

MENUMBUHKAN EKONOMI KREATIF ANAK USIA DINI MELALUI PENDIDIKAN KELUARGA

Sunanik
Dosen STKIP PGRI Tulungagung

Abstrak

Dalam menghadapi era ekonomi kreatif yang berbasis kepada modal kreativitas sumberdaya manusia, maka kreativitas harus dipupuk sejak usia dini melalui pendidikan khususnya dalam pendidikan keluarga. Keluarga sebagai lembaga pendidikan yang pertama dan utama, diharapkan mampu mendorong kreativitas anak. Untuk itu orang tua selaku pendidik utama dapat melakukan hal-hal sbb: Menunjang dan mendorong kegiatan yang diminati anak, menikmati keberadannya bersama anak, menjalin kerjasama yang baik dengan anak, mendorong kemandirian anak dalam bekerja, memberikan pujian yang sungguh-sungguh terhadap karya anak, memberi kesempatan kepada anak untuk berpikir, merenung dan berkhayal, merangsang daya pikir anak dengan cara mengajak berdiskusi tentang hal yang mampu dipikirkan anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat menentukan atau mengambil keputusan, membantu anak yang menemukan kesulitan dengan memberikan penjelasan yang dapat diterima akal anak, memberikan fasilitas yang cukup bagi anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi, dan memberikan contoh dalam membuat karya kreatif. Adapun cara menumbuhkan ekonomi kreatif pada anak usia dini maka keluarga dapat melakukan dengan permainan masak-masakan, pasaran, membuat permainan dari bahan sekitar, bongkar pasar mainan, bernyanyi/menari/membaca puisi, menggambar/melukis, bermain drama, fashion-fashionera, membuat kerajinan tangan disesuaikan dengan minat anak.

Kata kunci: Ekonomi kreatif, Anak Usia Dini, Pendidikan Keluarga.

PENDAHULUAN

Indonesia dengan potensi kekayaan yang sangat besar baik potensi sumberdaya alam, keragaman budaya, maupun sumberdaya manusia, perlu mengedepankan kreativitas dan inovasi dalam pembangunan nasional untuk mengoptimalkan berbagai potensi kekayaan yang dimilikinya. Ekonomi kreatif yang berbasis kepada modal kreativitas sumberdaya manusia, berpeluang mendorong daya saing bangsa Indonesia di masa depan. Jika sumberdaya manusia Indonesia yang jumlahnya sangat besar memiliki

kemampuan untuk berkreasi untuk menciptakan inovasi dan nilai tambah, maka kreativitas tersebut akan menjadi sumberdaya terbarukan yang tidak ada habisnya. Kreativitas akan mendorong dihasilkannya produk-produk manufaktur dan jasa yang inovatif dan bernilai tambah tinggi sehingga kelak Indonesia tidak akan lagi bergantung pada ekspor bahan mentah, tetapi juga akan mampu mengeksport produk yang bernilai tambah tinggi. Kreativitas dan inovasi juga akan menjadikan warisan budaya dan kearifan lokal berkontribusi besar tidak hanya bagi perekonomian

nasional namun juga bagi peningkatan citra bangsa Indonesia di mata dunia internasional.

Badan Pusat Statistik melansir bahwa Indonesia pada tahun 2013 lalu telah menghasilkan PDB (Produk Domestik Bruto) sebesar 9.109.129,4 miliar rupiah. Angka merupakan peningkatan atas PDB pada tahun 2012 sebesar 8.241.864,3. Perbandingan kedua PDB tersebut mengindikasikan pertumbuhan sebesar 10,52%. Seluruh angka-angka tersebut diperoleh atas dasar harga yang berlaku meliputi 10 sektor ekonomi di Indonesia. Pada tahun 2013 ini, sektor yang memberi kontribusi terbesar adalah sektor industri pengolahan (sebesar 1.864.897,05 miliar), selanjutnya disusul oleh sektor pertambangan dan penggalian (sebesar 1.303.177,30 miliar). Sementara ini, sektor ekonomi kreatif memberikan kontribusi sebesar 641.815,4 miliar dari total 9.109.129,4 miliar rupiah di atas. Kontribusi ini menempatkan sektor ekonomi kreatif di peringkat ketujuh dari 10 sektor ekonomi dengan persentase mencapai 7,05%. Sektor ekonomi kreatif sendiri mengalami peningkatan 10,9% dimana pada tahun 2012 silam, kontribusi yang

diberikan sebesar 578.760,6 miliar rupiah.

Badan Pusat Statistik juga menjelaskan lebih lanjut tentang Sektor ekonomi kreatif yang terdiri atas 15 subsektor sehingga dapat diperoleh perolehan kontribusi NTB (Nilai Tambah Bruto) dari kelimabelasnya. Melalui detail kontribusi persubsektor, maka dapat dilakukan analisis lebih lanjut mengenai kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDB di Indonesia 2010-2013. Subsektor kuliner meraih peringkat pertama dari 15 subsektor dengan capaian kontribusi mencapai 208.632,75 miliar atau 33%. Di bawah subsektor kuliner, terdapat subsektor mode (fesyen) yang memberikan pengaruh NTB sebesar 181.570,3 miliar atau 27%. Kedua subsektor ini jauh meninggalkan 13 subsektor lainnya dimana kondisi serupa juga terjadi pada rentang 2010 sampai dengan 2013.

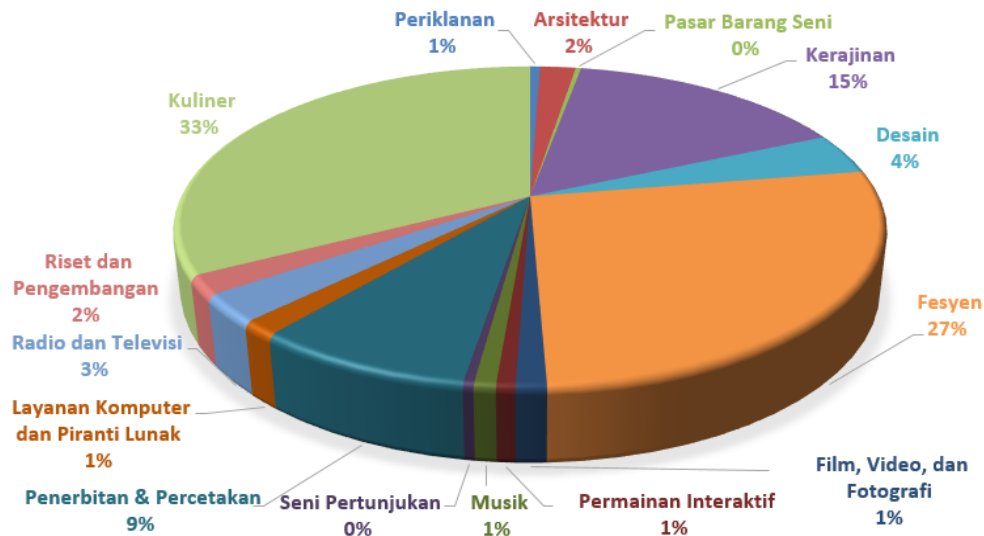
Berikut ini merupakan detail pencapaian NTB negara Indonesia pada rentang tahun 2010 s.d. 2013 beserta uraian 15 subsektor ekonomi kreatif.

Tabel NTB Ekonomi Kreatif Indonesia Tahun 2010-2013
Atas Dasar Harga Berlaku (Milyar Rupiah)

Sektor	Uraian	2010	2011*	2012**	2013***
1	Periklanan	2.534,7	2.896,6	3.168,3	3.754,2
2	Arsitektur	9.243,9	10.425,6	11.510,3	12.890,9
3	Pasar Barang Seni	1.372,1	1.559,5	1.737,4	2.001,3
4	Kerajinan	72.955,2	79.516,7	84.222,9	92.650,9
5	Desain	19.583,2	21.018,6	22.234,5	25.042,7
6	Fesyen	127.817,5	147.503,2	164.538,3	181.570,3
7	Film, Video, dan Fotografi	5.587,7	6.466,8	7.399,8	8.401,4
8	Permainan Interaktif	3.442,6	3.889,1	4.247,5	4.817,3
9	Musik	3.972,7	4.475,4	4.798,9	5.237,1
10	Seni Pertunjukan	1.897,5	2.091,3	2.294,1	2.595,3
11	Penerbitan & Percetakan	40.227,0	43.757,0	47.896,7	52.037,6
12	Layanan Komputer dan Piranti Lunak	6.922,7	8.068,7	9.384,2	10.064,8
13	Radio dan Televisi	13.288,5	15.664,9	17.518,6	20.340,5
14	Riset dan Pengembangan	9.109,1	9.958,0	11.040,9	11.778,5
15	Kuliner	155.044,8	169.707,8	186.768,3	208.632,8
Jumlah Ekonomi Kreatif		472.999,2	526.999,2	578.760,6	641.815,5

Ket.: *) Angka Sementara; **) Angka Sangat Sementara; ***) Angka Sangat-Sangat Sementara

Distribusi 15 Subsektor Ekonomi Kreatif dalam Nilai Tambah Bruto tahun 2013



Berdasarkan data tersebut di atas jelas bahwa ekonomi kreatif sangat memungkinkan untuk dikembangkan di Indonesia dan diharapkan ekonomi kreatif mampu menciptakan lapangan kerja dan mengentaskan kemiskinan. Sementara itu dalam mengembangkan ekonomi kreatif, dapat diidentifikasi beberapa masalah pokok sebagai berikut: (1) adanya perizinan yang birokratis, berbelit-belit, banyaknya pungutan liar, keterbatasan infrastruktur, regulasi dan perlindungan atas hasil karya serta minimalnya aksesibilitas. (2) kurang adanya respons dari pemerintah terhadap hasil kreatif yang mampu menumbuhkan ransangan untuk berkreasi. (3) lemahnya budaya intreprenur yang menjadi sumber daya insani kreatif baik yang dihasilkan pendidikan formal maupun non formal. (4) minimnya rasa kebanggaan dan rasa memiliki terhadap produk kreatif, karena terbatasnya sosialisasi, kualitas produksi yang belum memadai, adanya sikap diskriminatif bahwa kualitas hasil produk lokal lebih rendah daripada produk luar, biaya produksi tinggi, harga

jual mahal. (5) belum adanya perlindungan dari pemerintah terhadap hasil pengembangan ekonomi kreatif dalam bentuk kepastian hukum, ketersediaan finansial dan dukungan infrastruktur yang memadai. (6) kurangnya koordinasi dan kerja sama antar kementerian dalam perencanaan dan pelaksanaan pengembangan ekonomi kreatif sebagai perspektif pembangunan ekonomi nasional. (7) lemahnya kualitas pelayanan, akuntabilitas dan pengawasan terhadap pengembangan ekonomi kreatif. (8) maraknya pembajakan karya cipta yang merugikan di mana pembuat cipta tidak mendapatkan uang atau keuntungan dari penjualan karyanya. (Jurnal Kajian Lemhanas RI, Edisi 14, Desember 2012: hal 6-7).

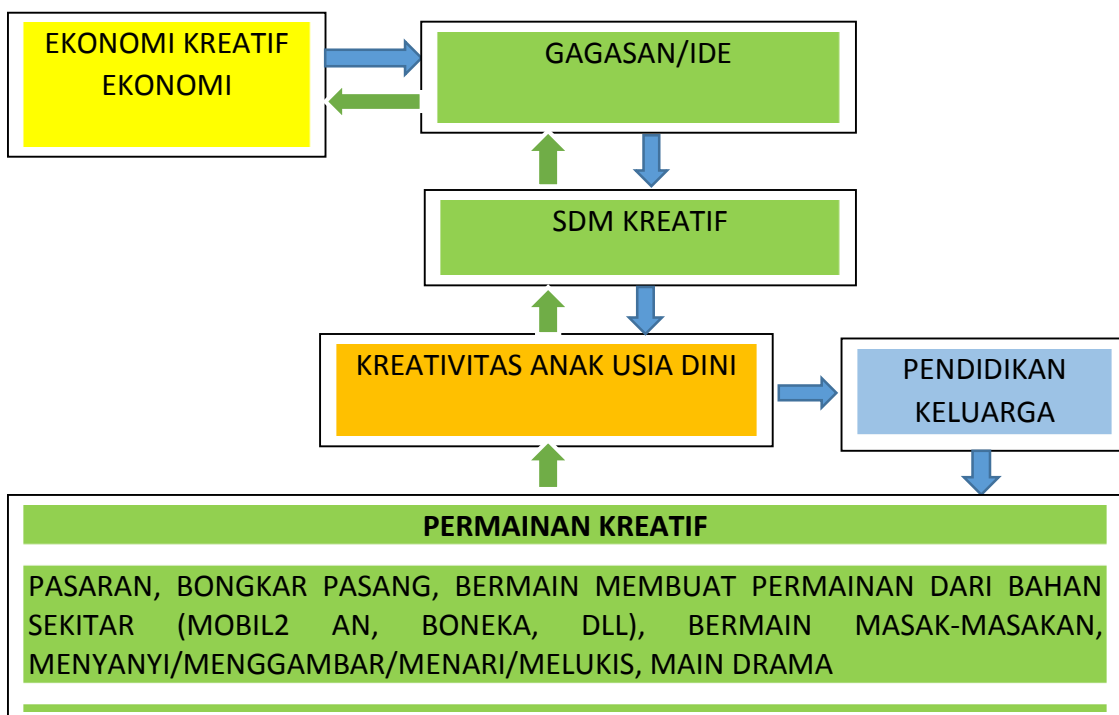
Salah satu masalah dalam pengembangan ekonomi kreatif adalah lemahnya budaya intreprenur yang menjadi sumber daya insani kreatif baik yang dihasilkan pendidikan formal, non formal maupun in formal. Kenyataannya ada beberapa sikap orang tua yang tidak

mendukung pengembangan kreativitas anak adalah:

- 1) Banyak menanyakan kepada anak: "Kenapa begini...? Kenapa begitu...?"
- 2) Selalu memberikan penekanan mengenai sikap: tidak boleh begini, tidak boleh begitu.
- 3) Menganggap anak sebagai manusia kecil yang tidak tahu apa-apa.
- 4) Memberikan pengawasan yang ekstra ketat (*over protective*).
- 5) Selalu mencela karya anak.
- 6) Melarang anak berisik.
- 7) Melarang anak bermain kotor kotoran.
- 8) Selalu memberikan fasilitas yang sudah jadi (*konsuntif*).
- 9) Anak diberi kesibukan yang berlebihan, sehingga tidak memiliki kesempatan untuk merenggangkan otot-ototnya dari kelelahan.

- 10) Kurang memfasilitasi dengan bahan mentah.
- 11) Selalu dimarahi ketika anak melakukan kesalahan, meskipun sepele.
- 12) Sering diolok-olok.
- 13) Anak tidak diberi kebebasan untuk memilih dan menentukan pilihan yang diminatinya.
- 14) Orang tua tidak sabar dengan sikap anak.
- 15) Tidak memberikan bantuan ketika anak menemukan kesulitan.
- 16) Orang tua tidak menyayangi anak dengan sepenuh hati

Dengan sikap orang tua seperti tersebut di atas, maka kreativitas anak sangat sulit terbentuk. Berdasarkan masalah tersebut di atas penulis memiliki kerangka berpikir sbb:
anak usia dini



Berdasarkan kerangka berpikir tersebut penulis bertujuan untuk membahas cara pendidikan keluarga menumbuhkan ekonomi kreatif anak usia dini.

PEMBAHASAN

Kreativitas menurut Munandar dalam Holis Ade (1992: 47) adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas (berpikir kreatif atau *divergent*) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban”.

Jadi secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengebolarasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan”.

Pengertian kreativitas di atas, mengandung makna bahwa kreativitas merupakan daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru. Yang sesungguhnya apa yang diciptakan itu tidak perlu hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Artinya unsur-unsur seperti: pengamatan yang diperoleh seseorang selama hidupnya, pengetahuan yang diperoleh (baik di bangku sekolah maupun yang dipelajarinya dalam keluarga dan masyarakat), masa persiapan (masa seorang anak duduk di bangku sekolah) karena pendidikan mempersiapkan seseorang untuk dapat memecahkan masalah.

Hal-hal tersebut, merupakan data, informasi, atau unsur-unsur yang

sudah ada sebelumnya. Semua data (pengalaman) memungkinkan seseorang mencipta, yaitu dengan menggabungkan (mengkombinasi) unsur-unsurnya menjadi sesuatu yang baru dan salah satu hal yang menentukan sejauh mana seseorang itu kreatif adalah kemampuannya untuk dapat membuat kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada. Pengetahuan dan pengalaman memungkinkan untuk mencipta, lebih dari seseorang yang tidak mempunyai pengalaman pendidikan.

Pendidikan selayaknya dapat membantu anak dalam mempersiapkan serta menyongsong masa depannya dengan penuh rasa percaya diri dan mempunyai keberanian dalam mengambil suatu resiko, hal ini memungkinkan seseorang untuk menjadi kreatif. Hurlock mengemukakan bahwa kreativitas dipandang sebagai kreasi sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan, sebagaimana seorang anak yang bermain dengan balok-balok kayu membangun tumpukan yang menyerupai rumah kemudian menyebutnya rumah.

Berpikir kreatif dinamakan berpikir *divergent* atau *lateral*. Di sini terdapat banyak jawaban yang mungkin mengenai persoalan dan pikiran didorong untuk menyebar jauh dan meluas dalam mencari untuk memecahkan persoalan. Hurlock mengemukakan unsur karakteristik kreativitas sebagai berikut:

- 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 sinonim 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 kearah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok.

Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Menurut Mulyasa (2012:92-3) untuk mengembangkan kreativitas anak, diperlukan adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak. Hal ini didasarkan pada beberapa alasan sebagai berikut:

1. Kreativitas merupakan manifestasi setiap individu. Dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya, dan sebagaimana dikembangkan Maslow dengan teori kebutuhannya yang sangat terkenal; aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
2. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah.
3. Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi dan lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak.
4. Kegiatan kreatif dapat menghasilkan para seniman, dan ilmuwan karena faktor kepuasan yang dikembangkan dari kegiatan kreatif ini akan mendorong mereka

untuk menjadi seseorang yang lebih baik.

5. Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide kreatif. Ini penting karena rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu merupakan karunia Allah, dan dimiliki oleh setiap anak.

Dalam menumbuhkan jiwa kreatif anak usia dini diperlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak dan menunjang tumbuhnya kreativitas. Menurut Mulyasa (2012: 94) sikap alami anak usia dini yang mendasar dan sangat menunjang tumbuhnya kreativitas tersebut adalah pesona dan rasa takjub, imajinasi, rasa ingin tahu, dan banyak bertanya. Keempat sifat tersebut harus dipelihara dan dipupuk sejak usia dini sampai akhir hayat sesuai dengan asas pendidikan seumur hidup.

Menurut Munandar dalam Ade Holis, (1992 : 34) mengemukakan ciri-ciri kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Dorongan ingin tahu besar
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat
- e. Mempunyai rasa keindahan
- f. Menonjol dalam satu bidang seni

- g. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain
- h. Rasa humor tinggi
- i. Daya imajinasi kuat
- j. Keaslian (*orisinalitas*) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya, dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal yang jarang diperlihatkan oleh anak-anak lain)
- k. Dapat bekerja sendiri
- l. Senang mencoba hal-hal baru
- m. Kemampuan pengembangan atau merinci suatu gagasan (kemampuan *elaborasi*).

Peranan Pendidikan Keluarga dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Keluarga mempunyai tugas fundamental dalam mempersiapkan anak di masa depan. Dasar-dasar perilaku, sikap hidup, dan berbagai kebiasaan ditanamkan kepada anak sejak dalam lingkungan keluarga. Semua dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan pribadinya itu tidak mudah berubah. Oleh sebab itu, penting sekali diciptakan lingkungan keluarga yang baik, dalam arti menguntungkan bagi kemajuan dan perkembangan pribadi anak serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang dicita-citakan.

Lingkungan keluarga yang baik, sekurang-kurangnya mempunyai tiga ciri, yaitu: *Pertama*, keluarga memberikan suasana emosional yang baik bagi anak-anaknya, seperti perasaan senang, aman, disayangi, dan dilindungi. *Kedua*, mengetahui dasar-dasar

kependidikan, terutama berkenaan dengan kewajiban dan tanggung jawab orang tua terhadap pendidikan anak serta tujuan dari isi pendidikan yang diberikan kepadanya. *Ketiga*, bekerjasama dengan pusat pendidikan tempat orang tua mengamanatkan pendidikan anaknya. Hal ini diperkuat pendapat Ki Hajar Dewantoro (2013:375), bahwa alam keluarga itu buat tiap-tiap orang adalah alam pendidikan yang permulaan. Pendidikan disitu *pertama kalinya* bersifat pendidikan dari orang tua, yang berkedudukan sebagai *guru (penuntun)*, sebagai *pengajar* dan sebagai *pemimpin pekerjaan* (pemberi contoh). *Kedua kalinya*, didalam keluarga itu anak-anak saling mendidik. *Ketiga kalinya*, didalam alam-keluarga anak-anak berkesempatan mendidik diri sendiri.

Salah satu tujuan terpenting dari pembentukan keluarga ialah untuk mewujudkan ketentraman dan ketenangan psikologis, untuk memenuhi kebutuhan cinta kasih anak-anak. Karena naluri menyayangi anak merupakan potensi yang diciptakan Allah bersamaan dengan penciptaan manusia dan binatang serta untuk menjaga *fitrah* anak agar tidak melakukan penyimpangan-penyimpangan. Sebab, dalam konsep Islam keluarga adalah penanggung jawab utama terpeliharanya *fitrah* anak.

Karena keluarga merupakan tempat pendidikan pertama dan utama bagi anak, maka suasana kehidupan rumah tangga (suami-istri) juga harus memperhatikan kebutuhan anak dalam menciptakan suasana emosional yang baik. Dengan kata lain, orang tua hendaknya menjaga kondusifitas keluarga. Rasa kasih sayang serta ketentraman yang dirasakan bersama

dalam keluarga akan membuat anak tumbuh dan berkembang dalam suasana bahagia. Kebahagiaan itu pada gilirannya akan memberikan anak rasa percaya diri, tenteram, cinta serta menjauhkan diri dari rasa gelisah, dan berbagai penyakit mental yang dapat melemahkan kepribadiannya.

Mengingat pentingnya tugas dan tanggung jawab keluarga dalam pembentukan anak-anak yang kreatif, maka orang tua harus dapat memenuhi kasih sayang serta menjaga dan mengembangkan potensi dasar kreativitas anak.

Orang tua juga harus dapat memberikan perhatian yang penuh terhadap hal-hal yang dapat mendukung anak melakukan kegiatan kreatif. Jika ditemukan anak terhenti kreativitasnya maka lebih disebabkan karena ketidakwaspadaan orang tua terhadap perkembangan psikologi anak.

Pada hakikatnya anak dilahirkan dengan membawa potensi dasar (*fitrah*), maka kewajiban orang tua ialah membimbing dan membina fitrah tersebut pada arah yang dapat menguntungkan bagi perkembangan kecakapan dan motorik anak sehingga benar-benar menjadi generasi kreatif yang mandiri. Mengingat kreativitas amat dibutuhkan manusia, maka sudah selayaknya jika sejak dini anak-anak diperkenalkan dengan dasar-dasar kreativitas. Dalam hal ini, orang tua dapat melakukan hal-hal berikut:

1) Menunjang dan mendorong kegiatan yang diminati anak.

Orang tua yang bijak dan peduli akan kreativitas anak akan senantiasa menunjang dan mendorong setiap kegiatan positif anak. Anak bisa dimintai penjelasannya mengenai minat dan harapannya ketika menginjak dewasa kelak. Misalnya

dengan cara menanyakan, ingin jadi apa?

Setelah diketahui bahwa anak ingin menjadi seorang pilot, misalnya, maka sejak dini orang tua dapat memperkenalkan berbagai hal yang berkenaan dengan dunia penerbangan. Anak diajak ke museum dirgantara, kemudian diminta untuk mengapresiasinya, dan dimintai keterangan apa yang akan dilakukan ketika dewasa nanti menjadi seorang pilot sungguhan. Paling tidak, orang tua sudah sudah memberikan rangsangan khayal anak sehingga ia memiliki rencana-rencana tersendiri dengan cita-citanya itu.

2) Menikmati keberadaannya bersama anak.

Bagaimanapun anak membutuhkan "pengakuan" dari orang tua. Anak dapat merasakan bahwa keberadaannya di lingkungan keluarga dibutuhkan. Oleh karena itu, menciptakan suasana emosional yang kondusif amat penting dilakukan. Sebab, hanya dengan merasakan kenyamanan, ketenangan, dan kedamaian, anak dapat meniti tahap-tahap perkembangannya dengan baik. Menciptakan kegirangan dan canda-tawa yang riang juga dapat membantu terciptanya keindahan bersama keluarga. Canda-tawa di sini bukan dengan mengolok atau saling menghardik, sehingga ada salah satu individu dalam keluarga yang merasa tidak dihargai. Canda-tawa dalam sebuah keluarga bisa dengan menceritakan anekdot-anekdot segar, dan lain sebagainya.

3) Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

Kerjasama dalam hal kebaikan, terutama dalam segala hal, amat besar artinya. Karena hal tersebut dapat memudahkan pada pencapaian suatu

keberhasilan. Selain itu, kedua belah pihak bisa memperoleh keuntungan. Bagi orang tua, jika dapat menjadikan dirinya menjadi model yang dapat dijadikan tempat sandaran, maka anak akan memberikan timbal-balik ketika orang tua membutuhkannya sebagai tempat bersandar. Manakala orang tua biasa memberi teladan cepat dalam memberikan bantuan, maka suatu ketika orang tua membutuhkan bantuannya, secara naluriah ia juga akan cepat memberikan bantuan. Tentunya bantuan tersebut selagi masih dalam koridor yang sesuai dengan kemampuan anak.

Kerjasama yang dimaksud di sini adalah bentuk saling ketergantungan dan saling membutuhkan di antara keduanya. Bisa juga berupa kegiatan dalam menyelesaikan sebuah aktivitas yang hanya akan mudah dilakukan jika ada kerjasama.

Misalnya, suatu ketika sang ayah sedang memotong kayu dengan gergaji, tetapi ia kesulitan dengan kayu yang selalu bergeser. Kemudian sang ayah meminta anaknya duduk di atas kayu sedang dipotong itu, sehingga sang ayah dengan mudah memotong kayu. Demikianlah halnya dengan kesulitan yang dialami anak sedang berlatih mewarnai, misalnya. Karena anak merasa lelah, kemudian meminta bantuan orang tua, maka itu berarti anak mengajak kerjasama dengan orang tua. Selayaknya, orang tua tidak mengabaikan permohonan anak, demi masa depan kemampuan dan empati anak. Dengan demikian, orang tua dan anak telah menjalin kerjasama yang dapat melahirkan suasana harmonis. Jika keadaan seperti sering dilakukan justru akan membuahkan suasana emosional keluarga yang baik.

4) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.

Alangkah baiknya jika dalam memberikan bantuan kepada anak tidak serta-merta segala kebutuhan anak secepatnya dipenuhi. Karena yang demikian itu akan mengakibatkan anak makin manja dan malas bekerja. Manakala anak meminta bantuan orang tua dalam mewarnai, sang ayah mestinya terlebih dahulu memberikan motivasi, sehingga ia merasa mampu menyelesaikan kegiatan yang dihadapinya. Sang ayah dapat berkata demikian: ” *Wah...bagus benar gambarnya, kalau bukan Ade yang mewarnai pasti tidak sebagus ini. Pasti tidak akan selesai seperti Ade ya...? Coba sekarang Ade mewarnai gunungnya dulu, nanti ayah yang mewarnai pohonnya...*”

5) Memberikan pujian yang sungguh-sungguh terhadap karya anak.

Pujian dan hadiah adalah alat motivasi yang paling ampuh dalam mendorong semangat anak untuk terus berkarya. Sebaliknya, dengan memperolok atau sedikit mencela karya anak justru hanya akan mematikan kreativitas yang terpendam dalam dirinya. Untuk itu, ada baiknya jika orang tua menghindarkan jauh-jauh kata-kata celaan. Sebab, celaan hanya akan menambah masalah bagi anak. Efeknya pada aspek *Spiritual Quotient (SQ)* anak yang tidak akan tumbuh. Dengan sikap menghargai dan suka memuji karya anak, sesungguhnya orang tua sedang megajarinya untuk dapat memuji dan menghargai karya orang lain. Sehingga seberapapun tingkat kebermaknaan sebuah karya, anak dapat menilai dari sisi positifnya.

6) Memberi kesempatan kepada anak untuk berpikir, merenung berkhayal.

Jika anak terlalu dipaksa dengan berbagai kegiatan, misalnya dari mulai bangun sampai bangun lagi, selalu dipenuhi agenda tugas yang harus dikerjakan. Jangan heran jika anak nanti akan mudah frustrasi, tidak memiliki semangat menggapai masa depan penuh ceria. Sebab, belum apa-apa saja sudah didikte dengan berbagai kegiatan yang harus diselesaikannya. Secara naluriah kegiatan atau pekerjaan anak sesungguhnya adalah bermain. Oleh karena itu, jangan heran jika apapun bentuk pekerjaan yang diberikan kepadanya akan dilakukan dengan kegirangan dan hampir bisa dipastikan selalu diselingi permainan-permainan yang mengasyikan. Elizabeth Hurlock, pernah mencontohkan dengan aktivitas menyapu. Jika sapu itu dipegang orang dewasa, maka sampah yang berserakan akan bersih dan dapat memberikan kenyamanan. Tapi, jika sapu itu dipegang anak-anak, maka bisa jadi sapu itu akan menjadi alat permainan yang mengasyikan baginya. Ia akan mengidentifikasi dirinya sedang "naik kuda", sapu yang dipegangnya menjadi seekor kuda, dan lain sebagainya. Jika anak diperintahkan untuk menyapu oleh orang tua, maka cara menyapunya pun semauanya ekspresi anak. Dan akibatnya, jika tidak diawasi pekerjaan itu malah tidak akan selesai. Oleh karena itu, dalam memberikan kegiatan kepada anak, sebaiknya orang tua mengukur kemampuan yang dimilikinya. Karena bagaimanapun juga anak adalah manusia yang sedang melalui tahapan perkembangan. Oleh karena itu, sesuaikanlah dengan

tahapan perkembangan yang dimiliki anak.

7) Merangsang daya pikir anak dengan cara mengajak berdiskusi tentang hal yang mampu dipikirkan anak.

Diskusi merupakan jalan pendalaman mengenai pelbagai hal, dengan cara memeriksa atau menyelidiki sesuatu. Dalam hal ini, orang tua atau guru dapat memancing pendapat anak dengan seolah-olah tidak tahu mengenai sesuatu yang sedang dibicarakan. Misalnya, ibu bertanya kepada Ani: "*Ani, kenapa sih bunga-bunga itu harus disiram?*". Tentunya, Ani akan menjawab sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya. Bisa jadi Ani akan menjawab: "*Karena kekeringan*". Atau, mungkin ia akan menjawab: "*karena kehausan*", atau juga jawaban yang lainnya.

Anak yang terbiasa diajak berdiskusi akan terbentuk menjadi anak percaya diri, mampu mengeluarkan pendapat, rasional, dan teliti. Oleh karena itu, ada baiknya orang tua atau pendidik merangsang anak untuk aktif berdiskusi dengan bertanya tentang apa saja yang sesuai dengan daya pikir anak. Dilakukan bisa sambil bercanda, atau memancing pendapat anak dengan mempertanyakan kembali jawaban yang telah diberikan anak. Misalnya dengan bertanya: "*Apa iya?...atau* "*Ah, yang benar?...*", dan sebagainya.

8) Memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat menentukan atau mengambil keputusan

Jangan dianggap anak itu tidak memiliki keinginan. Setiap individu memiliki keinginan menurut kebutuhan dirinya. Tat kala anak menghendaki sesuatu yang menurutnya "penting", maka ada

baiknya orang tua atau pendidik menyediakan atau memfasilitasinya. Terkadang apa yang telah diberikan atau dipikirkan orang tua atau pendidik, anak tidak menyetujuinya, maka tak heran jika anak kemudian berontak. Oleh karena itu, sebelum menentukan pilihan, ada baiknya ditanyakan terlebih dahulu, mau pilih yang mana? Jika anak menghendaki yang berwarna merah, misalnya, orang tua tinggal menuruti saja, itulah keputusan yang dipilih anak. Ketika anak menentukan pilihan dan memutuskannya, itu berarti bahwa anak memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan, meskipun orang tua kurang menyetujuinya. Untuk itu, hargailah apa yang telah dipilih dan diputuskan anak.

9) Membantu anak yang menemukan kesulitan dengan memberikan penjelasan yang dapat diterima akal anak.

Terkadang orang tua atau pendidik mendapati anak bertanya yang lumayan filosofis. Atau anak bertanya dan memerlukan jawaban ilmiah. Orang tua lantas bingung cara memberikan jawabannya. Misalnya, anak bertanya tentang tuhan, tentang asal mula ada manusia, dan atau bertanya tentang proses kelahiran dirinya. Walaupun orang tua kebingungan, tapi tetap saja orang tua harus menjelaskannya yang dapat diterima oleh akal anak. Pentingnya memberikan penjelasan kepada anak tentang apapun menurut kemampuan daya pikir anak.

10) Memberikan fasilitas yang cukup bagi anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.

Sikap anak kreatif biasanya ditunjukkan oleh minatnya yang tinggi untuk mengetahui sesuatu. Anak senang

melakukan eksperimen atau percobaan-percobaan. Justru melalui eksperimen inilah anak belajar dan menemukan sesuatu. Tanpa bereksperimen, anak tidak akan tahu bahwa balon itu biar membesar harus ditiup, atau gelembung sabun itu dapat dibuat sendiri dengan air sabun.

Eksperimen yang dilakukan anak pada dasarnya adalah aktivitas bermain yang tidak disengaja membuahkan pelajaran. Dengan aktivitas seperti ini, anak tumbuh menjadi manusia yang tidak pantang menyerah, ulet, mandiri, dan banyak tahu tentang segala. Anak mengetahui sisi kelemahan dan keuntungan sesuatu, akibat dari sebab, dan masih banyak lagi. Untuk itu, biarkan anak bermain menurut cara dan kemauannya sendiri. Anggaplah apa yang telah diberikan kepada anak contoh mainan adalah biaya belajar yang dikeluarkan untuk sekolah. Sebab, bagaimanapun dengan bermain, sesungguhnya anak sedang belajar. Jangan mengira biaya untuk membeli mainan anak adalah pengorbanan sia-sia yang hanya akan dirusak dan dibuang, seolah-olah membuang uang cuma-cuma. Sesungguhnya, orang tua sedang memberikan kepada anak kesempatan belajar yang lebih luas dan lebih mendalam.

11) Memberikan contoh dalam membuat karya kreatif.

Jika membelikan mainan saja tidak cukup, atau dengan membelikan mainan malah membuat anak memiliki ketergantungan barang jadi, maka ada baiknya untuk memberikan contoh anak-anak untuk membuat mainan sendiri. Bahannya tidak perlu yang mahal. Di sekeliling kita juga banyak diperoleh bahan-bahan permainan itu. Bisa dari tanah, pasir, batu, ranting, daun-daunan, biji-bijian, kayu, botol-

botol bekas, dan sebagainya. Sebetulnya, dengan bahan-bahan seperti yang di sebutkan di atas, orang tua atau pendidik dapat memanfaatkannya menjadi alat-alat permainan yang kreatif dan memiliki nilai edukatif yang positif. Sebab, dengan begitu dapat mengajari anak untuk tidak menjadi manusia konsumtif, namun produk. Di samping itu juga tidak mengarahkan anak menjadi manusia manja dan cengeng, tetapi mandiri dan percaya diri. Anak pintar pada prinsipnya berbeda dengan anak kreatif. Anak pintar lebih banyak dipengaruhi *intelligence*, sedangkan anak kreatif dipengaruhi *emosi*. Namun tidak menutup kemungkinan, anak pintar itu juga anak kreatif, walaupun pada kenyataannya kreativitas anak pintar lebih dipengaruhi oleh kecerdikan. Pribadi yang memiliki kemampuan kecerdasan tinggi dapat diperoleh melalui jalur pendidikan dan pelatihan intelektual yang memadai. Otak anak sering diberi stimulus, sehingga ia tertarik dengan bidang penalaran, ingatan, dan hafalan. Selain itu, pengendalian emosi yang baik serta kuat mental spiritualnya.

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak karena rasa ingin tahu anak usia ini berada pada posisi puncak. Orientasi belajar anak usia dini bukan berfokus pada prestasi, tetapi berorientasi pada pengembangan pribadi, seperti pada sikap dan minat belajar serta berbagai potensi dan kemampuan dasarnya.

Menumbuhkan Ekonomi Kreatif Pada Anak Usia Dini

Sesuai dengan pendapat Alvin Toffler (1980) dalam Pilar-Pilar Ekonomi Kreatif (2012) yang membagi peradaban ekonomi kedalam tiga gelombang, yaitu *pertama* sebagai gelombang ekonomi pertanian. *Kedua*, gelombang ekonomi industri. *Ketiga*, adalah gelombang ekonomi informasi. Setelah itu Toffler memprediksikan gelombang keempat sebagai gelombang ekonomi kreatif yang lebih berorientasi pada ide atau gagasan kreatif.

Istilah ekonomi kreatif mulai ramai diperbincangkan sejak John Howkins, menulis buku "*Creative Economy, How People Make Maney from Ideas*". Howkins mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah Gagasan. Atau dalam satu kalimat yang singkat, esensi dari kreativitas adalah gagasan. Hal ini diperkuat ahli ekonomi Paul Romer (1993), bahwa ide adalah barang ekonomi yang sangat penting, lebih penting dari obyek yang sering ditekankan di kebanyakan model dan sistem ekonomi. Di dunia yang mengalami keterbatasan fisik ini, adanya penemuan ide-ide besar, yang juga diiringi oleh jutaan ide-ide kecil telah menjadikan ekonomi tetap tumbuh secara dinamis. Ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep ekonomi di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan *stock of knowledge* dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya.

Konsep ekonomi kreatif juga semakin memberi harapan yang lebih optimis ketika seorang pakar ekonomi Dr. Richard Florida dari Amerika Serikat, penulis buku "*The Rise of Creative Class*" dan "*Cities and Creative Class*" menyatakan: "*seluruh umat manusia adalah kreatif, apakah ia*

seorang pekerja di pabrik kaca mata atau seorang remaja jalanan yang tengah membuat musik hip hop. Namun perbedaannya adalah pada statusnya (kelasnya), karena ada individu-individu yang secara khusus bergelut dibidang kreatif dan mendapat faedah ekonomi secara langsung dari aktivitas tersebut. Maka tempat di kota-kota yang mampu menciptakan produk-produk baru inovatif tercepat, dapat dipastikan sebagai pemenang kompetisi di era kreatif ini". Pendapat senada juga diutarakan oleh Robert Lucas, pemenang Nobel dibidang ekonomi, yang mengatakan bahwa kekuatan yang menggerakkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kota atau daerah dapat dilihat dari tingkat produktivitas klaster orang-orang bertalenta dan kreatif yang mengandalkan kemampuan ilmu pengetahuan yang ada pada dirinya. Dalam hal ini, ekonomi kreatif sering dilihat sebagai sebuah konsep yang memayungi juga konsep lain yang populer di awal abad ke-21 ini, yaitu Industri Kreatif. Industri kreatif sendiri sebenarnya merupakan sebuah konsep yang telah muncul lebih dahulu sebelum munculnya konsep ekonomi kreatif. Tercatat istilah "industri kreatif" sudah muncul pada tahun 1994 dalam Laporan "*Creative Nation*" yang dikeluarkan Australia. Namun istilah ini benar-benar mulai terangkat pada tahun 1997 ketika *Department of Culture, Media, and Sport (DCMS) United Kingdom* mendirikan *Creative Industries Task Force*. Definisi industri kreatif menurut *DCMS Creative Industries Task Force* (1998), adalah "*Creative Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill & talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property*

and content". Definisi DCMS inilah yang menjadi acuan definisi industri kreatif di Indonesia seperti yang tertulis dalam Buku Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015 yang dikeluarkan Kementerian Perdagangan RI (2008) sebagai berikut: "Industri kreatif yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut."

Sesuai dengan rencana induk pengembangan ekonomi kreatif hingga 2025, arah pengembangan ekonomi kreatif 2015-2019 adalah memantapkan pengembangan ekonomi kreatif dengan menekankan pencapaian daya saing kompetitif berlandaskan keunggulan sumberdaya alam, budaya, dan sumberdaya manusia berkualitas dan kreatif dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memperkuat kelembagaan untuk menciptakan iklim usaha kondusif bagi pengembangan industri kreatif lokal. Untuk mencapai daya saing kompetitif ekonomi kreatif, maka rencana pengembangan ekonomi kreatif pada periode 2015-2019 menitikberatkan pada pencapaian beberapa kondisi prasyarat bagi ekonomi kreatif yang berdaya saing, yaitu:

1. Meningkatkan kuantitas dan kualitas orang kreatif lokal yang didukung oleh lembaga pendidikan yang sesuai dan berkualitas;
2. Meningkatkan pengembangan dan pemanfaatan bahan baku lokal yang ramah lingkungan dan kompetitif;
3. Meningkatnya pertumbuhan dan daya saing industri kreatif
4. Terciptanya lembaga pembiayaan dan akses pembiayaan yang sesuai bagi wirausaha kreatif lokal;

5. Meningkatnya keragaman segmen dan pangsa pasar ekonomi kreatif
6. Meningkatkan pengembangan dan akses terhadap infrastruktur dan teknologi yang sesuai dan kompetitif bagi industri kreatif, dan
7. Terciptanya iklim usaha yang kondusif dan meningkatnya apresiasi terhadap karya kreatif lokal.

Dari penjelasan tersebut jelas bahwa untuk meningkatkan ekonomi kreatif/industri kreatif di Indonesia, maka harus ditingkatkan kuantitas dan kualitas orang kreatif lokal. Untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas orang kreatif maka harus dimulai pembentukan kreativitas sejak anak usia dini, yang diawali dari pendidikan keluarga. Untuk menumbuhkan ekonomi kreatif pada anak usia dini maka orang tua dapat melakukan kegiatan mencipta karya nyata, imajinasi, eksplorasi, dan eksperimen melalui permainan, misalnya:

1. Permainan masak- memasak
2. Permainan pasar-pasaran
3. Permainan bongkar pasang mainan
4. Bernyanyi/Menari/Melukis/Menggambar/Membaca puisi
5. Permainan drama
6. Permainan Fashion
7. Membuat Kerajinan Tangan.

SIMPULAN

Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu cara mengembangkan ekonomi kreatif di Indonesia adalah dengan meningkatkan kuantitas dan kualitas orang kreatif, melalui pendidikan. Keluarga sebagai lembaga pertama dan utama sangat berperan dalam membentuk manusia yang kreatif. Anak usia dini memasuki usia peka (The Golden Age) yang merupakan saat paling tepat untuk mengembangkan kreativitas.

Pendidikan keluarga dalam mengembangkan kreativitas anak orang tua dapat melakukan hal-hal sbb:

1. Menunjang dan mendorong kegiatan yang diminati anak
2. Menikmati keberadannya bersama anak
3. Menjalin kerjasama yang baik dengan anak
4. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja
5. Memberikan pujian yang sungguh-sungguh terhadap karya anak
6. Memberi kesempatan kepada anak untuk berpikir, merenung dan berkhayal
7. Merangsang daya pikir anak dengan cara mengajak berdiskusi tentang hal yang mampu dipikirkan anak
8. Memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat menentukan atau mengambil keputusan
9. Membantu anak yang menemukan kesulitan dengan memberikan penjelasan yang dapat diterima akal anak
10. Memberikan fasilitas yang cukup bagi anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi
11. Memberikan contoh dalam membuat karya kreatif

Sementara itu untuk menumbuhkan ekonomi kreatif pada anak usia dini maka keluarga dapat melakukan dengan permainan masak, pasaran, bongkar pasar mainan, bernyanyi/menari/membaca puisi, menggambar/melukis, bermain drama, Fashion, membuat kerajinan tangan.

RUJUKAN

Dewantara, Ki Hajar. 2013. *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka I (Pendidikan)*. Yogyakarta: UST- Press.

- Holis, Ade. 2007. *Peranan Keluarga /Orang Tua dan Sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini*. Garut: Jurnal Pendidikan Universitas Garut, ISSN: 1907-932X.
- Jurnal Kajian Lemhanas RI. Edisi 14. 2012. *Pengembangan Ekonomi Kreatif guna menciptakan lapangan kerja dan mengentaskan kemiskinan dalam rangka ketahanan nasional*.
- Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI. 2014. *Ekonomi Kreatif Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*. Jakarta.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rangkaian Kolom Kluster I, 2012. *Pilar-Pilar Ekonomi Kreatif*. Binus Univer

