuan terbatas untuk memperoleh kegembiraan*".¹⁹⁾

Penemuan Kreativitas

Di masa lampau orang yang kreatif ditemukan hanya setelah mereka menghasilkan sesuatu yang orisinal, seperti film, komposisi musik, atau penemuan lainnya. Dengan pengetahuan kita sekarang mengenai bagaimana kemampuan dikenal sebagai "bakat" - dapat dipupuk atau dibekukan oleh pengaruh lingkungan.

Perkembangan Kreativitas

Studi-studi mengenai kreativitas menunjukkan bahwa perkembangannya mengikuti pola yang dapat diramalkan.²⁰⁾ Ini tampak pada awal kehidupan dan pertama-tama terlihat dalam permainan anak, lalu secara bertahap menyebar ke

¹⁹⁾Spock, B., *Raisus Children in a Ditti Cult Time*, New York, Norton, 1974.

²⁰⁾Laurence, R, dan Sutton-Smith. Novel Respons to Toys : A. Replication. *Marril-Pallmer Quarterly*, 1968, 14, 159-160.

berbagai bidang kehidupan lainnya seperti pekerjaan sekolah, kegiatan rekreasi dan pekerjaan. Hasil kreatif biasanya mencapai puncaknya pada usia tiga puluh dan empat puluhan. Setelah itu tetap mendatar atau secara bertahap menurun. Lehman menjelaskan, puncak awal dalam kreativitas disebabkan oleh faktor lingkungan seperti kesehatan yang buruk, lingkungan keluarga, tekanan keuangan, dan kekurangan waktu luang. Tidak terdapat bukti bahwa puncak awal atau penurunan berikutnya disebabkan oleh batasan bawaan.

Spock menekankan betapa pentingnya sikap aktif orangtua terhadap ekspresi kreativitas anak ketika ia mengatakan :

Orang tua yang memperkenalkan bayi dunia benda mati atau tidak melakukannya-menunjukkan mereka, apa saja kesenangan yang dapat diperoleh dengan meletakkan sejumlah sendok dalam pan, meletakkan gambar buku, atau menari mengikuti irama musik. Apabila orangtua mengajar mereka dengan semangat positif ini, mereka bukan saja akan menimbulkan perasaan bahwa hal-hal itu dapat dinikmati namun mereka juga akan mampu melakukannya sendiri dengan baik. Atau jika orang tua mempunyai sikap yang berlawanan, mereka akan mengajarkan bahwa benda-benda itu harus dihindari karena bermain dengannya dapat menimbulkan bahaya atau kemarahan orangtua.

Arasteh²¹⁾ melaporkan, bahwa perkembangan kreativitas mungkin terhambat pada beberapa "periode kritis" selama masa kanak-kanak dan remaja.

Periode Kritis dalam Perkembangan Kreativitas 22)

5 sampai 6 tahun

Sebelum anak siap memasuki sekolah, mereka belajar bahwa mereka harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan kelak di sekolah. Semakin keras kekuasaan orang dewasa, semakin beku kreativitas anak tersebut.

8 sampai 10 tahun

Keinginan untuk diterima sebagai anggota gang mencapai puncaknya pada usia ini. Kebanyakan anak merasa bahwa untuk dapat diterima, mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan pola gang yang telah ditentukan dan setiap penyimpangan membahayakan proses penerimaan.

13 sampai 15 tahun

Upaya untuk memperoleh persetujuan teman sebaya, terutama dari anggota jenis kelamin yang berlawanan, mengendalikan pola perilaku anak remaja. Seperti halnya anak yang berada pada usia-gang, remaja menyesuaikan dirinya dengan harapan untuk mendapatkan persetujuan dan penerimaan.

21) Arasteh, J.D. Creative and Related Process in The Young Child, a Review of The Literature, Journal of Genetic Psychology, 1986.

22) Elizabeth B. Hurlock, Perkembangan Anak, Jilid 2, Erlangga, Jakarta, 1990.

17 sampai 19 tahun

Pada usia ini upaya untuk memperoleh persetujuan dan penerimaan, dan juga latihan untuk mengekang kreativitas. Apabila pekerjaan menuntut konformitas dengan pola standar serta keharusan mengikuti perintah dan peraturan tertentu, sebagai mana halnya dengan kebanyakan pekerjaan rutin, hal itu akan membekukan kreativitas.

Variasi Kreativitas

Ada sejumlah faktor yang turut menimbulkan variasi, lima di antaranya :

1. Jenis kelamin.

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak.

2. Status sosio ekonomi.

Anak dari kelompok sosio ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari anak kelompok yang lebih rendah.

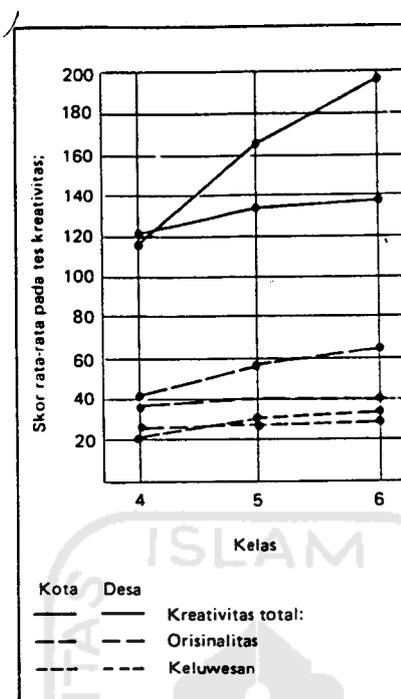
3. Urutan Kelahiran.

4. Ukuran Keluarga.

Anak dari keluarga kecil, bilamana kondisi lain sama, cenderung lebih kreatif dari anak keluarga besar.

5. Lingkungan Kota Versus Lingkungan Pedesaan.

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dari anak lingkungan pedesaan.



Dalam tes kreativitas, skor anak desa lebih rendah dari skor anak dari daerah kota.

Gb. II.4. Grafik Kreativitas Anak Kota dan Anak Desa

Sumber : Perkembangan Anak

Faktor-Faktor yang Meningkatkan Kreativitas

Ketika masih diyakini bahwa kreativitas merupakan unsur bawaan yang hanya dimiliki sebagian kecil anak, dianggap bahwa kreativitas akan berkembang secara otomatis dan tidak dibutuhkan adanya rangsangan lingkungan atau kondisi lingkungan yang menguntungkan bagi perkembangan ini. Bertentangan dengan itu, sekarang diketahui bahwa semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang.

Kondisi lingkungan yang menguntungkan dan yang membekukan perkembangan kreativitas yang menunjukkan dua faktor.

Pertama sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orangtua dan juga serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif. Apabila ingin dibentuk kondisi menguntungkan bagi perkembangan kreativitas, faktor negatif ini harus dihilangkan. Hal ini banyak diusahakan orang tua dengan menekankan kenormalan anaknya yang kreatif dan dengan mendorongnya untuk berbuat seperti teman sebayanya dan menaruh perhatian terhadap apa saja yang menjadi perhatian teman sebaya.

Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik. Torda telah menjelaskan :²³⁾

Kreativitas tidak saja bergantung pada potensi bawaan yang khusus, tetapi juga pada perbedaan mekanisme mental yang menjadi sarana untuk mengungkapkan sifat bawaan. Mekanisme mental ini dihasilkan oleh suatu tipe adaptasi awal khusus.....

²³⁾Thord, C. Some Observations on The Creative Process Perceptual and Motorskills, 1970, 107-126.

Kondisi yang meningkatkan kreativitas 24)

Waktu

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

Kesempatan menyendiri

Hanya 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".²⁵⁾

Dorongan

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

Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

²⁴⁾Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid I, Erlangga, Jakarta, 1990.

²⁵⁾Singer, J.L., *The Importance at Day Draming Psychology Today*, 1968, 19-26.

Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Pulaski mengatakan, "Anak-anak harus berisi agar dapat berfantasi".²⁶⁾

Ekspresi Kreativitas di Masa Anak-Anak

Animisme

Animisme adalah kecenderungan untuk menganggap benda mati sebagai hidup. Pemikiran animistik dimulai sekitar usia anak 2 tahun, mencapai puncaknya antara 4 dan 5 tahun, kemudian menurun dengan cepat dan menghilang segera sesudah anak masuk sekolah. Akibatnya, animistiknya dapat

²⁶⁾Pulaski, M.A., *The Rich Rewards of Believe, Psychology Today*, 1974, hal. 74.

dianggap sebagai kegiatan kreatif di masa kanak-kanak, tetapi hal ini jarang berlanjut setelah anak mulai sekolah. Ketika anak telah cukup matang untuk mengerti bahwa mainan dan binatang mainan tidak mempunyai sifat manusia dan binatang hidup, mereka mulai kurang berminat pada mainan dan mulai mengalihkan minatnya pada permainan tanpa alat-alat tersebut.



Bila anak-anak memberikan sifat hidup pada objek mati, mereka bereaksi terhadap benda ini sebagaimana mereka akan bereaksi terhadap orang atau hewan.

Gb. II.5. Tindakan Animisme Anak

Sumber : Perkembangan Anak

Bermain Drama

Bermain drama sebagaimana telah dikemukakan dalam bab sebelumnya sering disebut "permainan pura-pura", sejajar dengan pemikiran animistik. Permainan ini kehilangan daya tariknya kurang lebih pada saat anak masuk sekolah.

Stone dan Church menggambarkan khas dramatisasi anak-anak sebagai berikut :²⁷⁾

Bagi anak usia tiga tahun, sebuah balok kayu dapat menjadi boneka, kereta api, bangunan, atau sapi. Bagi anak usia tiga tahun, sebuah balok merupakan bahan bangunan, dan ia ingin bahwa kereta yang keluar dan masuk stasiun mirip kereta api sesungguhnya. Anak usia tiga tahun tahu dan dapat mengisi suatu dunia dengan potongan kayu, batu, dan kertas dan kain yang tidak dibentuknya menjadi bentuk yang mirip orang. Anak usia empat tahun yang gagah, menginginkan pelengkap yang menonjol misalnya topi yang lebar, pistol atau sapu tangan pengikat leher. Bagian satu unsur dapat menggantikan seluruh peran "koboi". Tetapi anak usia lima tahun, mungkin merasa kurang puas dengan permainannya apabila ia tidak dapat menggunakan semua pakaian dan tali koboi.

Bermain konstruktif dimulai sejak awal, seringkali lebih awal dari bermain drama, tetapi permainan ini dikalahkan oleh permainan pura-pura yang lebih menyenangkan. Kemudian apabila permainan pura-pura kehilangan daya tariknya bagi anak, mereka mengalihkan perhatian mereka ke tipe permainan kreatif yang sebelumnya dianggap menyenangkan dan banyak menghabiskan waktu mereka.

²⁷⁾Stone, J.L. dan J. Chuch, *Childhood and Adolescence*, Apsychology of The Growing Person, New York : Random House, 1972.

Bermain konstruktif awal sifatnya reproduktif. Anak meniru apa saja yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bertambahnya usia, mereka kemudian menciptakan konstruksi dengan menggunakan benda dan situasi sehari-hari serta mengubahnya agar sesuai dengan khayalannya.

Dua jenis permainan konstruktif yang paling umum dan populer adalah membuat benda dan menggambar.

Pada permainan konstruktif awal, anak-anak membuat benda dari tanah, pasir, balok, tanah liat, cat dan kertas dan lem. Di taman kanak-kanak, kebanyakan anak beralih dari membangun dengan balok ke melukis, anak-anak membuat model, teka teki, dan merekat. Pada akhir masa kanak-kanak mereka membangun kemah, rumah-rumahan, boneka salju dan bendungan.

Teman Imajiner

Teman imajiner adalah orang, hewan, atau benda yang diciptakan anak dalam khayalannya untuk memainkan peran seorang teman.

Dusta Putih

Suatu ekspresi kreativitas yang umum di kalangan anak-anak kecil adalah menceritakan "dusta putih" (*white lies*), yang sering disebut "dongeng berlebihan" (*tall tales*). Pada dasarnya, perbedaan dusta putih, berbohong adalah bahwa dusta putih digunakan untuk menonjolkan diri sedangkan berbohong untuk melindungi diri.



Gb. II.6. Dusta Putih

Sumber : Dennis The Menace Field

Lelucu/Humor

Humor mempunyai dua aspek, kemampuan untuk mempersepsikan kelucuan dan kemampuan melucu. Anak yang mampu membuat orang lain tertawa atau yang mampu memojokkan orang lain ke posisi yang sulit akibatnya mengembangkan kepercayaan dan keyakinan diri.

Bercerita

Pada mulanya bercerita sifatnya reproduktif. Anak menceritakan hal-hal yang telah mereka dengar dari radio atau televisi atau yang diceritakan padanya. Kelak cerita mereka akan menjadi kreatif.

Bercerita tidak saja membantu anak melakukan penyesuaian sosial yang baik, bercerita juga membantu mereka melakukan penyesuaian pribadi yang baik. Pengetahuan bahwa mereka dapat menjadi pusat perhatian menimbulkan keyakinan dan kepercayaan diri si anak.

Kegagalan Merangsang Kreativitas

Walaupun dasar kreativitas diturunkan seperti halnya semua potensi bawaan, perkembangannya harus dirangsang. Setiap kondisi yang menghambat rangsangan ini akan menghalangi perkembangannya. Bukti-bukti menunjukkan bahwa kreativitas tampak sejak awal dan pertama-tama terlihat dari cara bayi bermain dengan mainannya. Pada waktu itu setiap hal yang menghambat perkembangan kreativitas akan membekukan kreativitas itu. Salah satu hambatan yang paling umum adalah kurangnya rangsangan.

Kurangnya rangsangan dapat disebabkan ketidaktahuan orangtua dan orang lain dalam lingkungan bayi tentang pentingnya kreativitas atau mungkin ditimbulkan oleh asumsi bahwa kreativitas merupakan sifat bawaan, sehingga alam akan mengatur perkembangannya dan karenanya rangsangan tidak diperlukan.

Beberapa Kondisi Rumah Yang Tidak Menguntungkan Kreativitas

Membatasi Eksplorasi

Apabila orang tua membatasi eksplorasi atau pertanyaan mereka juga membatasi perkembangan kreativitas anak mereka.



Sikap sosial yang tidak menguntungkan, terutama bila diekspresikan teman sebaya, cenderung mengurangi usaha anak kecil untuk kreatif.

Gb. II.7. Sikap Yang Menghambat Kreativitas

Sumber : Perkembangan Anak

Keterpaduan Waktu

Jika anak terlalu diatur sehingga hanya sedikit tersisa waktu bebas untuk berbuat sesuka hati, mereka akan kehilangan salah satu yang diperlukan untuk pengembangan kreativitas.

Dorongan kebersamaan keluarga

Harapan bahwa semua anggota keluarga melakukan berbagai kegiatan bersama-sama tanpa memedulikan minat dan pilihan pribadi masing-masing, mengganggu perkembangan kreativitas.

Membatasi Khayalan

Orang tua yang yakin bahwa semua khayalan hanya memerosotkan waktu dan menjadi sumber gagasan yang tidak realistis berupaya keras untuk menjadikan anaknya realistis.



(a) "Serigala, meringkuk" usia 3-4, pen; (b) "Keluargaku," usia 7-10 tahun, pensil. Kreativitas dalam menggambar cenderung menurun setelah anak menerima bimbingan formal dalam menggambar.

Gb. II.8. Penyusunan Orisinilitas

Sumber : J.L.Brown: Procursors of Intelligence and Creativity

Peralatan Bermain yang sangat terstruktur

Anak yang diberi peralatan main yang sangat terstruktur seperti boneka yang berpakaian lengkap atau buku berwarna dengan gambar yang harus diwarnai, kehilangan kesempatan bermain yang dapat mendorong perkembangan kreativitas.

Orang tua yang konservatif

Orangtua yang konservatif, yang takut menyimpang dari pola sosial yang direstui sering bersi keras agar anaknya mengikuti langkah-langkah mereka.

Orangtua yang terlalu melindungi

Jika orang tua terlalu melindungi anaknya, mereka mengurangi kesempatan untuk mencari cara mengerjakan sesuatu yang baru atau berbeda.

Disiplin yang otoriter

Disiplin yang otoriter membuat sulit atau tidak mungkin ada penyimpangan dari perilaku yang disetujui orang tua.

Kondisi Sekolah yang tidak menguntungkan

Kondisi sekolah juga mempengaruhi perkembangan kreativitas. Apabila tidak menguntungkan, kondisi ini dapat menghambat rangsangan kreativitas yang disediakan dalam lingkungan rumah yang baik. Inilah salah satu alasan mengapa usia masuk sekolah merupakan "periode kritis" bagi perkembangan kreativitas.

Diantara banyak kondisi sekolah yang mengganggu perkembangan kreativitas ialah kelas dengan jumlah murid yang sangat besar yang menuntut adanya disiplin kaku, tekanan kuat pada proses menghafal, larangan terhadap apa saja yang tidak sesuai dengan yang orisinal, acara kegiatan kelas yang terjadwal ketat, disiplin keras dan

otoriter, dan keyakinan para guru bahwa anak yang kreatif lebih sulit ditangani dan pekerjaan mereka sukar dinilai dibandingkan pekerjaan anak biasa. Apabila para guru menganggap prestasi akademik sebagai satu-satunya jalan bagi keberhasilan dalam kehidupan, hambatan terhadap ekspresi kreatif mungkin sangat besar.

2.4. Persepsi Anak Terhadap Penampilan Fisik Bangunan

Unsur-unsur yang dapat memberi karakter terhadap penampilan fisik bangunan, adalah sebagai berikut :

- warna
- tekstur
- bentuk
- ukuran/skala

Persepsi anak terhadap unsur pemberi karakter penampilan fisik bangunan, sesuai dengan kelompok umurnya adalah sebagai berikut :²⁸⁾

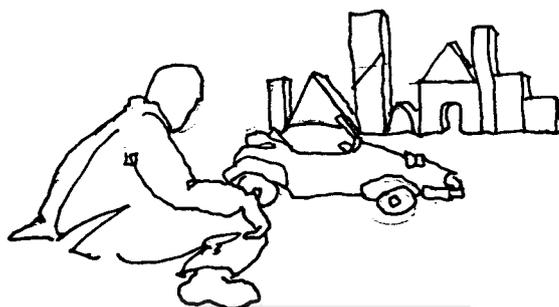
a. 0-2 tahun

Pada usia ini, anak lingkungan fisik (dalam hal ini ruang) belum menjadi perhatian anak.

Anak lebih tertarik kepada benda-benda obyek mainannya dari pada terhadap ruang di sekitarnya.

Pada usia ini warna lebih menarik perhatian anak dibanding dengan bentuk.

²⁸⁾Drs. Singgih SU, *Makalah Psikologi Anak*, Fakultas Psikologi UGM, Yogyakarta, 1993.



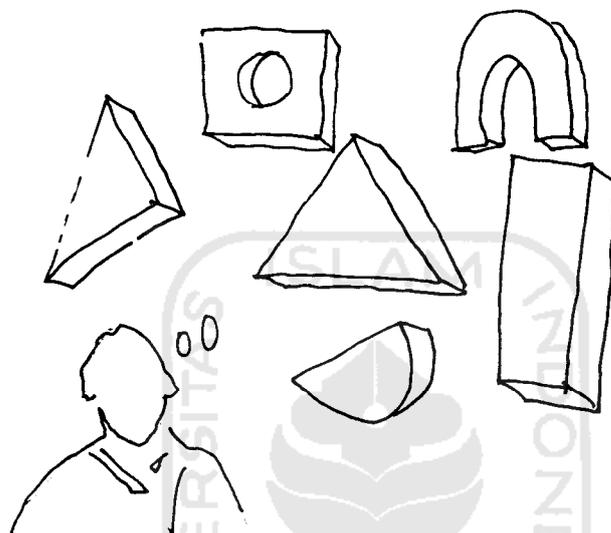
Gb. II.9. Mainan Sebagai Pusat Perhatian

b. 2-5 tahun

Persepsi terhadap bentuk, warna, ukuran dan tekstur pada kelompok usia ini bisa dijabarkan sebagai berikut :

- dalam pembentukan karakter ruang warna secara psikologis lebih berpengaruh dari pada bentuk,
- anak lebih mudah mencerna bentuk-bentuk yang sederhana. Bentuk-bentuk rumit menimbulkan rasa asing bagi anak,
- bagi anak skala yang disukainya adalah skala yang manusiawi, dalam artian sesuai dengan ukuran tubuhnya,

- ruang yang terlalu tinggi atau terlalu luas akan menimbulkan kesan monumental yang akan membuat anak menjadi semakin kecil.



Gb. II.10. Bentuk Sederhana Lebih Sesuai Untuk Anak

2.5. Kesimpulan

2.5.1. Perkembangan Anak dan Mengasuh Anak

Perkembangan anak dalam setiap tahap dan fase pertumbuhannya tidak sama, dengan semakin bertambahnya umur, anak cenderung mengalami perubahan dan perkembangan dalam tingkah lakunya. Perkembangan ini didasari atas respon terhadap lingkungan dan situasi di sekitarnya yang berperan dalam membentuk tingkah laku anak, perubahan perkembangan ini juga beriringan dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik anak.

Bahasan mengenai perkembangan dalam perubahan fisik dan kecenderungan pola perilaku anak ini dikenal dengan psikologi perkembangan anak. Tujuan pembahasan perkembangan psikologi anak ini adalah untuk :

- memahami perubahan yang tampak universal bersamaan dengan meningkatnya usia anak.
- menjelaskan perbedaan individual pada perilaku anak.
- memahami perilaku anak dalam konteks lingkungan atau pengaruh kondisi situasi fisik dimana anak berada.

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, dalam pertumbuhannya anak mengalami beberapa masa perkembangan yang meliputi tahap : masa anak awal (masa kanak-kanak), masa anak lanjut, dan masa remaja.²⁹⁾

Pemahaman terhadap pola kecenderungan dalam tahap perkembangan anak ini diperlukan, dalam memahami dunia anak-anak. Hal ini tidak hanya bagi orang tua dalam mengasuh anaknya, tapi juga semua pihak yang memiliki keterkaitan dengan dunia anak, termasuk para pendidik dalam mendidik anak-anaknya, agar sistim terapan yang dilakukan sesuai dan dapat menunjang perkembangan intelegensia dan prestasi anak. Dengan mengetahui tahap-tahap perkembangan anak ini serta pola perilaku dalam masing-masing tahap, maka akan memudahkan pihak-pihak yang terkait dengan dunia anak, dalam :

²⁹⁾ SC. Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, PT. Gramedia, Jakarta, 1985.

- Memahami dan mengerti macam-macam perilaku anak dalam tiap-tiap masa pertumbuhan, dan tidak menjadi kaget/ cemas melihat perilaku yang bagi orang dewasa cenderung negatif, misalnya : sikap agresif dan lain-lain, sehingga memudahkan interaksi dengan anak.
- Dengan mengenali tiap tahap perkembangan anak, maka dapat mengerti hal-hal yang mereka butuhkan pada setiap tahap, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.
- Dengan mengerti tanda-tanda pada tiap fase perkembangan, maka memudahkan antisipasi bila ada hal-hal yang tidak wajar, pada perkembangan kematangan kepribadian anak.

Satu hal yang perlu mendapat perhatian dan penekanan bagi orang tua, maupun pengasuh anak, serta yang memiliki keterkaitan dengan dunia anak adalah agar tidak berlaku otoriter dan memaksakan setiap situasi terhadap anak. Sifat penekanan terhadap anak seperti penekanan disiplin dan pemaksaan keinginan orang tua terhadap anak cenderung menghasilkan hal yang negatif bagi anak. Situasi dimana anak dicap "nakal" oleh orang dewasa tidak selamanya berlaku sama dalam persepsi anak, bahkan ada dalam beberapa kasus kecenderungan tersebut berlaku sebaliknya, seperti contoh kasus dari penelitian Dr. Blurton Jones;³⁰⁾

³⁰⁾Beberapa Aspek dari Perilaku Sosial Anak-anak di Taman Kanak-kanak dalam Primate Ethology, ed.D.Morris, Weldenfeld & Nicholson, 1966.

"Ia mengatakan situasi dimana anak-anak kejar-kejaran, bergulat, melompat, saling memukul dengan atau tanpa objek, tanpa memukul dengan sungguh-sungguh. Walaupun bagi sejumlah orang dewasa kelihatan seperti perkelahian, kenyataannya tidaklah agresif, tetapi bentuk ramah dari permainan", yang ia anjurkan, penting dalam perkembangan sosial si anak.

Dalam perkembangan perilaku anak, bentuk permainan dapat memiliki fungsi, edukasi dalam mendidik anak, terutama dalam merangsang bakat dan kreativitas anak.

2.5.2. Perkembangan Anak dan Penampilan Fisik Bangunan

Pada tiap tahap perkembangannya, persepsi anak terhadap benda-benda sekitar juga mengalami perkembangan. Selain dari bentuk benda-benda tersebut, persepsi anak terhadap wujud visual benda-benda juga dipengaruhi oleh : warna, tekstur dan ukuran.

Dari persepsi dasar Anak terhadap bentuk-bentuk lingkungannya, maka citra visual yang dapat mewakili dunia anak adalah :

1. Bentuk-bentuk geometri murni yang sederhana. Hal ini sesuai dengan ciri sifat anak yang murni (jujur) dan sederhana.

Seperti : segi empat, segi tiga, lingkaran.

2. Warna-warna Primer

Seperti : merah, biru dan kuning.