BAB V
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka penelitian ini mengambarkan bahwa orang tua kurang memiliki pengetahuan tentang arti pentingnya alat permainan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Mereka telah menyediakan berbagai macam alat permainan sejak anak masih bayi. Mulai dari alat permainan tradisonal sampai alat permainan modern baik yang bernilai edukatif maupun tidak. Akibatnya orang tua tidak dapat mengorganisasikan dan memanfaatkan alat permainan secara optimal untuk mengembankan kreativitas dan berbagai potensi anak.

Kurangnya pengetahuan, membuat orang tua lupa, sebagai alat untuk bermain, pemilihan mainan dan materi bermain sangat penting agar bermanfaat optimal bagi perkembangan anak. Banyak alat-alat permainan yang disediakan orang tua tidak memiliki nilai edukasi. Demikian juga sebaliknya banyak alat permainan yang bernilai edukatif tetapi tidak bermanfaat sebab anak tidak suka menggunakannya. Hal ini disebabkan orang tua kurang peka melihat kesiapan anak bermain dan bakat-bakat yang diperlihatkan anak.

Kesibukan orang tua bekerja, kasih sayang yang berlebihan, kekhawatiran akan keselamatan anak, serta ketidak sabaran orang menghadapi rengekan menyebabkan orang tua tidak lagi selektif dalam memilihkan alat permainan anak. Apapun alat permainan yang diminta anak dibelikan, berbagai alat permainan yang

lagi mode disediakan, agar anak betah bermain di rumah dan tidak rewel. Orang tua tidak menimbang baik buruknya alat permainan tersebut bagi perkembangan anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat-alat permainan yang disediakan orang tua membawa pengaruh yang cukup besar terhadap seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak meliputi aspek fisik, bahasa, kognitif, keterampilan, sosial emosional, serta mempengaruhi aspek kreativitas dalam bidang berpikir, sikap dan berkarya, juga tidak menafik adanya pengaruh negatif bagi perkembangan anak, seperti, anak lamban dalam bergerak, anak tidak mempedulikan panggilan orang tua, kurangnya kepekaan sosial, serta emosi anak sering tak terkendali.

Ciri-ciri kreativitas yang diperlihatkan anak sebagai akibat pengaruh dari alat-alat permainan yang dimiliki, meliputi tumbuhnya rasa ingin tahu yang besar, tertarik pada hal-hal baru, mampu menciptakan bentuk-bentuk baru, spontan, memiliki rasa percaya diri, memiliki imajinasi yang kuat, serta meningkatkan kosa kata dan perbendaharaan bahasa anak.

Upaya-upaya yang dilakukan orang tua dalam mengembangkan kreativitas anaknya sudah dilakukan sejak anak masih bayi, mulai dari pemeliharaan dan pengasuhan yang baik, menyediakan alat-alat permainan, mendampingi anak bermain, memberikan kebebasan dan keamanan kepada anak untuk berkreasi, menghargai hasil karya dan prestasi anak, menyediakan sarana dan prasarana untuk anak berkreasi, memasukkan anak ke lembaga pendidikan pra sekolah serta mendatangkan guru privat ke rumah. Namum sikap orang tua dan pengasuh yang terlalu mengawasi gerak-gerik anak, menekankan pada keteraturan dan kebersihan

secara berlebihan, menuntut kepatuhan mutlak dari anak tanpa memandang, tanpa mempertimbangkan alasan-alasan perbuatan anak, bersikap lebih tahu atau lebih benar, mengatakan kepada anak ia dihukum jika berbuat salah, tidak sabaran terhadap anak dan khawatir atau takut-takut akan keselamatan anak, sehingga anak terlalu dibatasi dalam kegiatan-kegiatannya adalah faktor yang sangat menghambat perkembangan kreativitas anak.

B. Rekomendasi

1. Untuk orang tua

a. Direkomendasikan kepada orang tua alat-alat permainan untuk anaknya yang berusia 4-6 tahun berupa: benda dari sekitar rumah, buku bergambar, majalah anak-anak, alat menulis dan mengambar, kertas untuk belajar melipat dan membentuk pola, lasy, puzzle, sepeda, dan bola. Jika memungkinkan orang tua menyediakan waktu untuk membuat mainan bersama anak, memberikan kesempatan kepada anak bermain di luar rumah dengan teman sebaya, yang lebih tua maupun orang dewasa. Untuk penyediaan alat permainan game seperti playstation maupun permainan game di komputer sebaiknya dihindari. Karena duduk berjam-jam keasyikan memainkan play station atau main game membuat anak kurang bergerak, kurang bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Cara duduknya kurang benar, akan berakibat fatal pada pertumbuhan tulang belakangnya, pandangan mata yang terfokus menyebabkan mata anak cepat rusak. Kondisi ini juga dapat membuat anak

memiliki persepsi lebih enak bermain sendiri dan menghambat dorongan berinterasi sosialnya karena merasa tanpa melibatkan serta berkomunikasi dengan orang lain dia bisa bebas. Ini jelas menghambat perkembangan fisik, motorik serta sosialnya.

b. Orang tua perlu terus meningkatkan pengetahuannya dan pemahamannya tentang fungsi dan manfaat dari alat permainan seiring dengan berkembangnya model alat permainan anak, sehingga tidak tergoda membeli alat permainan modern mengikuti mode, tetapi tidak sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

c. Orang tua perlu mengetahui gambaran yang utuh mengenai konsep kreativitas, sehingga dengan gambaran yang utuh itu orang tua dapat mendorong dan mengarahkan kreativitas anaknya ke arah yang positif secara maksimal.

2. Untuk pengasuh, pendidik (guru, pamong belajar, instruktur) anak usia dini

a. Karena dalam pengembangan kreativitas anak, orang tua juga melibatkan pengasuh dan pendidik (guru) maka kepada mereka juga perlu diberikan informasi pengetahuan tentang konsep kreativitas dan cara pengembangan kreativitas, agar dapat mengarahkan kreativitas anak secara optimal.

b. Kepada mereka perlu diberikan pelayanan informasi tentang cara pemilihan dan penggunaan alat permainan kreatif educatif agar dapat membimbing dan mengajarkan kepada anak dengan cara-cara yang baik dan benar.

3. Berdasarkan hasil penelitian, juga direkomendasikan suatu program pelayanan informasi kepada orang tua tentang pemilihan dan pemanfaatan alat-alat permainan yang baik yang sesuai dengan perkembangan dan usia anak dalam mengembangkan kreativitas.

C. Program Pelayanan Informasi Kepada Orang Tua Tentang Pemilihan dan Pemanfaatan Alat Permainan Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

1. Rasional.

Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah kreativitas. Pengembangan kreativitas merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh semua orang, karena dari sinilah sumber daya manusia dapat dibentuk. Bila sedari dini kreativitas sudah dikembangkan, berarti orang tua telah memberikan dasar yang kokoh pada kehidupan anak di masa depan.

Pendidikan pengembangan kreativitas harus dimulai sejak anak usia dini. Karena usia dini adalah saat dimana manusia berada pada tahap yang paling peka dan sensitif serta sangat mudah menerima rangsangan. Kesensitifan masa usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, sehingga hasil perkembangan masa usia dini dapat mempengaruhi perkembangan anak di masa depan. Hal ini disebabkan karena pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan. Ahli psikoanalisa (Sigmund Freud) berkeyakinan bahwa lingkungan memberikan peranan yang sangat besar dalam pembentukan sikap, kepribadian dan

pengembangan anak secara optimal. Anak yang tidak mendapatkan lingkungan yang baik maka perkembangannya tidak optimal.

Salah satu cara yang dapat dilakukan orang tua untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah melalui bermain dan penyediaan alat permainan baik itu alat permainan edukatif maupun alat permainan biasa. Alat permainan untuk anak tidak harus alat permainan modern dan berharga mahal, akan tetapi yang penting dapat menstimulasi mental dan intelektual anak. Sehingga melalui bermain dengan alat permainan, anak dapat menyalurkan imajinasi, fantasi, harapan, kreativitas sampai pada komplik pribadinya.

Dari hasil penelitian terhadap lima kasus keluarga anak usia dini di kelurahan Gegerkalong menunjukkan bahwa para orang tua telah memiliki pengetahuan tentang alat-alat permainan anaknya Mereka telah menyediakan berbagai alat permainan untuk anak sejak anak masih bayi. Hingga sekarang ini berbagai macam alat permainan telah mereka belikan, baik alat permainan tradisonal maupun alat permainan modern baik yang biasa maupun bernilai edukatif. Namum kurangnya pemahaman orang tua tentang pemanfaatan alat permainan tersebut, menyebabkan mereka tidak dapat memanfaatkan alat permainan tersebut secara optimal.

Kurangnya pengetahuan membuat orang tua lupa, sebagai alat untuk bermain, pemilihan mainan dan materi bermain sangat penting agar bermanfaat optimal bagi perkembangan anak. Alat permainan yang banyak tidak ada gunanya jika tidak memiliki nilai edukasi. Demikian juga sebaliknya se-edukatif apapun alat permainan, tidak akan berguna jika anak tidak suka memainkannya. Orang tua tidak boleh

memaksakan kehendak, kerena setiap anak berbeda. Orang tua harus peka melihat kesiapan anak bermain dan yang sangat perlu diperhatikan dalam menyediakan alat permainan adalah kesesuaian alat permainan dengan usia anak. Usia menunjukkan tahap perkembangan anak baik fisik maupun mental

Kesibukan orang tua bekerja di luar rumah, kekhawatiran orang tua yang berlebihan terhadap keselamatan anak, menyebabkan mereka menyediakan alat permainan untuk anaknya dengan sangat lengkap. Hal ini dimaksudkan agar anak-anak betah bermain di rumah sehingga memudahkan dalam mengawasinya. Padahal naluri anak tetaplah senang bermain di alam bebas bermain kejar-kejaran, memanjat dan berayun, bermain dengan teman sebaya maupun bermain dengan bahan-bahan alam. Namum orang tua melarangnya, karena takut anak mendapat bahaya dan terpengaruh oleh prilaku anak lain yang tidak sesuai dengan keinginan mereka.

Rasa sayang dan kekhawatiran orang tua yang berlebihan kepada anaknya, menyebabkan anak terkunkung dan tidak dapat bebas mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Selain itu orang tua belum mampu mengorganisasikan anak dalam menggunakan alat-alat permainan yang relevan dengan potensi anak, sehingga alat permainan yang telah disediakan untuk anak belum dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas dengan optimal.

Agar orang tua tidak melakukan kesalahan-kesalahan dalam menyediakan alat permainan untuk anaknya maka pengetahuan orang tua tentang alat permain anak perlu ditingkatkan. Mereka perlu dibekali berbagai pengetahuan tentang pemilihan dan pemanfaatan alat permainan untuk mengembangkan kreativitas. Tidak saja

kepada orang tua tetapi juga kepada orang-orang yang terlibat langsung dalam pendidikan anak seperti pengasuh maupun guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk membantu orang tua, pengasuh maupun pendidik anak usia dini dalam meningkatkan pengetahuannya tentang alat permainan dan upaya mengembang kreativitas anak, perlu di rumuskan suatu program pelayanan informasi kepada orang tua tentang pemilihan dan pemanfaatan alat-alat permainan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

2. **Tujuan Program Pelayanan Informasi**

Secara umum tujuan pelayanan informasi adalah memberikan sejumlah informasi kepada orang tua tentang pentingnya alat permainan bagi pengembangan kreativitas anak usia dini. Melalui program ini diharapkan orang tua dapat menerima berbagai informasi tentang alat-alat permainan yang baik yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak serta dapat mengembangkan kreativitasnya. Selain itu juga memberikan informasi kepada orang tua tentang konsep kreativitas sehingga mereka memiliki gambaran yang utuh tentang kreativitas dan dapat mendorong dan mengarahkan kreativitas anak ke arah yang postif secara maksimal.

Secara khusus tujuan pelayanan informasi ini adalah agar orang tua :

a. Memiliki pengetahuan yang luas tentang alat-alat permainan anak seiring dengan berkembangnya industri alat permainan anak
b. Dapat menyediakan/membelikan alat permainan yang baik, sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak.

c. Dapat memanfaatkan alat permainan yang telah ada untuk meningkatkan kreativitasa anak.

d. Dapat memperoleh gambaran tentang upaya-upaya yang harus dilakukan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui bermain dengan alat-alat permainan.

e. Mau membuatkan sendiri alat permainan bersama dengan anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

3. Materi Pelayanan Informasi

Layanan informasi ini dapat dilaksanakan oleh guru TK, tutor, pamong belajar, dan instruktur. Informasi yang disampaikan berkaitan dengan pemilihan dan pemanfaatan alat-alat permainan yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak serta cara-cara mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain. Informasi yang disampaikan kepada orang tua meliputi :

a. **Informasi tentang pemilihan alat permainan yang baik untuk anak.**

Beberapa informasi yang dapat diberikan kepada orang tua tentang pemilihan alat permainan yang baik yang perlu disediakan untuk anak adalah :

1) Alat permainan yang baik dapat digunakan dalam berbagai cara atau dapat dibuat dalam macam-macam bentuk, dengan macam-macam manfaat dan tujuan. Contohnya alat permainan puzzle, lasy dan lego yang bisa disusun dan dibentuk sesuai anak. Selain melatih daya pikir, motorik halus, juga mendorong anak menemukan hal baru, menemukan keterampilan konsep.

Lilin mainan atau playdough juga termasuk mainan edukatif karena bisa mendorong imajinasi dan kreativitas anak dan melatih jari-jemari anak, tetapi orang tua harus memberi contoh menggunakannya terlebih dahulu. Kalau tidak, anak tak tahu mau diapakan karena permainan ini tidak berstruktur.

2) Ditujukan untuk anak usia usia dini dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan, baik fisik, emosi, sosial, serta kognisi, entah berupa daya nalar, bahasa, konsep dasar, warna, bentuk, kreativitas dan lainnya.

3) Aman bagi anak, baik dari cat, warna, ukuran, beratnya serta bahan dasarnya yang rapi atau tidak tajam. Juga perlu diperhatikan kondisi alat permainan tersebut kalau sudah rusak seperti catnya yang terkelupas atau permukaannya runcing yang membahayakan keselamatan anak harus disingkirkan.

4) Membuat anak terlibat secara aktif atau melakukan sesuatu. Beda dengan mendengarkan cerita atau menonton TV dimana anak hanya pasif mendengarkan dan melihat saja.

5) Sifatnya konstruktif, artinya ada sesuatu yang dihasilkan anak dari apa yang ia kerjakan, entah bermain lego, balok, atau menggambar, misalnya membuat rumah-rumahan, gedung, mobil dan sebagainya.

b. Informasi ciri-ciri pemilihhan alat permainan yang sesuai untuk anak usia dini.

Beberapa informasi yang dapat diberikan kepada orang tua tentang ciri-ciri alat permainan yang baik yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak adalah :

1) Untuk anak usia 0-1 tahun.

Tujuan permainan adalah melatih refleksi-refleksi misalnya mengisap, menggenggam, melatih kerja sama mata dan tangan, melatih kerja sama mata dan telinga, melatih mencari objek yang ada tetapi tidak kelihatan, melatih mengenal sumber asal suara, melatih kepekaan perabaan, dan melatih keterampilan dengan gerakan yang berulang-ulang.

Alat permainan yang dianjurkan adalah benda-benda yang aman untuk dimasukkan kemulut atau dipegang, alat permainan yang berupa gambar berwarna warni, alat permainan lunak berupa boneka orang atau binatang, alat permainan yang dapat digoyangkan dan mengeluarkan suara, alat permainan berupa selimut dan boneka, dan giring-giring.

2) Anak usia 1-2 tahun

Tujuan permainan: mencari sumber suara/mengikuti sumber suara, memperkenalkan sumber suara, melatih anak melakukan gerakan mendorong dan menarik, melatih imajinasinya, dan melatih anak melakukan kegiatan sehari-hari semuanya dalam bentuk kegiatan yang menarik.

Alat permainan yang dianjurkan: genderang, bola dengan giring-giring di dalamnya, alat permainan yang dapat didorong dan ditarik, alat permainan yang terdiri dari alat rumah tangga (misalnya: cangkir yang tidak mudah pecah, sendok, botol plastik, ember, waskom, air), balok-balok besar, kardus-kardus besar, buku bergambar, kertas-kertas untuk dicoret, krayon/pensil berwarna.

3) Anak usia 2 - 3 tahun.

Tujuan permainan: menyalurkan emosi/perasaan anak, mengembangkan ketrampilan berbahasa, melatih motorik halus dan kasar, mengembangkan kecerdasan (memasangkan, menghitung, mengenal dan membedakan warna), melatih kerja sama mata dan tangan, melatih daya imajinasi, dan kemampuan membedakan permukaan dan warna benda.

Alat permainan yang dianjurkan: lilin yang dapat dibentuk, alat-alat untuk menggambar, puzzle sederhana, legok/balok-balok, manik-manik ukuran besar, berbagai benda yang mempunyai permukaan dan warna yang berbeda, dan bola.

4) Anak usia 3 – 6 tahun.

Tujuan permainan: mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi, merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (bersandiwara), membedakan benda dengan perabaan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan kreativitas, mengembangkan koordinasi motorik (melompat, memanjat, lari, menendang dll), mengembangkan kemampuan mengontrol emosi, motorik halus dan kasar, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang di luar rumahnya, memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan

misalnya pengertian mengenai terapung dan tenggelam, dan memperlihatkan suasana kompetisi, atau gotong royong.

Alat permainan yang dianjurkan: berbagai benda dari sekitar rumah, buku bergambar, majalah anak-anak, alat gambar dan tulis, kertas untuk belajar melipat, lasy, puzzle, balok-balok, sepeda, dll, teman-teman bermain anak sebaya, orang tua, dan orang lain di luar rumah.

c. Informasi tentang cara bermain dengan anak yang baik dan tepat

Beberapa informasi yang dapat diberikan kepada orang tua tetang tata cara bermain dengan anak yang baik dan dapat meningkatkan kecerdasan dan kreativitas anak diantaranya adalah :

1) Agar kemampuan bermain anak berkembang, orang tua harus sabar. memperhatikan kemampuan dan minat anak, janganlah orang tua menuntut anak di luar kemampuannya.
2) Ulangilah suatu cara bermain, sehingga anak benar-benar terampil sebelum meningkat pada keterampilan yang lebih majemuk.
3) Orangtua selalu menjadi model bagi anak-anaknya. Apabila orang tua senang dengan suatu alat permainan, maka anak cenderung menyukainya juga.
4) Sebelum orang tua mengajak anak bermain dengan menggunakan alat permainan, pelajarilah lebih dulu cara dan tujuan bermain dari alat permainan tersebut.
5) Jangan memaksa anak bermain, bila si anak sedang tidak ingin bermain. Demikian pula bila si orangtua dalam keadaan tidak ingin bermain, jangan

memaksakan diri. Bila orangtua merasa terpaksa akan mudah menjadi tidak sabar.

6) Hentikan kegiatan bermain sebelum anak atau orangtua mulai bosan.

7) Alat permainan untuk anak tidak selalu harus yang baru.

8) Jangan memberikan alat permainan terlalu banyak atau terlalu sedikit. Karena, kalau terlalu banyak, akan membuat anak bingung, sedangkan kalau terlalu sedikit anak tidak mendapat kesempatan secara optimal mengembangkan keterampilannya.

9) Bila anak terlalu menetap perhatiannya kepada alat permainan tertentu, janganlah orangtua terlalu khawatir. Usahakan tetap memperkenalkan alat permainan yang lain, agar anak mendapatkan pengalaman yang lebih luas.

10) Bila orangtua menyediakan waktu sedikit untuk bermain dengan anaknya setiap hari, maka akan terjalin hubungan yang akrab dengan anaknya, yang sangat bermanfaat untuk pengembangan kepribadian anak kelak.

11) Melalui bermain bersama, orangtua dan anak akan saling mengenal satu sama lain dan makin mengenal dirinya masing-masing. Orangtua hendaknya jangan cepat gusar bila menemukan kelemahan-kelemahan anak, justru penemuan yang dini ini sangat berguna untuk segera dikonsultasikan dengan dokter. Bila kelemahan ini tidak bisa dikoreksi, harus diterimanya tanpa mengurangi stimulasi yang optimal yang diberikan. Di lain pihak, pasti orangtua menemukan hal yang positif pada anak, yang harus dipertahankan atau bahkan makin dikembangkan.

12) Sekali-kali berikan kesempatan kepada anak untuk bermain sendiri. Anak sebaiknya diberikan kesempatan untuk dapat menyenangkan dirinya sendiri. Sekaligus berarti memberi kesempatan anak mengembangkan keterampilan untuk mandiri.

d. Informasi tentang cara mengembangkan kreativitas anak melalui bermain.

Beberapa informasi yang dapat diberikan kepada orang dalam upaya mengembangkan kreativitas anaknya adalah sebagai berikut :

1) Berikan lingkungan yang memungkinkan anak mengeksplorasi dan bermain tanpa pengekangan yang tak beralasan. Suasana sebaiknya merefleksikan dorongan orang dewasa dan penerimaan atas kesalahan, berani mengembil resiko, inovatif dan keunikan.
2) Menyediakan alat permain tanpa perlu menghabiskan sejumlah uang, media seperti barang bekas, kardus, kertas, alat tulis, gambar dan lain-lain. Anak-anak akat produktif, imajinatif dan kreatif jika mereka sendiri mampu memilih, mengatur, menyusun dan mengaturnya kembali media tersebut.
3) Terima ide yang tidak biasa dari anak. Hargai usaha mereka dan biarkan mereka mengetahui bahwa orangtua percaya atas kemampuan mereka melakukan dengan baik. Biarkan anak memiliki kebebasan dan tanggung jawab dan siap dengan konsekuensi dari pemikirannya.
4) Gunakan pemecahan masalah yang kreatif. Gunakan masalah yang biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dorong anak memiliki ide baru dan tidak biasa. Dengarkan pertanyaan mereka dan minta penjelasan mengenai

pengamatannya. Klarifikasi apa yang telah diamati anak dengan mengulang dan menanyai apa telah diperbuat dan dikatakan anak dengan lebih jauh mengenai pengalamannya.

5) Kreativitas tidak mengikuti waktu. Anak-anak membutuhkan waktu panjang dan tidak diburu-buru untuk mengeksplorasi dan melakukan pekerjaan terbaik mereka. Berikan waktu untuk mengeksplorasi semua kemungkinan, berpindah dari ide popular ke ide yang lebih orisinal.

6) Anak sulit kreatif tanpa inspirasi yang kongkrit. Mereka lebih senang menggambar pada objek langsung menurut rasa atau memorinya. Memori ini dapat menjadi lebih gamblang dan mudah dijangkau melalui persiapan dan provikasi orang dewasa.

7) Kenalkan anak pada budaya, pengalaman, orang dan cara berpikir yang berbeda. Biarkan mereka melihat ada cara berbeda memikirkan suatu masalah. Dorongan anak mencoba pengalaman baru dan tingkat kemampuan dan harapan mereka.

8) Lebih menekankan pada proses dibanding hasil. Biarkan anak merasa santai dan menikmati proses kreativitas. Anak yang secara langsung dihadapkan pada hasil berakibat hilangnya kepercaya diri. Spontanitas penting bagi perkembangan berpikir kreatif.

9) Hati-hati terhadap rintangan kreativitas. Berikan penghargaan ketika seseorang tidak mengharapkan penghargaan, mereka akan lebih kreatif dan

menikmati proses tersebut. Perhatikan memberi tekanan, karena beberapa bukti menujukan bahwa tekanan dapat menurunkan kreativitas.

4. Cara Penyampaian Informasi

Cara penyampaian informasi ini dapat dilakukan dengan ceramah, tanya jawab, maupun penyebaran informasi dalam bentuk brosur, liflet maupu dengan menggunakan media, seperti surat kabar ataupun radio siaran. sehingga informasi ini dapat sampai kepada orang tua dengan baik.

5. Bentuk Pelayanan Informasi

Layanan informasi ini diberikan kepada orang tua dengan memilih waktu penyampaian yang tepat. Misalnya guru, tutor, pamong belajar, atau instruktur menyampaikan informasi satu bulan sekali, melalui pertemuan formal yang telah ditentukan jadwalnya, maka guru, tutor, pamong belajar, dan instruktur menyusun rencana dengan tema atau informasi yang betul-betul dibutuhkan orang tua bagi kepentingan pendidikan anak. Atau pelayanan informasi non formal dengan melakukan dialog dengan orang tua ketika orang tua mengantar atau menunggu anaknya disekola.

Setting pelayanan sangat tergantung dari kebutuhan informasi yang dinginkan orang tua. Mereka dapat memperoleh informasi secara individual dengan mendatangi

pusat pelayanan informasi, ataupun mendapat pelayanan informasi secara kelompok pada lokasi-lakosi yang telah ditentukan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati.

5. Evaluasi program

Evaluasi program layanan informasi ini dilakukan untuk mengetahui ketercapaian program, hasil kegiatan layanan, cara-cara penyampaian layanan, serta hambatan-hambatan yang ditemui dalam pelaksanaan program pelayanan.

Pelaksanaan evaluasi lebih difokuskan melalui pengamatan terhadap perobohan prilaku orang tua dalam menyediakan alat permainan untuk anak, serta cara orang tua membimbing dan mendampingi anak bermain dengan alat-alat permainannya

6. Tindak Lanjut

Jika dalam program pelayanan informasi ini berhasil maka program ini dapat terus dilanjutkan dan dikembangkan dengan membuka layanan konsultasi bagi orang tua, pengasuh, maupun pendidik anak usia dini yang mengalami kesulitan atau hambatan dalam menyediakan alat permainan yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Ataupun layanan informasi cara-cara pemanfaatan alat permainan untuk pengembangan kreativitas anak.

Jika ditemukan kelemahan dan kegagalan, maka dimana titik lemah program ini perlu diperbaiki.