

MINAT BERMAIN DAN PERKEMBANGAN ANAK

Penulis

Aulia

Muhammad Qasash Hasyim

Anggil Viyantini Kuswanto

M.Imran Hasanuddin

Neni Mulya

Erfha Nurrahmawati

Retno Farhana Nurulita

Nurlina

Fitri Meliani

Ade Ismail Fahmi



ISBN 978-623-198-341-1



9

786231

983411

MINAT BERMAIN DAN PERKEMBANGAN ANAK

Aulia
Muhammad Qasash Hasyim
Anggil Viyantini Kuswanto
M.Imran Hasanuddin
Neni Mulya
Erfha Nurrahmawati
Retno Farhana Nurulita
Nurlina
Fitri Meliani
Ade Ismail Fahmi



PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI

MINAT BERMAIN DAN PERKEMBANGAN ANAK

Penulis :

Aulia

Muhammad Qasash Hasyim

Anggil Viyantini Kuswanto

M.Imran Hasanuddin

Neni Mulya

Erfha Nurrahmawati

Retno Farhana Nurulita

Nurlina

Fitri Meliani

Ade Ismail Fahmi

ISBN : 978-623-198-341-1

Editor : Ari Yanto, M.Pd
Apt. Wafi Nisrin Ramadhani, S.Farm

Penyunting : Salsabila Syafna Aulia, S.Ked

Desain Sampul dan Tata Letak : Salsabila Syafni Aulia, Amd.Kes

Penerbit : PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI
Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Redaksi :

Jl. Pasir Sebelah No. 30 RT 002 RW 001

Kelurahan Pasie Nan Tigo Kecamatan Koto Tengah

Padang Sumatera Barat

Website : www.globaleksekutifteknologi.co.id

Email : globaleksekutifteknologi@gmail.com

Cetakan pertama, Juni 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT dalam segala kesempatan. Sholawat beriring salam dan doa kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Alhamdulillah atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis telah menyelesaikan Minat Bermain dan Perkembangan Anak.

Buku ini membahas tentang pengertian minat bermain dan perkembangan anak, tujuan bermain pada anak usia dini, karakteristik bermain pada anak usia dini, jenis bermain, tahapan bermain, perkembangan bermain, minat bermain pada anak usia dini, peran keluarga dalam minat bermain anak dan kenapa pentingnya, dan manfaat minat bermain dan perkembangan anak, serta bermain berdasarkan kemampuan anak.

Proses penulisan buku ini berhasil diselesaikan atas kerjasama tim penulis. Demi kualitas yang lebih baik dan kepuasan para pembaca, saran dan masukan yang membangun dari pembaca sangat kami harapkan.

Penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dalam penyelesaian buku ini. Terutama pihak yang telah membantu terbitnya buku ini dan telah mempercayakan, mendorong, dan menginisiasi terbitnya buku ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi masyarakat Indonesia.

Padang, Juni 2023
Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
BAB I PENGERTIAN MINAT BERMAIN DAN PERKEMBANGAN ANAK	
1.1 Pendahuluan.....	1
1.2 Minat Bermain.....	1
1.3 Pentingnya Minat.....	3
1.4 Perkembangan Anak	3
1.5 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan	4
Daftar Pustaka	6
BAB II TUJUAN BERMAIN PADA ANAK USIA DINI	
2.1 Pendahuluan.....	7
2.2 Perkembangan Motorik Kasar Dan Halus.....	8
2.3 Perkembangan	9
2.4 Kemampuan Berinteraksi Dengan Orang Lain	11
2.5 Mengatur Emosi Dan Mengembangkan Empati.....	14
Daftar Pustaka	16
BAB III KARAKTERISTIK BERMAIN PADA ANAK USIA DINI	
3.1 Pendahuluan.....	17
3.2 Karakteristik Bermain	20
Daftar Pustaka	25
BAB IV JENIS BERMAIN	
4.1 Pendahuluan	27
4.2 Mengapa Bermain Penting untuk Anak.....	28
4.3 Jenis-jenis Bermain pada Anak.....	29
4.4 Bentuk-Bentuk Permainan Anak Usia Dini	32
Daftar Pustaka	36
BAB V TAHAPAN BERMAIN	
5.1 Pendahuluan.....	37
5.2 Tahapan Bermain	38
Daftar Pustaka	47
BAB VI PERKEMBANGAN BERMAIN	
6.1 Pendahuluan.....	49
6.2 Pengertian Perkembangan Bermain	50
6.3 Teori-teori Perkembangan Bermain	52
6.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Bermain.....	55

6.5 Tahapan Perkembangan Bermain.....	56
Daftar Pustaka	59
BAB VII MINAT BERMAIN PADA ANAK USIA DINI	
7.1 Pendahuluan.....	61
7.2 Pengenalan dan Definisi Minat Bermain pada Anak Usia Dini	62
7.3 Jenis-Jenis Permainan Yang Dapat Meningkatkan Minat Bermain Pada Anak Usia Dini.....	64
7.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Bermain Pada Anak Usia Dini	67
7.5 Tips Meningkatkan Minat Bermain pada Anak Usia Dini	70
7.6 Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Bermain Anak Usia Dini	71
7.7 Dampak Negatif Teknologi pada Minat Bermain Anak Usia Dini	72
7.8 Hubungan Antara Minat Bermain dan Kecerdasan Anak Usia Dini	76
Daftar Pustaka	77
BAB VIII PERAN KELUARGA DALAM MINAT BERMAIN ANAK DAN KENAPA PENTINGNYA	
8.1 Pendahuluan.....	79
8.2 Peran Keluarga dalam Minat Bermain Anak	81
8.3 Pentingnya Peran Keluarga dalam Menumbuhkan Minat Bermain Anak.....	94
Daftar Pustaka	97
BAB IX MANFAAT MINAT BERMAIN DAN PERKEMBANGAN ANAK	
9.1 Pendahuluan.....	99
9.2 Aktifitas Bermain.....	100
9.3 Bermain dan Perkembangan Anak	105
Daftar Pustaka	112
BAB X BERMAIN BERDASARKAN KEMAMPUAN ANAK	
10.1 Pendahuluan.....	115
10.2 Kegiatan Bermain Sesuai dengan Usia Anak	116

10.3 Tipe dan Jenis Usia Mainan Anak	124
10.4 Manfaat Dan Tujuan Bermain Bagi Anak.....	126
Daftar Pustaka	133
BIODATA PENULIS	

BAB I

PENGERTIAN MINAT BERMAIN DAN PERKEMBANGAN ANAK

Oleh Aulia

1.1 Pendahuluan

Dunia anak-anak adalah dunia tawa dan kegembiraan, sehingga orang dewasa terhibur hanya dengan mengamati tingkah laku mereka. Dalam kehidupan sehari-hari kita dapat mengamati berbagai usia anak. Ada bayi, balita, anak TK, dan siswa sekolah dasar. Semua kelompok umur anak-anak ini dibagi menjadi tahap anak usia dini. Bermain sangat berkaitan dengan kehidupan anak yang menyenangkan dan membuat mereka lebih bahagia. Namun, sebagian besar masyarakat kita masih beranggapan bahwa bermain hanya membuang-buang waktu dan tidak bermanfaat. Anggapan ini tentu saja salah, karena banyak hal yang dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan oleh anak melalui bermain. Cara paling efektif mengetahui fase perkembangan anak adalah dengan memahami karakter melalui aktivitas bermain. Mengapa demikian? Sudah kita ketahui bersama bahwa aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu. Selain itu juga bermain juga bisa mendapatkan kebahagiaan yang tidak ternilai harganya. Jadi perkembangan dasar pada anak agar lebih optimal kembali adalah dengan memanfaatkan aktivitas bermain pada anak.

1.2 Minat Bermain

Sebelum kita membahas terkait dengan minat bermain, alangkah baiknya bersama kita bedah satu persatu kata menurut

beberapa para ahli yang berpendapat. Berikut beberapa pendapat para ahli tentang pengertian minat bermain:

- ❖ “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri” (Slameto, 2010).
- ❖ “Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”(Syah, 2003).
- ❖ “Perasaan tertarik adalah keinginan untuk belajar, mengagumi, atau memiliki sesuatu. Kasih sayang juga mencakup minat, yang berkisar dari kesadaran hingga pilihan nilai.” (Djaali, 2013).
- ❖ “Kecenderungan yang sangat terfokus pada suatu objek yang dianggap penting disebut minat. Komponen afektif atau perasaan, kognitif, dan kehendak selalu hadir dalam minat, yang erat kaitannya dengan kepribadian.” (Kartini Kartono, 1998).
- ❖ “Kecenderungan subjek yang gigih untuk antusias dan tertarik pada bidang studi atau mata pelajaran tertentu disebut minat.”(Winkel, 1996).
- ❖ “minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu obyek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya” (Susanto Ahmad, 2013).

Beberapa penilaian para ahli mengenai intrik, dapat kita simpulkan bahwa ketertarikan adalah jika seseorang benar-benar menginginkan sesuatu, dia akan melakukan apa saja. Memang, minat memiliki dampak yang signifikan pada seseorang. Seseorang yang memiliki kepentingan akan melakukan sesuatu yang bermanfaat baginya. Seseorang dengan minat memiliki kecenderungan untuk bertindak dengan cara yang nyata, konsisten dalam tindakannya, dan merasa perlu untuk mencapai sesuatu.

Perhatian, kesukaan, keterlibatan, dan minat seseorang terhadap sesuatu yang ditunjukkan dengan partisipasi merupakan contoh-contoh minat.

Anak akan memberikan lebih banyak waktu untuk berkonsentrasi jika mereka tertarik. Oleh karena itu, anak yang tertarik akan selalu tetap fokus pada permainan. Dalam semua aktivitas, termasuk bermain, minat memegang peranan penting dalam pengambilan keputusan dan memutuskan kemana akan pergi. Suka dan tidak suka mainan adalah tanda ketertarikan lainnya.

1.3 Pentingnya Minat

(Hurlock, 1999) mengatakan bahwa pada semua usia, minat memainkan peran yang penting dalam kehidupan seseorang dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap, terutama selama masa kanak-kanak. Karena jenis pribadi anak sebagian besar ditentukan oleh minat yang berkembang selama masa kanak-kanak. Di samping itu pengalaman bermain dari anak juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan minat anak.

1.4 Perkembangan Anak

Anak-anak melewati tahap perkembangan berikut:

- 1) perkembangan pengetahuan dan kecerdasan (Cognitive Domain)
- 2) internalisasi nilai-nilai moral, sosial, dan budaya (Ranah Afektif)
- 3) 3) perolehan keterampilan gerak dasar melalui latihan dan pengembangan pola tingkah laku (Psychomotor Domain).

Perkembangan merupakan perubahan yang terus menerus dialami, tetapi ia menjadi kesatuan. Perkembangan berlangsung dengan perlahan-lahan melalui masa demi masa (Zulkifli, 1986).

Peningkatan adalah perubahan subyektif, menyiratkan bahwa perubahan ini tidak dapat diperkirakan dalam inci, sentimeter, gram, atau kilogram. Menurut Fitriyani (2017), perkembangan individu merupakan proses dinamis yang mengarah pada kemajuan, tidak dapat diulang, dan bersifat abadi.

Menurut Hurlock (1999), perkembangan adalah serangkaian perubahan bertahap yang dibawa oleh pematangan dan pengalaman.

Kegiatan bermain individu mengubah arah kemajuan selama perkembangan bermain. Bermain adalah tindakan atau aktivitas sukarela yang terjadi dalam batasan ruang dan waktu dan dipandu oleh aturan yang dapat ditegakkan. Namun, itu diakui secara sukarela dan melayani tujuan yang ada di dalam dan dari dirinya sendiri. Perkembangan berdasarkan umur dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Rentang perkembangan berdasarkan umur

Rentang	Umur
Masa Kanak-kanak	0-7 tahun
Masa Anak Sekolah	7-14 tahun
Masa Remaja	14-21 tahun

Sumber: Aristoteles

1.5 Faktor yang mempengaruhi perkembangan

Sedikit kita ulas mengenai faktor yang mempengaruhi perkembangan:

- 1) Teori kematangan
teori ini berpendapat bahwa pertumbuhan dan perkembangan lebih ditentukan dari faktor keturunan, bawaan atau faktor internal.

- 2) Teori keprilakuan
teori ini berpendapat bahwa pertumbuhan dan perkembangan individu lebih dipengaruhi oleh lingkungan atau pengalaman.
- 3) Teori kognitif
teori ini berpendapat bahwa pertumbuhan dan perkembangan individu lebih dipengaruhi oleh pembawaan individu tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Djaali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitriyani, F. N. (2017). PERKEMBANGAN BERMAIN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 1–23.
- Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Kartini Kartono. (1998). *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Penerbit: Rineka Cipta.
- Susanto Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syah, M. (2003). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Winkel. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Zulkifli, L. (1986). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

BAB II

TUJUAN BERMAIN PADA ANAK USIA DINI

Oleh Muhammad Qasash Hasyim

2.1 Pendahuluan

Anak-anak usia dini seringkali dianggap hanya bermain untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang. Namun, bermain sebenarnya memiliki peran penting dalam perkembangan anak-anak, terutama pada usia dini. Bermain dapat membantu anak-anak untuk berkembang secara fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, tujuan bermain pada anak usia dini menjadi sangat penting untuk dipahami oleh orang tua, pengasuh, dan pendidik.

Bermain memainkan peran penting dalam perkembangan anak-anak pada usia dini. Pada usia ini, anak-anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Bermain adalah cara yang alami dan sangat menyenangkan untuk anak-anak untuk belajar dan mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang dibutuhkan untuk tumbuh dan berkembang.

Salah satu aspek penting dari bermain pada anak usia dini adalah tujuan bermain. Tujuan bermain yang tepat dan disesuaikan dengan usia anak dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, sosial, dan emosional. Agar pendidikan yang ditanamkan kepada anak usia dini dapat berhasil secara maksimal, maka diperlukan materi dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. (Fauziddin, 2016)

2.2 Perkembangan Motorik Kasar Dan Halus

Fisik adalah salah satu tujuan bermain pada anak usia dini yang sangat penting. Dalam hal ini, terdapat dua aspek penting yaitu perkembangan motorik kasar dan halus.

Perkembangan motorik baik kasar dan halus adalah dua aspek yang paling penting dalam perkembangan fisik anak pada masa awal kehidupan. Keterampilan motorik kasar melibatkan penggunaan otot besar dan gerakan tubuh yang luas seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar bola. Sedangkan keterampilan motorik halus melibatkan penggunaan otot kecil dan gerakan yang lebih terfokus seperti menulis, menggambar, memegang benda kecil, dan memasukkan benda ke dalam lubang kecil.

Penelitian yang mengevaluasi kemampuan motorik kasar dan halus anak prasekolah. Ditemukan bahwa anak prasekolah yang mengikuti program Head Start di Texas, AS, memiliki keterampilan motorik kasar dan halus yang berada di bawah tingkat usia. Akibatnya, disarankan agar guru membuat intervensi keterampilan yang memaksimalkan keterampilan motorik untuk anak-anak prasekolah yang kurang beruntung secara ekonomi untuk mencegah keterlambatan perkembangan motorik jangka panjang. (Berto, Pasini and Barbiero, 2015)

2.2.1. Perkembangan Motorik Kasar

Perkembangan motorik kasar berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengendalikan gerakan besar dan mengembangkan otot-otot tubuh mereka. Bermain dapat membantu perkembangan motorik kasar anak usia dini dengan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan besar seperti berlari, melompat, memanjat, dan bermain bola. Kegiatan tersebut akan

membantu memperkuat otot-otot tubuh dan mengembangkan koordinasi tubuh anak.

2.2.2 Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengendalikan gerakan kecil seperti memegang benda, menggambar, menulis, dan merakit benda kecil. Bermain dengan mainan seperti balok, puzzle, atau lego dapat membantu perkembangan motorik halus anak. Selain itu, kegiatan seperti memegang crayon dan menggambar juga dapat membantu anak memperbaiki koordinasi tangan dan mata mereka.

Dalam memfasilitasi tujuan bermain pada anak usia dini dalam hal fisik, orang dewasa perlu memberikan kesempatan yang cukup bagi anak untuk bermain di luar ruangan dan memberikan bahan bermain yang sesuai dengan usia dan minat anak. Orang dewasa juga perlu memastikan lingkungan yang aman dan menstimulasi bagi anak agar mereka dapat bermain dengan bebas dan tanpa khawatir.

Dengan memberikan dukungan yang tepat dalam perkembangan motorik kasar dan halus melalui bermain, anak-anak usia dini akan memiliki fondasi yang kuat untuk menghadapi tantangan perkembangan yang lebih kompleks di masa depan.

2.3 Perkembangan

Selain perkembangan fisik, tujuan bermain pada anak usia dini yang tidak kalah penting adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif melibatkan kemampuan anak dalam memproses informasi, memahami dunia di sekitarnya, dan mengembangkan keterampilan berpikir. Perkembangan otak dan keterampilan berpikir merupakan aspek kognitif yang sangat penting dalam perkembangan anak pada usia dini. Otak merupakan pusat pengaturan fungsi-fungsi tubuh dan keterampilan berpikir

merupakan kemampuan untuk memproses informasi yang diperoleh dari lingkungan dan membuat keputusan yang tepat.

2.3.1 Perkembangan Otak

Pada dasarnya, selama tidak bertentangan dengan aturan yang mengatur struktur dan fungsi otak, manusia memiliki kecenderungan alami untuk belajar. Oleh karena itu, sangat penting untuk dipahami bahwa model pendidikan anak usia dini harus kembali kepada kemampuan alami anak untuk belajar, khususnya dengan konsep bagaimana otak anak berkembang dan berfungsi. Akibatnya, semua aspek proses pembelajaran yang digunakan di PAUD, beserta semua sumber stimulasi, harus didasarkan pada konsep perkembangan dan fungsi otak anak usia dini.. (Megawangi *et al.*, 2004)

Perkembangan otak dimulai sejak dalam kandungan dan terus berlanjut hingga usia dewasa. Selama periode ini, otak mengalami perkembangan yang sangat cepat dan terjadi banyak perubahan struktural dan fungsional. Perkembangan otak yang optimal pada masa awal kehidupan sangat penting untuk mendukung keterampilan berpikir yang kompleks dan kemampuan belajar di masa depan.

Bermain dapat membantu mempercepat perkembangan otak anak usia dini. Beberapa kegiatan bermain yang dapat membantu perkembangan otak antara lain memainkan permainan puzzle, membangun gedung dengan blok, dan menggambar. Kegiatan tersebut akan membantu anak memperbaiki kemampuan memori, pemecahan masalah, dan pemikiran kreatif.

2.3.2 Perkembangan Keterampilan Berpikir

Bermain juga dapat membantu perkembangan keterampilan berpikir pada anak usia dini. Melalui bermain, anak-anak dapat belajar bagaimana memecahkan masalah dan berpikir kreatif dalam situasi yang berbeda. Selain itu, bermain juga dapat membantu anak belajar tentang sebab-akibat, klasifikasi, dan memahami hubungan sebab-akibat. Keterampilan berpikir juga berkembang seiring dengan perkembangan otak. Pada awalnya, anak-anak hanya mampu memproses informasi yang sederhana dan memecahkan masalah yang mudah. Namun, seiring bertambahnya usia, anak-anak mulai dapat memproses informasi yang lebih kompleks dan menyelesaikan masalah yang lebih sulit.

Orang dewasa dapat membantu anak dalam mencapai tujuan bermain pada perkembangan kognitif dengan memberikan kesempatan untuk mengalami berbagai macam kegiatan bermain. Selain itu, orang dewasa juga perlu memberikan dukungan dan bimbingan untuk membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir, seperti membantu anak memecahkan masalah dan memberikan pertanyaan yang menggugah kreativitas anak.

Dengan memberikan dukungan yang tepat dalam perkembangan kognitif melalui bermain, anak-anak usia dini akan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami dunia di sekitarnya dan mengembangkan keterampilan berpikir yang dibutuhkan untuk sukses di masa depan.

2.4 Kemampuan Berinteraksi Dengan Orang Lain

Selain perkembangan fisik dan kognitif, tujuan bermain pada anak usia dini yang sangat penting adalah perkembangan sosial. Bermain dapat membantu anak-anak usia dini untuk belajar dan mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan berinteraksi dengan orang lain merupakan aspek sosial yang sangat penting dalam perkembangan anak pada usia dini. Interaksi sosial dapat membantu anak belajar mengenai

norma-norma sosial, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, dan membangun hubungan yang sehat dengan orang lain.

Anak-anak pada usia dini cenderung memperlihatkan minat yang besar pada orang lain dan mereka senang bermain dengan teman sebaya mereka. Dalam proses bermain, anak-anak belajar untuk berbagi, mengambil giliran, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang baik. Kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain juga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan empati dan memahami perasaan orang lain.

Namun, tidak semua anak memiliki kemampuan sosial yang sama. Beberapa anak mungkin lebih pemalu atau kurang terampil dalam berinteraksi dengan orang lain. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor genetik atau pengalaman hidup yang kurang baik. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk membantu anak mengembangkan kemampuan sosial mereka dengan memberikan dukungan dan pelatihan yang tepat.

2.4.1 Kemampuan Berinteraksi

Bermain dengan teman sebaya dapat membantu anak belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain dan belajar tentang peran sosial. Melalui bermain, anak-anak belajar bagaimana memperhatikan kebutuhan orang lain, mengambil giliran, dan berbagi. Kegiatan bermain juga membantu anak-anak membangun kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain dan memecahkan masalah dengan cara yang efektif.

Kemampuan berinteraksi anak dapat dilihat dari cara anak berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, orang dewasa, maupun orang yang belum dikenal sebelumnya. Kemampuan berinteraksi anak juga meliputi kemampuan berkomunikasi, kemampuan memahami perasaan orang lain, serta kemampuan menyelesaikan konflik secara baik.

Berikut adalah beberapa kemampuan berinteraksi anak yang perlu diperhatikan:

1. Kemampuan Berkomunikasi

Anak yang memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik akan lebih mudah dalam berinteraksi dengan orang lain. Anak perlu dilatih untuk dapat berbicara dengan jelas dan memahami bahasa tubuh orang lain. Orang tua dan pengasuh dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berbicara dengan cara sering berbicara dengan anak, membacakan buku, dan memberikan kesempatan untuk berbicara dalam kelompok kecil.

2. Kemampuan Memahami Perasaan Orang Lain

Kemampuan memahami perasaan orang lain atau empati juga sangat penting dalam berinteraksi dengan orang lain. Anak perlu diajarkan tentang perasaan dan emosi orang lain, serta bagaimana mengungkapkan perasaan mereka sendiri. Orang tua dan pengasuh dapat membantu anak dalam mengembangkan empati dengan mengajarkan anak untuk memahami perasaan orang lain, mengajak anak untuk mengunjungi orang sakit, atau memberikan dukungan pada teman sebaya yang sedang kesulitan.

3. Kemampuan Menyelesaikan Konflik Secara Baik

Konflik dalam berinteraksi dengan orang lain tidak bisa dihindari. Anak perlu dilatih dalam menyelesaikan konflik secara baik dan bijaksana. Orang tua dan pengasuh dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan menyelesaikan konflik dengan cara mendengarkan dengan baik, mengajarkan anak untuk mengemukakan pendapat dengan sopan, dan membantu anak mencari solusi yang baik dan adil.

2.4.2 Belajar Aturan

Bermain juga membantu anak-anak belajar tentang aturan dan norma sosial. Melalui bermain, anak-anak belajar tentang

batasan-batasan dan struktur yang terdapat dalam interaksi sosial. Mereka belajar bagaimana berperilaku secara sopan dan menghargai orang lain. Perawat dapat menggunakan terapi bermain untuk membantu anak yang berjuang dengan interaksi sosial. Melalui bermain, anak-anak dapat memperluas jaringan sosial mereka, belajar menghadapi tantangan, mengenali prinsip moral dan etika, membedakan antara benar dan salah, dan menerima tanggung jawab atas tindakan mereka. (Winkanda, 2013)

Orang dewasa dapat membantu anak mencapai tujuan bermain pada perkembangan sosial dengan memberikan kesempatan untuk bermain dengan teman sebaya dan memberikan dukungan dan bimbingan pada anak dalam memahami aturan-aturan dan norma sosial yang berlaku. Orang dewasa juga dapat membantu anak dalam memahami peran sosial dan pentingnya bekerja sama dengan orang lain.

Dengan memberikan dukungan yang tepat dalam perkembangan sosial melalui bermain, anak-anak usia dini akan memiliki kemampuan yang lebih baik untuk berinteraksi dengan orang lain dan bekerja sama dengan orang lain di masa depan.

2.5 Mengatur Emosi Dan Mengembangkan Empati

Selain perkembangan fisik, kognitif, dan sosial, tujuan bermain pada anak usia dini yang sangat penting adalah perkembangan emosional. Bermain dapat membantu anak-anak usia dini untuk belajar mengatur emosi mereka dan mengembangkan empati terhadap orang lain.

Perlakuan, pengasuhan, atau pengarahan dari orang tua kepada anak dalam mengenalkannya pada berbagai bagian kehidupan sosial, atau aturan-aturan kehidupan sosial, serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari,

semuanya berdampak pada perilaku emosional dan sosial anak-anak.(Age and Hamzanwadi, 2020)

2.5.1 Mengatur Emosi

Bermain dapat membantu anak-anak untuk mengungkapkan emosi mereka secara sehat. Melalui bermain, anak-anak dapat mengalami berbagai macam perasaan, baik positif maupun negatif, dan belajar cara mengelola emosi mereka dengan cara yang sehat. Anak-anak juga belajar tentang ekspresi diri dan belajar bagaimana berkomunikasi dengan orang lain tentang perasaan mereka.

2.5.2 Mengembangkan Empati

Bermain juga dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan empati terhadap orang lain. Melalui bermain, anak-anak belajar bagaimana merasakan perasaan orang lain dan belajar untuk mempertimbangkan perspektif orang lain. Kegiatan bermain juga membantu anak-anak belajar tentang kerja sama dan kepedulian terhadap orang lain.

Orang dewasa dapat membantu anak mencapai tujuan bermain pada perkembangan emosional dengan memberikan kesempatan untuk mengalami dan mengungkapkan emosi mereka secara sehat. Orang dewasa juga dapat memberikan dukungan dan bimbingan dalam mengembangkan empati terhadap orang lain, seperti membantu anak belajar mempertimbangkan perspektif orang lain dan menunjukkan kepedulian terhadap orang lain.

Dengan memberikan dukungan yang tepat dalam perkembangan emosional melalui bermain, anak-anak usia dini akan memiliki kemampuan yang lebih baik untuk mengelola emosi mereka secara sehat dan mengembangkan empati terhadap orang lain di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Age, J.G. and Hamzanwadi, U. (2020) 'Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age*, 4(01), pp. 181–190. Available at: <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>.
- Berto, R., Pasini, M. and Barbiero, G. (2015) 'Journal of Child & Adolescent Behavior'.
- Fauziddin, M. (2016) 'Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TKIT Nurul Islam Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur)', *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), pp. 36–42.
- Megawangi, R. *et al.* (2004) 'Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan: Penerapan Teori Developmentally Appropriate Practice (DAP)', *Jakarta: Indonesian Heritage Fondation* [Preprint].
- Winkanda (2013) 'Permainan Edukatif Untuk Melatih Kecerdasan & Kreativitas Siswa', *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media* [Preprint].

BAB III

KARAKTERISTIK BERMAIN PADA ANAK USIA DINI

Oleh Anggil Viyantini Kuswanto

3.1 Pendahuluan

Anak usia dini adalah orang yang aktif bergerak dan mengalami perkembangan yang berarti. Mereka penuh energi dan antusiasme, sehingga mudah beradaptasi dengan situasi. Kegiatan bermain baik sendiri maupun bersama orang lain merupakan kebutuhan alami bagi anak kecil. Apakah Anda menggunakan alat atau tidak, tujuan dari setiap aktivitas yang Anda lakukan saat bermain adalah bersenang-senang dan merasa puas di dalam. Yang paling penting adalah agar anak-anak menikmati diri mereka sendiri saat bermain *game*.

Untuk membantu anak mencapai potensi penuhnya, permainan yang mereka mainkan perlu memiliki komponen pendidikan. Karena pada hakikatnya kegiatan bermain yang mendidik anak dapat membantu mereka mengembangkan keterampilannya, misalnya, belajar dan bekerja, yang selalu dilakukan berkaitan dengan latihan untuk mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu, bermain merupakan bagian integral dari anak usia dini. Ini memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi atau menemukan, mengekspresikan perasaan kreativitas, dan belajar sambil berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan sebagai sarana sosialisasi.

Permainan merupakan kegiatan yang dapat dimasukkan ke dalam kegiatan belajar anak usia dini. Hal ini diperlukan untuk mengetahui bagaimana mencapai tujuan perkembangan anak tidak hanya belajar yang dilakukan di ruang belajar, tetapi juga melalui

permainan. Anak-anak dapat terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan melalui bermain. Anak-anak dapat memperkuat berbagai konsep melalui berbagai permainan yang menuntut mereka untuk menggunakan keterampilan motoriknya. Oleh karena itu, konsep permainan dapat digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, dalam hal ini untuk menunjang perkembangan anak (Ramdani, 2019).

Melalui permainan, anak-anak dapat menyelidiki realitas mereka, anak-anak dapat menambah pengalaman mereka berdasarkan apa yang tidak jelas menjadi apa yang diketahui dan dari apa yang tidak dapat mereka lakukan sampai mereka dapat mewujudkannya. Akibatnya, anak-anak bisa mendapatkan keuntungan dari bermain dalam berbagai cara untuk perkembangan mereka (Musfiroh, 2005).

(Mubiar Agustin, 2012) karena anak-anak sangat menghargai bermain, mayoritas ahli setuju bahwa kegiatan pendidikan anak pada dasarnya adalah permainan. Tuntutan dan kebutuhan mendasar anak-anak adalah bermain. Melalui bermain, anak akan dapat memuaskan kebutuhan kognitif, motorik, bahasa, dan sosial-emosionalnya serta pandangannya terhadap perkembangan kehidupan. Anak-anak menyadari pentingnya bermain dan belajar secara bersamaan. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Berdekamp dan Rosegrant (Solehuddin dalam Agustin, 1997: 42) Berikut contoh kegiatan pembelajaran berbasis bermain yang akan dihargai oleh anak:

- a. Persepektif psikologis anak-anak dirawat secara fisik dan merasa aman;
- b. Bermain memberikan konstruksi pengetahuan kepada anak;
- c. Bermain memberi pelajaran interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya;
- d. Kebutuhan dan minat anak untuk mengetahui tentang;
- e. Memperhatikan unsur variasi individual anak.

Hetherington dan Parke menegaskan (Moeslichatoen, 2004: 34) bahwa bermain membantu anak mengembangkan kemampuan kognitifnya. Anak-anak akan dapat memeriksa lingkungan, mempelajari sesuatu, dan menyelesaikan masalah melalui permainan (Agoes Dariyo, 2007).

Kondisi Permainan dan Permainan Remaja Dalam merencanakan dan melaksanakan suatu permainan, seorang guru atau orang tua harus memperhatikan beberapa faktor. Dengan mempertimbangkan keadaan, situasi ini memaksimalkan manfaat pembangunan. Beberapa dari mereka adalah:

a. Waktu Bermain

Harus ada cukup waktu untuk kegiatan bermain. Bergantung pada jenis permainannya, dimungkinkan untuk menyesuaikan berapa banyak waktu yang dihabiskan anak untuk bermain. Misalnya, anak-anak harus bermain di luar ruangan di pagi atau sore hari agar tetap sejuk dan nyaman.

b. Sarana dan prasarana Bermain

Sarana dan prasarana bermain harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangan anak. Mainan harus memenuhi persyaratan sebagai berikut : Alat bermain yang aman untuk anak kecil, mudah didapat, dekat dengan lingkungan anak, memiliki ukuran, bentuk, dan warna yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, berfungsi untuk perkembangan semua aspek perkembangan, dan dapat dimainkan dengan berbagai cara berdasarkan kemampuan anak.

c. Pemain Bermain

Game ini dimainkan oleh teman sebaya. Anak-anak sendiri dapat memilih teman bermainnya, entah itu teman, orang tua, atau saudara. Seorang anak tidak akan bisa belajar dari teman-temannya jika bermain sendiri. Di sisi lain, jika Anda terlalu banyak bermain dengan anak lain, hal itu dapat menyulitkan mereka untuk menemukan minat dan memenuhi kebutuhannya sendiri.

d. lokasi Bermain

Taman bermain harus memiliki area bermain yang cukup untuk anak-anak bergerak bebas. Ukuran area bermain berubah tergantung pada jenis permainan dan berapa banyak orang yang bermain.

e. Aturan Bermain

Aturan bermain anak dapat ditetapkan dengan berbagai cara, seperti melalui eksperimen anak, peniruan teman sebaya, atau instruksi dari guru atau orang tua. Anak-anak adalah peniru terbaik, jadi metode terakhir lebih unggul (Elfiadi, 2016).

Jika kegiatan bermain memenuhi persyaratan dalam hal waktu, peralatan, teman bermain, lokasi, dan aturan permainan yang disepakati, maka dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak (Elfiadi, 2016). Anak senang dan lebih tertarik dengan permainan bila dimainkan tanpa ada tekanan atau paksaan (Wahyuni, 2020). Bermain adalah cara seorang anak mengekspresikan dirinya (Nurhayati, 2020).

3.2 Karakteristik Bermain

Secara keseluruhan, senam pada anak memiliki tujuan, yaitu agar anak dapat mengembangkan dan mengembangkan dirinya dengan baik. Keterampilan sosial anak akan meningkat ketika mereka bermain dengan teman sebayanya, dan bermain juga dapat meningkatkan potensi kreatif mereka (Sujiono, 2012). Jika kita mengenal ciri-ciri permainan anak, penilaian kita terhadap kegiatan bermain di Satuan Kegiatan Harian (SKH) berdasarkan ciri-ciri tersebut akan lebih sensitif dan responsif. Ini akan memungkinkan kami untuk membuat penilaian yang valid dan adil atas permainan anak-anak dan mengukur kompetensi anak-anak secara individu. Menilik karakteristik permainan anak-anak, ada beberapa hal yang dapat dijadikan acuan untuk menentukan sesuatu itu bermain:

3.2.1 Bermain Bersifat *Voluntir*.

Bermain bersifat sukarela dan tidak melibatkan paksaan atau tekanan eksternal. Kegiatan waktu bermain anak-anak perlu datang dari dalam diri anak dan dilakukan dengan caranya sendiri yaitu, secara sukarela (Latif, 2016).

Dorong dari dalam diri setiap individu hal itu betul-betul memuaskan bagi anak. Anak-anak akan terlibat dalam kegiatan bermain dengan membangkitkan perasaan positif daripada mengikuti perintah atau dorongan dari orang lain. Oleh karena itu, keikutsertaan anak dalam permainan merupakan suatu kepuasan tersendiri yang menentukan peran mereka sendiri dalam permainan tersebut.

Bermain dengan bersifat sukarelawan akan meningkatkan kemampuan diri seperti belajar bekerja sama, belajar melakukan visi dan misi bersama dan mampu belajar hal yang baru. Adapun sifat dari anak bersifat volunteer diantaranya yaitu sifat pemberani, penyabar, Kreatifitas memiliki inisiatif yang tinggi selalu ramah, punya passion. Dengan menjadi relawan dan aktif dalam berbagai kegiatan sosial sejak kecil, Anda telah menyiapkan bekal agar anak kelak tumbuh menjadi sosok yang memiliki empati. Membekali anak dengan empati akan membantu ia tumbuh menjadi generasi yang siap menghadapi perbedaan, mau peduli dan selalu berbuat baik pada orang lain.

3.2.2 Bermain Bersifat *Spontan*.

Bermain dapat dilakukan kapan pun anak-anak mau. Kegiatan bermain ini karena dorongan hati yang melakukan apa pun seperti tanpa berpikir panjang, anak bebas memilih permainan. Bermain dapat dilakukan kapan pun anak-anak mau. Kegiatan bermain ini karena dorongan hati yang melakukan apa pun seperti tanpa berpikir panjang, anak bebas memilih permainan (Elizabeth, 1998). Tindakan anak-anak biasanya cukup orisinal sebagaimana adanya, dan tidak disamarkan sehingga dapat menyampaikan emosi dan pikiran anak.

4. Bermain Bersifat Lebih Berorientasi Pada Proses

Proses yang berkelanjutan daripada produk jadi selalu menjadi fokus kegiatan bermain. Anak selalu dalam proses bermain dengan sangat baik, yang merupakan tanda bahwa perhatian mereka lebih terfokus pada aktivitas yang sedang berlangsung daripada tujuan yang ingin dicapai ketika mereka bermain. Bermain lebih mementingkan proses daripada hasil akhir atau aktivitas (Nurdini, 2019). Bermain adalah tentang melakukan hal itu sendiri, bukan apa yang terjadi pada akhirnya. Permainan dimainkan tanpa tekanan tertentu, jadi tidak ada gol yang tercapai.

5. Bermain Bersifat Motivasi *Intrinsik*.

Karakteristik bermain ini timbul dari dalam diri anak tanpa adanya rangsangan dari luar. Tindakannya dimaksudkan untuk mengukur batas kemampuan mereka untuk mencapai tujuan tertentu yang mereka tetapkan untuk diri mereka sendiri. Misalnya, mendorong orang tua untuk membeli hadiah. Anak-anak akan menghasilkan permainan yang lebih berkualitas, menyelesaikan tugas tepat waktu, mengatasi setiap rintangan, dan menyelesaikan tugas dengan sempurna.

6. Bermain Bersifat *Menyenangkan*.

Piaget berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan menyenangkan yang akan selalu dilakukan oleh kebanyakan orang berulang kali. Anak merasa senang dan gembira dalam melakukan latihan bermain ini, tidak tegang atau terdorong. Melakukan aktivitas sambil bersenang-senang mutlak diperlukan (Ernawati, 2016). Bermain dapat membuat pelakunya merasa lebih baik. Ini berarti bahwa aktivitas lebih banyak bermain ketika menyenangkan (Hughes, 2010).

7. Bermain Bersifat *Aktif*.

Bermain meniscayakan partisipasi aktif pelaku. Kamu bisa memilih. Sebagai pemain, anak-anak harus terlibat langsung. Karena bagi anak bermain merupakan upaya untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, jika anak bermain secara pasif

maka anak tidak akan memperoleh pengalaman baru. fitur yang harus dimiliki untuk anak kecil. Bermain bebas, aktif, dan bisa diikuti oleh siapa saja. Artinya diperlukan partisipasi aktif dari pihak pelaku dan terbuka bagi siapa saja tanpa paksaan, dan anak yang bermain dapat memilih apa yang ingin dilakukannya. (Hughes, 2010). Sedangkan menurut (Sujiono, 2012) Karena bermain sama dengan bekerja yaitu untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan baru, maka anak harus berpartisipasi aktif dalam permainan untuk mendapatkan pengalaman baru sebagai pemain. Anak-anak suka melakukan berbagai latihan dan mungkin anak tidak pernah merasa lelah atau lelah dan anak tidak pernah berhenti berolahraga, terutama jika anak dihadapkan pada gerakan yang baru atau bahkan menguji.

8. Bermain Bersifat *Fleksibel*.

Anak-anak yang bermain memiliki kualitas ini, artinya mereka dapat memilih apa yang ingin mereka lakukan. yang dapat dipindahkan ke hal lain dengan cepat. Bermain dapat disesuaikan, jadi ada beberapa fleksibilitas. Anak bisa berhenti sejenak dengan bermain air, bisa bercanda, dan bisa tampil gaya, seperti yang bisa Anda lihat di gambar.

9. Bermain Bersifat Simbolik

Anak-anak dapat membuat hubungan antara pengalaman mereka dan kehidupan nyata melalui aktivitas bermain seperti memerankan peran mereka atau melipat kertas menjadi pesawat terbang dan bentuk serupa lainnya. Struktur latihan bermain membedakannya dari aktivitas dunia nyata. Framework ini berlaku untuk semua jenis game, termasuk *role-playing*, *building block*, dan *game piece-by-piece*. Karena anak memberi makna baru pada mainan itu sambil mengabaikan hal yang sebenarnya, realitas internal lebih diutamakan daripada realitas eksternal.

10. Bermain Harus Didominasi oleh Pemain

Anak-anak tidak akan belajar apa-apa jika orang dewasa mengontrol permainannya, jadi anak kecil harus mengontrol waktu bermainnya. Anak muda akan kalah dengan kondisi saat ini. Selain itu, orang dewasa akan menguasai permainan. (Sujiono, 2012).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. (2012) *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Dariyo, A. (2007) *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Refika Aditama.
- Elfiadi (2016) 'Bermain dan permainan bagi anak usia dini', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7, pp. 51–60.
- Elizabeth, H. (1998) *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Ernawati (2016) 'Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Di Kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 01 Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar. Pengembangan Pembelajaran', *Universitas Negeri Makassar* [Preprint].
- Hughes, F.P. (2010) *Children, play, and development (4th edition)*. USA: Sage Publications.
- Latif, dkk (2016) *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Musfiroh, T. (2005) *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Nurdini, A. and W.W. (2019) *Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif berbasis Permainan untuk Menstimulasi Karakter Kerjasama dan Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurhayati, S., P.M.M., & W.I.W. (2020) 'Perkembangan Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Congklak pada Anak Usia 5-6 tahun', *Jurnal Buah Hati*, pp. 125–137.

- Ramdani, L.A. and A. (2019) *Pengembangan Model Permainan Mini Outbound untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sujiono, Y.N. (2012) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Index.
- Wahyuni, I.W., & N.S. (2020) 'Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun', *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, pp. 82–90.

BAB IV

JENIS BERMAIN

Oleh M. Imran Hasanuddin

4.1 Pendahuluan

Bermain memegang peran yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak-anak, karena mampu mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, bahasa, emosi, dan sosial yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Namun, seringkali sebagai orang dewasa, kita hanya menganggap bermain sebagai kegiatan yang menyenangkan, tanpa memperhatikan jenis bermain yang tepat untuk mendukung perkembangan anak.

Sehubungan dengan hal tersebut, buku ini akan secara komprehensif membicarakan tentang berbagai macam jenis permainan yang dapat mendukung perkembangan anak. Mulai dari bermain bebas, terstruktur, peran, kreatif, masak, seni dan kraf, luar ruangan, hingga bermain dengan mainan. Buku ini juga akan membicarakan tentang cara memfasilitasi berbagai jenis permainan yang cocok untuk usia dan minat anak, serta strategi untuk memperkaya pengalaman bermain mereka melalui tantangan baru dan interaksi dengan orang dewasa atau teman sebaya.

Dengan memahami jenis-jenis bermain yang cocok untuk perkembangan anak, orang dewasa dapat membantu anak-anak tumbuh dan berkembang dengan lebih optimal. Buku ini akan mengupas cara mengatasi berbagai tantangan yang mungkin timbul selama anak bermain, dan memberikan panduan tentang kapan sebaiknya orang dewasa ikut campur dalam permainan anak.

Buku ini ditulis untuk orang tua, pengasuh, dan siapa saja yang peduli dengan perkembangan anak. Buku ini dimaksudkan untuk membantu pembaca memahami lebih dalam mengenai jenis-

jenis permainan yang cocok untuk anak-anak, serta cara untuk memfasilitasi dan memperkaya pengalaman bermain mereka.

4.2 Mengapa Bermain Penting untuk Anak

Kebutuhan dasar setiap anak untuk bermain berasal dari rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga mereka selalu mencari objek yang dapat dimainkan di mana saja dan dalam situasi apapun. Dalam bermain, mereka merasa senang dan santai, mengekspresikan diri melalui tertawa, teriakan, sorakan, dan ekspresi ceria yang selalu hadir di saat mereka bermain.

Bermain memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak, seperti mengembangkan kemampuan kognitif melalui kreativitas, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep baru. Selain itu, bermain juga dapat membangun kepercayaan diri, meningkatkan kemauan untuk berbagi, mengendalikan gerakan fisik, serta menguji ketahanan fisik dan melatih otot tangan untuk menghasilkan gerakan baru. Selain itu, bermain juga membantu melatih konsentrasi, ketekunan, dan keterampilan dalam mengambil risiko. Kemampuan bercerita dapat ditingkatkan melalui bermain, serta memperkaya kosa kata dan membantu dalam belajar bekerja sama secara aktif dengan orang lain.

Ari Wibowo Kurniawan (2019), menegaskan bahwa bermain memiliki nilai-nilai berharga bagi anak, di antaranya memberikan kesenangan, kepuasan, kebanggaan, dan meredakan ketegangan. Selain itu, melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab, dan kerja sama. Bermain juga memperkaya daya imajinasi dan kreativitas anak, serta membantu mereka memahami aturan dan belajar untuk mematuhi dalam kelompok. Bermain juga memberikan manfaat lain pada anak-anak, yaitu membantu mereka memahami kelebihan dan kekurangan diri sendiri dan orang lain, serta memberikan kesempatan untuk mengembangkan sikap sportif, toleransi, dan empati terhadap orang lain.

Bermain dan permainan memiliki kebutuhan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, orang dewasa seperti orangtua atau pendidik harus membantu menyediakan berbagai jenis permainan yang mendukung perkembangan anak, tidak harus mahal, tapi bisa menggunakan benda-benda di sekitar mereka. Bermain adalah bentuk pembelajaran, dan belajar juga bisa menjadi bentuk bermain. Bermain yang menyenangkan dapat mendorong anak untuk mengeksplorasi benda-benda di sekitarnya (*happy learning*), sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan melalui benda-benda yang mereka mainkan.

4.3 Jenis-jenis Bermain pada Anak

Menurut Yolanda Pahrul (2022), pengamatannya dan penelitian beberapa ahli menunjukkan bahwa ada beberapa jenis kegiatan bermain yang umum dilakukan oleh anak usia dini, yaitu bermain sosial, bermain dengan benda, bermain peran, dan bermain sosiodrama.

1. Bermain Sosial

Dalam bermain sosial, partisipasi seseorang dapat dikelompokkan berdasarkan tahapan-tahapan bermain yang diamati oleh guru atau pendidik. Terdapat empat tahapan dalam bermain sosial pada anak usia dini, yang dijelaskan oleh Yolanda Pahrul (2022), yaitu: (a) *Unoccupied Play* (tidak peduli) di mana anak hanya mengamati kejadian tanpa bermain. Pendidik dapat mengajak anak untuk memperhatikan kegiatan temannya agar tertarik untuk bermain. (b) *Solitary Play* (bermain soliter) di mana anak bermain sendiri tanpa memperhatikan anak lain di sekitarnya. (c) *Onlooker Play* (bermain sebagai penonton) di mana anak hanya menjadi penonton dan melihat anak lain bermain di dalam ruangan yang sama. (d) *Parallel Play* (bermain paralel) di mana sekelompok anak menggunakan alat permainan yang sama tetapi masing-masing bermain sendiri-sendiri. Tahapan-tahapan tersebut menunjukkan

bagaimana perkembangan bermain sosial dapat berbeda-beda pada anak.

2. Bermain dengan Benda

Dalam aktivitas bermain anak-anak sering menggunakan benda-benda tertentu sebagai alat untuk menghibur diri saat bermain. Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini harus menyediakan permainan dan benda-benda yang aman dan nyaman agar anak-anak dapat bermain dengan aman dan nyaman pula.

Piaget (1962) menjelaskan tiga jenis bermain dengan benda yang berbeda, yaitu bermain praktis untuk mengeksplorasi objek, bermain simbolik untuk menggunakan imajinasi, dan bermain dengan aturan yang memenuhi syarat-syarat seperti waktu, tempat, peralatan, teman, dan aturan agar bermain dapat dilakukan secara optimal.

3. Bermain peran

Pembelajaran melalui bermain peran memiliki fokus pada aspek pribadi dan sosial. Pada aspek pribadi, model ini membantu anak-anak untuk memahami arti lingkungan sosial yang berguna bagi mereka, sehingga mereka dapat menyelesaikan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial yang terdiri dari teman-teman.

Pamela Minett, yang dikutip oleh Hikmah (2019), mengklasifikasikan kegiatan bermain menjadi enam jenis, yaitu bermain penemuan (Discovery Play), kegiatan bermain secara fisik (Physically Play), bermain kreatif (Creative Play), bermain imajinatif (Imaginative Play), bermain manipulatif (Manipulative Play), dan bermain sosial (Social Play). Setiap jenis kegiatan bermain memiliki penjelasan singkat sebagai berikut:

- a) Bermain penemuan (discovery play): melibatkan eksplorasi dunia sekitar oleh anak-anak dengan cara yang bebas dan tidak terstruktur sehingga mereka dapat menemukan hal-hal baru. Contohnya adalah anak-anak yang mengamati serangga di taman atau menemukan

bentuk-bentuk baru dengan menggunakan bahan-bahan di sekitar mereka.

- b) Kegiatan bermain secara fisik (*physically play*): jenis kegiatan bermain yang melibatkan gerakan dan kegiatan fisik seperti berlari, melompat, atau bermain bola. Jenis kegiatan bermain ini membantu anak-anak untuk membangun kekuatan dan koordinasi motorik mereka.
- c) Bermain kreatif (*creative play*): jenis kegiatan bermain di mana anak-anak menggunakan imajinasi mereka untuk membuat sesuatu yang baru dan orisinal, seperti gambar atau kerajinan tangan. Dengan melakukan kegiatan ini, anak-anak dapat mengekspresikan diri secara kreatif dan mengembangkan keterampilan seni serta kreativitas mereka.
- d) Bermain imajinatif (*imaginative play*): jenis kegiatan bermain di mana anak-anak menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan dunia mereka sendiri. Contohnya adalah bermain boneka atau memainkan peran dengan teman-teman. Jenis kegiatan ini dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka.
- e) Bermain manipulatif (*manipulative play*): jenis kegiatan bermain di mana anak-anak menggunakan bahan-bahan seperti blok atau puzzle untuk membangun atau menciptakan sesuatu. Kegiatan bermain jenis ini membantu perkembangan keterampilan motorik halus dan kemampuan anak-anak dalam memecahkan masalah.
- f) Bermain sosial (*social play*): jenis kegiatan bermain di mana anak-anak berinteraksi dengan teman-teman mereka dan belajar tentang hubungan sosial dan dinamika kelompok. Contohnya adalah bermain peran atau bermain game bersama-sama. Kegiatan bermain jenis ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional serta membangun rasa percaya diri dan keyakinan dalam diri mereka.

Menurut Teadjasaputra (2001), terdapat dua jenis kegiatan bermain, yakni bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif melibatkan aktivitas fisik seperti bermain bebas, konstruktif, khayal/peran, collecting, eksplorasi, games dan sport, serta musik, yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak. Sementara itu, bermain pasif dilakukan untuk memperoleh kesenangan tanpa terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik seperti membaca, melihat komik, menonton film, mendengarkan radio, dan mendengarkan musik.

Kathleen Stassen, dalam kutipan Bandi Utama (2020), mengemukakan beberapa jenis kegiatan bermain, yaitu:

- 1) Sensory Motor Play
- 2) Master Play
- 3) Rough and Tumble Play
- 4) Social Play
- 5) Dramatic Play

4.4 Bentuk-Bentuk Permainan Anak Usia Dini

Banyak jenis permainan yang berbeda-beda terdapat di berbagai daerah, etnis, dan bangsa. H. Overbeck telah mengumpulkan lebih dari 690 macam permainan dan lagu anak-anak yang ada di Indonesia. Menurut kutipan Khadijah dan Armanila (2017) dari tulisan Suyanto (2005), beberapa jenis permainan dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, di antaranya:

A. Permainan Fisik

Jenis permainan yang melibatkan banyak gerakan fisik disebut permainan fisik. Anak-anak dapat tumbuh menjadi sehat dan kuat melalui permainan fisik yang melibatkan gerakan dasar. Ada beberapa jenis permainan fisik yang dapat dimainkan, seperti:

- 1) Petak Umpet, permainan legendaris yang berkembang di berbagai negara dengan nama yang berbeda. Permainan yang dimaksud adalah permainan bersembunyi, di mana anak-anak akan mencari tempat persembunyian dari

teman mereka dalam waktu yang ditentukan. Permainan ini memerlukan kekuatan fisik secara keseluruhan.

- 2) Lompat Tali, permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak perempuan, dapat membantu merangsang perkembangan motorik kaki anak dan memberikan manfaat yang baik bagi mereka.
- 3) Kucing dan Tikus, permainan yang membutuhkan kerja sama tim dan dapat dimainkan oleh banyak orang.
- 4) Permainan Menjala Ikan adalah permainan yang dimainkan oleh sekelompok anak dengan menuntut kerja sama, kelincahan, jiwa sportifitas, kecepatan, interaksi, dan kemampuan merancang strategi untuk menjala ikan sebanyak-banyaknya dengan cepat.
- 5) Permainan Elang dan Ayam adalah permainan yang melibatkan pemain dalam peran sebagai induk elang dan anak ayam. Pemain elang berusaha menangkap anak ayam untuk mendapatkan posisi sebagai induk ayam yang bertugas melindungi anak-anak ayam yang berada di belakangnya. Permainan ini dapat dimainkan oleh sejumlah pemain yang tidak terbatas dan biasanya dimainkan di lapangan atau halaman.

B. Lagu Anak-Anak

Anak-anak sering menyanyikan lagu-lagu sambil melakukan gerakan, menari, atau memerankan tokoh atau objek tertentu. Lagu anak-anak memiliki banyak jenis dengan ciri khas masing-masing, seperti lagu yang humoris, mengandung teka-teki, dan mengajarkan nilai-nilai positif. Salah satu elemen menarik dalam lagu anak-anak adalah penggunaan rimba atau akhiran yang sama.

C. Bermain Teka-Teki dan Berfikir Logis Matematis

Berbagai jenis permainan dapat membantu anak mengembangkan kemampuan teka-teki dan berfikir logis matematis. Melalui permainan teka-teki, anak diharuskan memikirkan jawaban yang

sesuai dengan deskripsi yang diberikan, sementara melalui berfikir logis dan sistematis, anak dapat belajar berpikir secara rasional dan membuktikan kebenaran suatu hal dengan prosedur yang benar. Terdapat banyak contoh permainan yang dapat merangsang kemampuan berfikir logis dan sistematis, seperti permainan geometri acak, tata balok, tata angka, hitung benda, hitung langkah, perbandingan panjang dan besar, mencari yang cocok, magnet, banyaknya, berapa biji, tebak angka, tenggelam atau mengapung, meluap atau tidak, meniru pola, ABC lima jari, gatheng, dan congklak, dan masih banyak lagi.

D. Bermain dengan benda

Bermain dengan benda adalah jenis permainan yang melibatkan benda-benda sehari-hari yang dapat dimainkan atau dimodifikasi agar dapat dimainkan. Menggunakan benda-benda dalam bermain dapat membantu perkembangan berbagai aspek anak karena dengan cara ini, mereka dapat belajar tentang karakteristik benda-benda tersebut. Beberapa jenis mainan benda yang dapat dimainkan oleh anak-anak meliputi bermain dengan air, balok, plastisin, masak-masakan, dan Kubus Rubik. Berikut adalah penjelasan singkat tentang masing-masing mainan tersebut:

- 1) Bermain dengan air dapat membantu anak-anak memahami sifat-sifat air, konsep volume zat cair, serta matematika.
- 2) Bermain dengan balok dapat membantu mengembangkan keterampilan membangun bangunan, belajar mengklasifikasi, dan mengasah imajinasi.
- 3) Bermain dengan plastisin dapat membantu membentuk berbagai bentuk seperti hewan dan tumbuhan, serta belajar mengklasifikasikan dan mengasah imajinasi.
- 4) Permainan masak-masakan tradisional biasanya dimainkan oleh anak perempuan dengan menggunakan bahan-bahan alami seperti tanah, daun, dan batu bata.
- 5) Kubus Rubik adalah permainan teka-teki mekanik yang terbuat dari plastik dan terdiri dari 27 bagian kecil serta

enam sisi dengan warna yang berbeda. Setiap sisi memiliki satu warna yang berbeda dengan sisi lainnya ketika berhasil diselesaikan.

E. Bermain Sosio Drama

Menurut Marno dan Idris (2010), Sosiodrama adalah kegiatan sosial yang menggabungkan konsep "sosio" yang berkaitan dengan sosial atau masyarakat, dan "drama" berasal dari bahasa Yunani "draomai" yang berarti bertindak, berlaku, atau beraksi. Pada awalnya, fungsi utama drama adalah untuk memberikan hiburan, namun seiring berjalannya waktu, konsep drama semakin meluas dan digunakan tidak hanya untuk tujuan hiburan, melainkan juga sebagai sarana untuk mengekspresikan seni, aspirasi, hiburan, dan pendidikan (Putra, 2012).

Menurut Herry (2013), tahapan permainan sosiodrama meliputi beberapa hal, antara lain menentukan situasi sosial yang akan dipertunjukkan, memilih pelaku, mempersiapkan pelaku, mempersiapkan anak lain sebagai penonton, memberikan kebebasan kepada anak untuk melaksanakan sosiodrama dengan memerankan peran masing-masing, dan melakukan follow up dengan melakukan diskusi setelah sosiodrama selesai dilaksanakan. Sosiodrama merupakan metode dramatisasi yang bermanfaat dalam memecahkan masalah yang tidak memerlukan bahan tertulis dan persiapan khusus, serta dapat meningkatkan hubungan sosial dan mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardani, P. P., & Lestarinigrum, A. (2019). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Prambon Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.
- Hasanuddin, M. I., & Hasanuddin, M. I. (2020). Model Pendekatan Bermain Pada Peningkatan Kesegaran Jasmani Sekolah Dasar. Deepublish.
- Hikmah, (2019). Perkembangan Dan Belajar Anak Usia Dini. Modul 2 PPG Bagi Guru PAUD. Kemendikbud.
- Khadijah, & Armanila. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Malang: Perdana Mulya Sarana.
- Kurniawan, A. K. (2019). Olahraga Dan Permainan Tradisional. Malang: Wineka Media.
- Pahrul, Y. (2022). Bahan Ajar Bermain AUD. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Utama, A. M. B. (2020). Teori Bermain. Yogyakarta: Pohon Cahaya.

BAB V

TAHAPAN BERMAIN

Oleh Neni Mulya

5.1 Pendahuluan

Bermain merupakan hak asasi manusia yang fundamental dan mendasar bagi bayi dan anak kecil. Kegiatan yang melibatkan permainan sangat penting untuk perkembangan kepribadian anak ketika mereka masih kecil. Bermain dengan seorang anak lebih dari sekadar cara menghabiskan waktu; itu juga cara bagi mereka untuk belajar. Pada anak usia dini, setiap jenis kegiatan bermain bermanfaat bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Anak-anak mendapat manfaat dari kesempatan untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka melalui permainan. (Ardini, 2018)

Menurut Singer berpendapat bahwa anak-anak dapat menggunakan bermain untuk menjelajahi dunia mereka, belajar bagaimana menghadapi lingkungan mereka, dan mengembangkan kreativitas mereka. Anak-anak mempelajari konsep-konsep ilmiah tanpa dipaksa melakukannya dengan bermain. (Singer, 1973)

Anak-anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka melalui permainan. Anak-anak benar-benar mempelajari keterampilan baru dan mendapatkan kepuasan dari bermain, yang keduanya berkontribusi pada pertumbuhan pribadi mereka. Anak-anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalarannya, memahami realitas lingkungannya, dan mengembangkan imajinasi, fantasi, dan kreativitasnya melalui permainan. (Rita Kurnia, 2012)

Setiap kali seorang anak melakukan sesuatu, terutama di tahun-tahun awalnya, mereka bermain. Kegiatan bermain seperti bermain sambil belajar juga dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu tumbuh kembang anak, jadi tidak hanya bermain tetapi juga belajar yang membantu tumbuh kembang anak.

Selain fakta bahwa bermain dapat membantu pertumbuhan anak, berpartisipasi dalam semua aktivitasnya membuat mereka bahagia..

5.2 Tahapan Bermain

Anak usia dini memiliki kekhasan untuk setiap individunya. Satu anak tidak akan sama perkembangannya dengan anak lain. Perbedaan ini dapat terjadi akibat adanya pengaruh beberapa factor. Namun dalam tahapan perkembangan bermain anak dapat dilakukan identifikasi melalui perkembangan usia anak. Dengan demikian usia anak akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan bermain yang dilaluinya.

Dalam kebanyakan kasus, para ahli hanya membedakan atau mengkategorikan aktivitas bermain tanpa menjelaskan mengapa satu jenis lebih baik untuk perkembangan daripada yang lain. Berikut tahapan perkembangan bermain yang diungkap oleh beberapa ahli berdasarkan hasil penelitian yang mereka lakukan;

5.2.1 Tahapan Bermain Menurut Jean Piaget

Jean Piaget menjelaskan tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut: (Ibda, 2015)

1. Sensori motor (sensory motor play)

Anak-anak antara usia 0 dan 2 memasuki tahap ini. Anak lebih banyak bermain dengan indra dan gerakan tubuhnya pada tahap ini. Oleh karena itu, pada usia ini, mainan terbaik untuk anak adalah mainan yang dapat merangsang kelima inderanya, seperti mainan berwarna cerah dengan berbagai bentuk dan tekstur serta mainan yang sulit ditelan oleh anak.. Aktivitas bermain pada tahap ini sesungguhnya adalah gerakan-gerakan lanjutan dari kesenangan yang didapat selama masa hidup seperti aktivitas menangis, mengecap serta bermain main dengan lidah dan mulutnya. Saat anak mendekati usia dua tahun, ia menjadi lebih sadar akan gerakannya sehingga ia dapat bergerak dengan cara

yang disukainya. Meski tidak sepenuhnya sempurna, ia juga mampu bergerak dengan terkoordinasi dengan baik. Misalnya dalam olahraga lari, lompat, tendang, lempar, dan pukul. Alhasil, mainan yang dapat merangsang panca indera anak, seperti warna cerah, bentuk dan tekstur beragam, serta mainan yang sulit ditelan anak, cocok untuk kelompok usia ini. (M. Fadlillah, 2017)

2. Praoprasional (symbolic play)

Anak-anak antara usia 2 dan 7 memasuki tahap ini. Anak-anak dapat memainkan permainan pura-pura dan imajiner, banyak bertanya, mencoba hal-hal baru, dan mengenali simbol-simbol tertentu pada tahap ini. Menggambar, Lego, dan puzzle adalah contoh alat permainan yang dapat membantu anak mengembangkan imajinasinya dan sesuai untuk kelompok usia ini. Namun, permainan anak usia dini lebih sederhana daripada tugas sebenarnya. Pada tahapan ini beberapa peristiwa yang seringkali dijumpai pada anak adalah:

- a) Anak secara bertahap mulai memahami bahasa dan belajar banyak kosakata baru sambil bermain. Nyatanya, dia sering bertanya tentang apa saja dan semua orang tanpa memperhatikan tanggapan atau bahkan memberi jawaban pada dirinya sendiri..
- b) Anak-anak pada usia ini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, sehingga mereka selalu melihat sekelilingnya. Eksperimen dan pengalaman eksplorasinya akan terus mengajarnya. Dalam upaya untuk memperoleh lebih banyak pengalaman, dia juga akan berusaha memanipulasi hal-hal di sekitarnya.
- c) Pada usia ini, anak mulai bermain dengan berbagai benda di lingkungannya sebagai pengganti atau simbol. Di pasar bermain, misalnya, anak perempuan menggunakan daun dengan berbagai ukuran untuk melambangkan atau merepresentasikan uang. Anak

laki-laki bermain dengan balok kayu untuk mewakili mobil mainan, dll.

- d) Pada tahap ini, anak-anak menjadi lebih mahir berpartisipasi dalam kegiatan bermain yang konstruktif atau realistis, lebih realistis. Hal ini menunjukkan bahwa bermain yang merupakan latihan berpikir dan mengarahkan, mengajarkan anak untuk beradaptasi dengan kehidupan nyata di lingkungannya.

3. Operasional konkret (social play)

Anak-anak antara usia 7 dan 11 memasuki tahap ini. Pada usia ini, anak sudah menggunakan logika dan penalaran objektif saat bermain. Permainan yang dapat mendorong cara berpikir anak merupakan permainan yang tepat untuk usia ini. Prinsip permainan untuk situasi ini disesuaikan dengan kemampuan anak-anak, karena aturan dianggap sederhana atau mungkin merupakan pengaturan oleh anak-anak sehingga anak-anak dengan sengaja tunduk pada aturan tersebut. Anak-anak dapat menggunakan logika dan penalaran mereka secara efektif berkat alat yang digunakan dalam permainan. Permainan berikut dapat dimanfaatkan: Catur, dakon, ular tangga, dan monopoli.

4. Formal operasional (game with rules and sport)

Terjadi pada individu yang berusia lebih dari 11 tahun. Anak-anak pada usia ini mematuhi aturan yang sangat ketat dan lebih menekankan pada permainan atau kompetisi yang mengharuskan menang atau kalah agar sesuai dengan tingkat keterampilan bermain mereka.

5.2.2 Tahapan Bermain Menurut Mildred Parten & Rogers

Aktivitas bermain anak usia dini beragam dimulai dari permainan yang sederhana hingga bermain yang memiliki aturan. (Elfiadi, 2016) Ahli lain yang menelaah tentang perkembangan bermain anak Mildred Parten & Rogers (John W. Santrock, 2007) menyatakan bahwa terdapat enam tahapan bermain anak usia dini sebagai berikut:

- a. *Unoccupied play* atau tidak menetap
Anak-anak tidak secara langsung berpartisipasi dalam kegiatan bermain pada tahap ini; sebaliknya, mereka fokus pada lebih banyak hal. baik berupa acara di lingkungan sekitar maupun kegiatan untuk anak-anak lain. Anak-anak tidak bermain; Mereka hanya mengamati anak-anak lain bermain. Anak itu hanya berjalan-jalan dan mengamati sekelilingnya pada tahap ini; Mereka tidak berinteraksi dengan bermain anak-anak. Jika mereka tidak dapat menemukan apa pun yang menarik minat mereka, anak-anak akan bermain dan menyibukkan diri. misalnya dengan menyentuh berbagai bagian tubuh dan bertindak tidak teratur.
- b. *Solitary independent play* atau bermain sendiri
Pada tahap ini, anak sudah mulai bermain, tetapi ia bermain sendiri. Dia berbicara dengan teman-temannya yang juga bermain, tetapi dia tidak memainkan permainan lain untuk anak-anak. Anak masih menunjukkan sifat egosentris pada tahap ini, hanya berfokus pada dirinya sendiri dan menolak berinteraksi dengan anak lainnya.
- c. *Onlooker play* atau penonton/pengamat
Anak masih dalam tahap tidak ingin menjadi bagian dari permainan tersebut, tetapi ia sudah mulai bertanya, lebih dekat dengan anak yang sedang bermain, dan menunjukkan minat pada kegiatan tersebut. Anak biasanya mengubah cara dia bermain setelah menonton. Anak-anak belajar bahwa mereka adalah bagian dari lingkungan mereka. Anak tersebut tertarik, namun belum mengikuti kegiatan tersebut.
- d. *Parallel activity* atau kegiatan paralel
Anak-anak sudah bersenang-senang dengan anak lain, tetapi mereka belum berbicara dengan mereka dan sering menggunakan alat yang dekat dengan anak lain. Selain itu, anak tersebut saat ini tidak mempengaruhi anak lain untuk bermain dengan permainan mereka. Anak-anak belum

menunjukkan interaksi sosial pada tahap ini, tetapi mereka bermain pada waktu dan tempat yang sama. Misalnya, tiga anak bermain secara terpisah tetapi di lokasi yang sama dengan mobil-mobilan.

e. *Assosiative play* atau bermain dengan teman

Pada titik ini, anak terlibat dalam interaksi yang lebih kompleks. Saat bermain, anak-anak sudah mulai saling mengingatkan. Anak bertukar mainan atau mengikuti anak lain. Tidak ada pedoman yang ditentukan sebelumnya, meskipun anak-anak dalam kelompok melakukan hal yang sama tidak ada tujuan khusus, dan tidak ada diskusi untuk membangun gedung sesuai rencana atau mencapai tujuan bersama. Namun, tidak diperlukan kerusakan pada mainan bagi siapa pun untuk meninggalkan permainan kapan saja.

f. *Cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain atau dengan aturan

Ketika anak-anak bermain bersama dengan cara yang lebih terstruktur dan masing-masing berdampak pada yang lain. Anak-anak membangun sesuatu bersama-sama, bersaing dalam permainan dramatis, dan sering kali dipengaruhi oleh pemimpin permainan atau anak-anak berpengaruh lainnya.

5.2.3 Tahapan Bermain Menurut Hurlock

Bermain adalah kegiatan yang dipimpin oleh anak, menyenangkan yang tidak memiliki tujuan eksternal, menuntut anak untuk berperan aktif, berhubungan secara sistematis dengan hal-hal di luar permainan (misalnya anak dan lingkungannya), dan memberi anak kemampuan untuk mengekspresikan diri untuk beradaptasi lingkungan mereka. (Rita Kurnia, 2012)

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock adalah sebagai berikut:

a) Tahapan Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Dalam bentuk kegiatan yang melibatkan orang atau benda, seperti mencoba meraih atau meraih benda di sekitarnya

dan kemudian mengamatinya. Ketika seorang anak dapat merangkak dan berjalan, jangkauan eksplorasinya meluas, memungkinkan dia untuk mengamati setiap objek yang ditemuinya.. Pada tahapan ini anak lebih banyak melakukan aktivitas seperti mengamati objek atau oranglain, menjangkau benda atau meraih benda di sekelilingnya. Anak melakukan penjelajahan yang semakin luas saat anak dapat merangkak dan berjalan. Pada masa ini anak juga mengamati setiap benda yang diraihnya. Tahap eksplorasi ini menjadi tahapan bermain anak yang juga sekaligus memberikan kesempatan anak untuk mengenali lingkungan sekitarnya.

b) Tahapan Mainan (Toy stage)

Antara usia 5 dan 6 tahun, tahap ini mencapai puncaknya. Sebagian besar waktu, anak-anak hanya melihat mainan mereka antara usia dua dan tiga tahun. Di antara anak-anak taman kanak-kanak, bermain boneka dan berbicara dengan mereka atau bermain dengan mereka sebagai teman bermain adalah kebiasaan masa kanak-kanak yang umum. Pada tahap mainan ini anak bermain dengan menggunakan mainan seperti boneka, mobil-mobilan dan mengajaknya bercakap cakup selayaknya teman sebayanya.

c) Tahap Bermain (Play stage)

Biasanya dimulai bersamaan dengan sekolah dasar. Selama periode ini, variasi permainan yang dimainkan oleh anak-anak dan penggunaan peralatan bermain meningkat, yang pada gilirannya menyebabkan permainan dewasa, olahraga, dan jenis permainan lainnya. Tahap ini terjadi di usia sekolah dasar (SD)

d) Tahap Melamun (Daydream stage)

Fase ini dimulai saat anak mendekati pubertas, saat mereka mulai melamun dan menghabiskan waktu berimajinasi alih-alih berpartisipasi dalam aktivitas yang menyenangkan sebelumnya. Biasanya, dia berfantasi diperlakukan tidak adil atau tidak dipahami oleh orang lain. Saat dia

memikirkan kondisinya dan merawat orang lain, aktivitas melamin ini terjadi.

5.2.4 Tahapan Bermain Menurut Rubin, Fein & Vandenberg dan Smilansky

- a) Bermain Fungsional (*Functional Play*)
Biasanya terlihat pada anak-anak antara usia satu dan dua tahun sebagai gerakan sederhana dan berulang. Ambil contoh, anak-anak yang panik mengendarai mobil mainan di sekitar ruang tamu.
- b) Bermain Membangun (*Constructive Play*)
Anak-anak berusia antara 3 dan 6 tahun sudah terlibat dalam permainan bangunan. Menggunakan alat permainan yang mereka miliki, anak-anak membentuk objek dan membangun bangunan tertentu dalam kegiatan bermain ini. Menggambar misalnya membangun rumah dengan potongan Lego atau balok kayu.
- c) Bermain pura-pura (*Make-believe Play*)
Anak-anak antara usia tiga dan tujuh tahun sering terlibat dalam kegiatan bermain pura-pura. Anak-anak memainkan peran imajinatif sebagai karakter yang mereka kenal dari kartun atau dongeng. Bermain rumah-rumahan, melawan polisi dan penjahat, Batman, dan sebagainya.
- d) Permainan Dengan Peraturan (*Games with rules*)
Anak-anak berusia antara 6 dan 11 tahun biasanya dapat berpartisipasi dalam aktivitas bermain semacam ini. Anak-anak sudah mengetahui aturan mainnya dan bersedia mengikutinya. Bermain permainan seperti baseball, tiang asin, gobak sodor, ular tangga, dan kegiatan sejenis lainnya.

5.2.5 Tahapan Bermain Menurut Steassen Berger

Selain ahli yang sudah disebutkan, ada ahli lain yang meneliti tentang perkembangan tahapan bermain adalah Steassen Berger yang memiliki lima tahap bermain yaitu sebagai berikut: (M. Fadlillah, 2017)

a. *Sensory motor Play*

Ini terjadi pada anak usia 0 hingga 5 bulan pada tahap ini. Indra dan gerak tubuh lebih berperan penting dalam kegiatan bermain anak. Perkembangan lakonnya sama dengan yang dijelaskan oleh Jean Piaget, namun dibatasi hingga 5 bulan. Pada titik permainan ini, selain mengaktifkan gerakan tangan, kaki, tubuh, dan kepala, fungsi sensorik seperti pendengaran/telinga, penglihatan/mata, penciuman/hidung, dan sentuhan/kulit juga disertakan.

b. *Mastery play*

Kegiatan bermain dirancang untuk mengarahkan dan menguasai keterampilan tertentu yang melibatkan penggunaan panca indera selama tahap ini, yang terjadi pada anak usia 6 sampai 24 bulan. Bermain penguasaan adalah bermain untuk mempelajari keterampilan baru. Anak-anak mendapatkan penguasaan keterampilan baru melalui pengulangan melalui kegiatan bermain. Permainan penguasaan anak semakin mencakup permainan yang menantang secara intelektual dan aktivitas pemecahan masalah. Bermain tebak-tebakan, mengelompokkan benda, dan kegiatan sejenis lainnya.

c. *Raught and tumble play*

Ketika anak mencapai usia dua tahun, mereka memasuki tahap ini. Kegiatan bermain adalah permainan kasar, artinya bermain yang lebih banyak menggunakan kemampuan motorik kasar anak, seperti bermain jungkat-jungkit dan catwalk. Jenis permainan kasar dan jatuh lainnya, seperti berguling, saling mendorong, dan bergulat. Anak-anak tampaknya membutuhkan aktivitas fisik yang aktif untuk menyeimbangkan aktivitas yang lebih banyak membutuhkan duduk, seperti menggambar, menyusun gambar, dan aktivitas serupa lainnya. Perkembangan sosial anak juga terbantu dengan jenis permainan ini karena hanya dimainkan dengan teman-teman yang sudah dikenal.

d. *Social play*

Anak-anak muda tiga tahun atau selama pra-sekolah mengalami tahap ini. Teman sebaya dan lingkungan sekitar anak bermain bersama sudah mulai diikutsertakan dalam kegiatan bermain. Kegiatan bermain sosial menuntut anak untuk berinteraksi dengan orang lain di lingkungan terdekatnya agar mereka dapat berpartisipasi dalam permainan kooperatif. Misalnya, sementara anak-anak kecil mungkin bermain sepeda bersama, mereka kemudian bermain bisbol atau kelereng, yang keduanya membutuhkan kerja sama tim dan kepatuhan terhadap peraturan.

e. *Dramatic play*

Selama tahap ini, yang dimulai pada usia empat tahun, anak terlibat dalam permainan imajinatif atau permainan peran. Anak-anak biasanya bermain dokter dan pasar dalam situasi ini. Anak itu, misalnya, tampak sedang bermain, berbicara, dan memberi makan boneka dalam fantasi atau permainan peran ini. Selain bekerja sama dan bergaul dengan anak lain, permainan drama semacam ini membantunya mencoba berbagai peran sosial yang dia amati, menetapkan peran berdasarkan jenis kelaminnya, dan mewujudkan fantasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, P.P. dan A.L. (2018) *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Elfiadi (2016) 'Bermain dan permainan bagi anak usia dini', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7, pp. 51–60.
- Ibda, F. (2015) 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', *Intelektualita*, 3, pp. 27–38.
- John W. Santrock (2007) *Perkembangan Anak*. Edisi Kesebelas. Jakarta: PT.Erlangga.
- M. Fadlillah, M.Pd.I. (2017) *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Rita Kurnia (2012) ' Konsep Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas pada Anak Usia Dini', *Jurnal EDUCHILD*, pp. 77–85.
- Singer, K. (1973) *Membina hasrat Belajar di sekolah*. Bandung: Remaja Karya.

BAB VI

PERKEMBANGAN BERMAIN

Oleh Erfha Nurrahmawati

6.1 Pendahuluan

Permainan anak-anak dapat berubah selama "Masa Bermain" mereka, yang sering disebut sebagai masa kanak-kanak. Anak Anda awalnya merasa nyaman bermain sendiri, namun hingga mereka bisa bekerja sama, ia terus kesulitan bermain dengan anak lain. Mildred Parten, seorang sosiolog dan peneliti, mengembangkan enam tahap permainan perkembangan untuk anak-anak di akhir tahun 1920-an untuk berbicara tentang perubahan cara bermain.

Masa bermain adalah masa pada masa anak usia dini. memainkan sebagian besar waktu. Bermain permainan sebagai anak kecil membantu mereka tumbuh dan berkembang dalam semua aspek perkembangan mereka sendiri. Akibatnya, seorang pendidik anak usia dini harus mengenal sifat dan makna bermain dan permainan anak-anak, serta berbagai keterampilan yang terkait dengannya.

Perkembangan sosial, fisik, emosional, intelektual, dan bahasa semuanya termasuk dalam perkembangan anak usia dini. Perkembangan yang ditunjukkan bersifat metodis, mantap, dan progresif. Perkembangan anak dapat maksimal jika mendapat pendidikan yang benar, pola makan yang baik, serta sehat jasmani dan rohani. Perkembangan anak usia dini dipengaruhi oleh aspek sosial-emosional, kognitif, motorik, serta aspek motorik halus dan kasar. sesuai dengan UU Sisdiknas no. Pasal 1 Ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 memuat keterangan, "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah usaha yang diperuntukkan bagi anak sejak usia nol sampai dengan usia enam tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani. dan spiritual agar

anak siap untuk jenjang pendidikan selanjutnya”(Farrhurohman, 2017).

6.2 Pengertian Perkembangan Bermain

KBBI mendefinisikan permainan sebagai sesuatu yang dapat dimainkan, baik berupa barang maupun yang lainnya. Salah satu ahli yang tidak sependapat dengan Gross menyatakan bahwa bermain harus dipandang sebagai salah satu bentuk latihan fungsional yang akan berperan penting di masa dewasa. Sementara itu, Schaller menekankan bahwa permainan adalah antitesis dari pekerjaan dan dapat membantu seseorang untuk bersantai atau mengisi bahan bakar setelah menyelesaikan suatu tugas (Farrhurohman, 2017).

Kegiatan bermain individu mengubah arah kemajuan selama perkembangan bermain. Bermain adalah tindakan atau aktivitas sukarela yang terjadi dalam batasan waktu dan ruang. Itu diatur oleh aturan yang harus diikuti, tetapi bersifat sukarela dan melayani tujuannya sendiri. Itu disertai dengan kegembiraan dan ketegangan serta kesadaran bahwa bermain bukanlah hobi khas anda (Desmita, 2005).

Mirip dengan perilaku makhluk liar muda yang bermain berlari, mengejar, melompat dan menggerogoti. Satwa liar muda benar-benar belajar untuk meningkatkan keterampilan mereka melalui permainan, yang akan mereka gunakan untuk melindungi diri di masa depan. Hal yang sama berlaku untuk anak-anak yang harus melalui pengalaman bermain. Mereka sebenarnya menciptakan pengalaman melalui game ini, jadi mencegah mereka memainkan game tertentu seharusnya tidak merepotkan. Izinkan mereka untuk terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan sendiri tanpa terhalang oleh batasan kita. Ketakutan dan kepengecutan anak akan mengakibatkan situasi ini.

6.2.1 Ciri-ciri Bermain

Kegiatan bermain, menurut beberapa pengertian, berbeda dengan kegiatan lain seperti belajar, mandi, makan, dan tidur. Namun, anak

itu belajar melalui permainan yang sebenarnya. Karakteristik berikut membedakannya :

- Bermain game bisa membuat orang senang dan bersenang-senang.
- Tidak ada unsur paksaan dalam kegiatan bermain, sehingga dapat dilakukan atas kemauan sendiri dan tanpa paksaan.
- Aturan main bersifat insidental dan dibuat sendiri oleh pemain.
- Bermain game dapat mendorong anak untuk menikmatinya.

Menurut Hughes (Farikhah, 2011) menyatakan bahwa ciri-ciri bermain adalah sebagai berikut:

- a. Menyenangkan dan menghibur
- b. Keinginan anak untuk bermain datang dari dalam, bukan dari dorongan orang lain.
- c. Anak-anak bermain dengan bebas dan tanpa perencanaan.
- d. Anak-anak bermain bersama sesuai dengan peran mereka.
- e. Anak itu berpura-pura menangis atau marah (tidak juga).
- f. Tetapkan aturan permainan yang harus diikuti oleh semua pemain.
- g. Anak-anak menggerakkan tubuh mereka secara aktif daripada hanya menonton teman mereka bermain.
- h. Anak-anak bebas berganti permainan atau memainkan permainan yang mereka sukai karena mereka fleksibel.

6.2.2 Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Jeffree, McConkey dan Hewson (Sujiono, 2012) berpendapat bahwa kegiatan bermain anak harus dipahami dan didorong dalam enam hal, antara lain :

- a. Anak itu cenderung bermain. Kegiatan bermain harus berkembang secara alami dari kemauan anak agar anak dapat menikmati dan bermain dengan caranya sendiri tanpa ada paksaan.
- b. Bermain adalah aktivitas yang seharusnya dinikmati tanpa mengikuti aturan apapun; Permainan dinikmati dengan berbagai cara oleh anak usia dini. Konsekuensinya, permainan harus mengasyikkan, menghibur, dan menyenangkan.
- c. Bermain adalah kegiatan nyata. Ketika anak-anak bermain, mereka melakukan hal-hal nyata. Misalnya ketika mereka bermain dengan air, mereka dapat belajar tentang air karena mereka terlibat secara fisik dan mental dalam kegiatan tersebut.
- d. Bermain lebih tentang proses daripada hasil akhir; anak-anak belajar keterampilan dan dapat belajar yang baru melalui bermain.
- e. Pemain harus mengontrol permainan, jadi permainan anak-anak tidak boleh dikontrol oleh orang dewasa karena hal itu akan menghalangi anak untuk mempelajari apapun.
- f. Anak harus berpartisipasi dalam permainan sebagai pemain untuk mendapatkan pengalaman baru karena bermain membutuhkan partisipasi aktif dari pemain. Bermain sama halnya dengan bekerja untuk anak, yaitu mempelajari keterampilan dan pengetahuan baru.

6.3 Teori-teori Perkembangan Bermain

Banyak ahli berbicara tentang bermain berdasarkan penelitian dan sudut pandang mereka sendiri. Anak-anak perlu bermain untuk perkembangan optimal, kata para ahli. Anak-anak akan memiliki masalah di masa depan jika mereka tidak bermain. Nyatanya, teori permainan yang kita gunakan saat ini berasal dari abad ke-19. Para ahli dari berbagai bidang mengangkat dan mengajukan teori-teori tersebut. Teori bermain menurut (Soetoto Pontjopoetro, 2008) menyatakan sebagai berikut :

- a) Teori Rekreasi
(Schaller dan Lazarus). Teori ini menegaskan bahwa ada perbedaan antara bermain dan bekerja, keduanya membutuhkan keseriusan. Seseorang perlu bermain saat lelah bekerja karena itu membuatnya merasa lebih baik.
- b) Teori Kelebihan Tenaga
Dikemukakan oleh Herbert Spencer Teori pelepasan dan teori pengunggahan adalah nama lain dari teori ini. Menurut teori ini, kegiatan bermain anak disebabkan oleh terlalu banyak energi. Dalam bentuk kegiatan bermain, akumulasi energi anak perlu dimanfaatkan atau dilepaskan. Keseimbangan diri seorang anak akan berkembang dengan cara ini.
- c) Teori Atavistis
Dikemukakan oleh Stanley Hall. Menurut teori ini, ketika orang bermain, mereka akan berperilaku seperti nenek moyang kita dalam hidup. Fakta bahwa anak-anak dari seluruh dunia menunjukkan sifat yang sama mendukung teori ini. Contoh: Di Yunani kuno, anak-anak bermain kelereng untuk berburu, menangkap, dan membunuh binatang, mirip dengan cara mereka bermain kelereng sekarang. Anak-anak lebih suka bermain dengan pesawat terbang, kereta api, dan mobil, yang semuanya tidak ada pada zaman nenek moyangnya, sehingga teori ini tidak berlaku lagi.
- d) Teori Biologis
Karl Gross (Jerman) dan Dr. Maria Montessori (Italia) menjelaskannya. Tugas biologis bermain dapat digunakan untuk melatih berbagai fungsi jasmani dan rohani, menurut teori ini. Bermain adalah cara yang bagus bagi anak-anak untuk belajar beradaptasi dengan lingkungan atau kehidupan mereka sendiri, serta mempersiapkan tubuh dan pikiran mereka untuk menghadapi tantangan yang ada di depan. Menurut teori biologi ini, anak-anak manusia dan hewan bermain dengan cara yang sebanding satu sama lain. Misalnya:

Bermain dengan selembar kertas tidak lebih dari latihan anak kucing untuk menangkap tikus. Anak-anak yang bermain dengan kertas kusut hanya belajar menggunakan jari-jarinya. Dalam hal ini, Montessori mendefinisikan bermain sebagai aktivitas fisik. Berjalan, berlari, melompat, merangkak, dan aktivitas serupa lainnya melatih fungsi tubuh. Bermain harus disertai dengan rasa senang karena dapat membantu dan mendorong kekuatan yang dibutuhkan.

e) Teori Psikologi Dalam

Menurut Freud, Game adalah pernyataan nafsu, nafsu yang berasal dari dorongan seksual dan bersifat alam bawah sadar. Itu diusulkan oleh Sigmund Freud dan Adler. Dengan kata lain, permainan adalah cara alam bawah sadar untuk memuaskan hasrat seksual. Adler berpendapat bahwa permainan adalah sarana untuk menutupi harga diri yang rendah. Kebutuhan akan kekuasaan, menurut Adler, merupakan akar penyebab nafsu di alam bawah sadar. Oleh karena itu, dua dorongan hasrat yang paling signifikan pada manusia adalah nafsu akan kekuasaan dan hasrat seksual. Dapat ditarik kesimpulan dari uraian sebelumnya bahwa permainan dapat menyalurkan perasaan lemah atau rendah diri dan mengimbangi perasaan diri yang lebih fiktif. Selain itu, berbagai permainan akan memberikan kepuasan simbolis terhadap dorongan seksual yang hadir di alam bawah sadar. Ada dua aspek penting dalam bermain kebebasan dan fantasi.

f) Teori Fenomenologi

“Bermain adalah fenomena atau gejala nyata yang mengandung unsur suasana permainan,” kata Kohnstam dari Belanda. Hal ini menunjukkan bahwa daripada secara khusus bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu, dorongan bermain adalah keinginan untuk hidup dalam suasana bermain. Akibatnya, ada alasan untuk memainkan game itu sendiri. Suasana permainan

meliputi unsur kebebasan, harapan, kegembiraan, ikhtisar, strategi, dan konsep lainnya.

6.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Bermain

Ada faktor tambahan yang dapat memengaruhi permainan seiring perkembangannya menurut (Hurlock, 1998) yaitu :

- a. Kesehatan
Semakin banyak energi yang dimiliki anak untuk bermain aktif, seperti olahraga dan permainan, semakin sehat mereka. Hiburan adalah preferensi anak yang kurang.
- b. Perkembangan Motorik
Pada usia berapa pun, koordinasi motorik diperlukan untuk perkembangan motorik. Jumlah waktu yang mereka habiskan untuk bermain dan apa yang mereka lakukan akan ditentukan oleh perkembangan motorik mereka. Anak yang memiliki kontrol motorik yang baik dapat bermain dengan aktif.
- c. Intelegensi
Anak cerdas bermain lebih kreatif dan lebih aktif di segala usia dibandingkan anak kurang cerdas. Mereka menunjukkan lebih banyak minat dalam membaca, bermain cerdas, bermain dramatis, dan konstruktif seiring bertambahnya usia. Anak yang cerdas lebih memperhatikan bermain dan berusaha mencapai keseimbangan antara aspek fisik dan intelektual yang jelas.
- d. Jenis kelamin
Anak laki-laki terlibat dalam permainan yang lebih kasar daripada anak perempuan, memilih olahraga dan permainan daripada berbagai bentuk permainan lainnya. Anak laki-laki lebih memperhatikan berbagai permainan di masa kanak-kanak daripada anak perempuan di masa kanak-kanak selanjutnya, tetapi sebaliknya yang benar.
- e. Lingkungan

Anak-anak dari keluarga miskin bermain lebih sedikit daripada anak-anak dari latar belakang lain. karena kurangnya waktu, ruang, peralatan bermain, dan kesehatan yang baik. Anak-anak di perkotaan lebih banyak bermain dibandingkan di pedesaan. Ini karena tidak ada cukup mainan, teman bermain, atau waktu luang.

f. Status Sosio-ekonomi

Sepatu roda, kompetisi atletik, dan aktivitas mahal lainnya lebih disukai oleh anak-anak dari kelompok sosial ekonomi tinggi. Sementara individu berpenghasilan rendah terlihat berpartisipasi dalam kegiatan gratis seperti sepak bola jalanan dan berenang di sungai. Kelas sosial seorang anak berdampak pada buku, film, dan kelompok rekreasi yang dia ikuti dan awasi.

g. Jumlah Waktu Bebas

Situasi keuangan keluarga berdampak signifikan pada jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain. Ketika pekerjaan atau pekerjaan rumah tangga menyita waktu luang mereka, anak-anak terlalu lelah untuk melakukan aktivitas yang menguras energi.

h. Peralatan Bermain

Permainan dipengaruhi oleh peralatan bermain anak. Misalnya, permainan konstruktif didukung oleh banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin, sedangkan permainan pura-pura didukung oleh sebagian besar boneka dan hewan tiruan.

6.5 Tahapan Perkembangan Bermain

Aktivitas bermain anak usia dini beragam dimulai dari permainan yang sederhana hingga bermain yang memiliki aturan.(Elfiadi, 2016) Ahli lain yang menelaah tentang perkembangan bermain anak Mildred Parten & Roges (John W. Santrock, 2007) menyatakan bahwa terdapat enam tahapan bermain anak usia dini sebagai berikut:

- g. *Unoccupied play* atau tidak menetap
Pada tahap ini, anak tidak berpartisipasi langsung dalam kegiatan bermain; sebaliknya, mereka lebih memperhatikan lebih banyak hal. Baik berupa acara terdekat maupun kegiatan untuk anak-anak lain. Anak-anak tidak bermain, mereka hanya mengamati anak-anak lain bermain. Anak itu hanya berjalan-jalan dan mengamati sekelilingnya pada tahap ini, mereka tidak berinteraksi dengan bermain anak-anak.. Anak akan bermain dan menyibukkan dirinya jika dia tidak dapat menemukan sesuatu yang menarik baginya. misalnya dengan menyentuh berbagai bagian tubuhnya dan bertindak tidak teratur.
- h. *Solitary independent play* atau bermain sendiri
Anak itu sudah mulai bermain pada saat ini, tetapi dia bermain sendiri. Dia berbicara dengan teman-temannya yang juga bermain game dari waktu ke waktu, tetapi dia tidak memainkan game anak-anak lainnya. Anak masih menunjukkan sifat egosentris pada tahap ini, hanya berfokus pada dirinya sendiri dan menolak berinteraksi dengan anak lain.
- i. *Onlooker play* atau penonton/pengamat
Anak masih dalam tahap tidak ingin menjadi bagian dari permainan tersebut, tetapi ia sudah mulai bertanya, lebih dekat dengan anak yang sedang bermain, dan menunjukkan minat pada kegiatan tersebut. Anak biasanya mengubah cara dia bermain setelah menonton. Anak-anak belajar bahwa mereka adalah bagian dari lingkungan mereka. Anak tersebut tertarik, namun belum mengikuti kegiatan tersebut.
- j. *Parallel activity* atau kegiatan paralel
Anak-anak sudah bersenang-senang dengan anak-anak lain, tetapi mereka belum berbicara dengan mereka, dan sebagian besar waktu mereka menggunakan alat yang ada di dekat anak-anak lain. Selain itu, pada titik ini, anak tersebut tidak mempengaruhi anak lain untuk bermain dengan permainan mereka. Anak-anak pada tahap ini

bermain bersama dan belum menunjukkan kerja sama sosial. Misalnya, tiga anak bermain secara terpisah tetapi di lokasi yang sama dengan mobil-mobilan.

k. *Assosiative play* atau bermain dengan teman

Pada titik ini, anak terlibat dalam interaksi yang lebih kompleks. Saat bermain, anak-anak sudah mulai saling mengingatkan. Anak bertukar mainan atau mengikuti anak lain. Meskipun semua anak dalam kelompok melakukan hal yang sama, tidak ada peraturan yang ditetapkan, tidak ada tujuan khusus, dan tidak ada diskusi tentang membangun gedung dengan cara yang direncanakan atau mencapai tujuan bersama. Namun, tidak diperlukan kerusakan pada mainan bagi siapa pun untuk meninggalkan permainan kapan saja.

l. *Cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain atau dengan aturan

Ketika anak-anak bermain bersama dengan cara yang lebih teratur dan masing-masing anak saling mempengaruhi. Anak-anak sering dipengaruhi oleh anak-anak lain yang berpengaruh atau pemimpin permainan ketika mereka membangun sesuatu bersama anak-anak lain dan berkompetisi dalam permainan drama.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita (2005) *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Elfiadi (2016) 'Bermain dan permainan bagi anak usia dini', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7, pp. 51–60.
- Elizabeth, H. (1998) *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Farikhah, S. (2011) 'Pendidikan Anak dalam Perspektif Gender: Kajian Konseptual dan strategi Aksi. Education', pp. 122–146.
- Farrhurohman, O. (2017) 'Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)', *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, pp. 27–36.
- John W. Santrock (2007) *Perkembangan Anak*. Edisi Kesebelas. Jakarta: PT.Erlangga.
- Soetoto Pontjopoetro, dkk (2008) *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Y.N. (2012) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Index.

BAB VII

MINAT BERMAIN PADA ANAK USIA DINI

Oleh Retno Farhana Nurulita

7.1 Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah program pembinaan yang kepada anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Ini melibatkan pemberian stimulasi kognitif untuk mendukung perkembangan fisik dan spiritual anak-anak sehingga mereka siap untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih formal.

Minat bermain anak usia dini sangat penting untuk mendukung pertumbuhan sosial, emosional, dan kognitif anak. Anak-anak dapat belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan melalui bermain, termasuk kemampuan motorik halus dan kasar, keterampilan sosial dan bahasa, serta kemampuan kognitif seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan pemikiran logis. (Wiwik Pratiwi, 2017)

Hal yang dapat membantu meningkatkan minat bermain pada anak usia dini yaitu, berikan pilihan mainan yang sesuai dengan minat dan tahap perkembangan anak, libatkan anak dalam kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan seperti permainan ketangkasan, permainan peran, atau permainan pembelajaran, jadikan waktu bermain sebagai momen yang spesial dan menarik. Misalnya dengan membuat tempat bermain yang menarik atau memberikan hadiah kecil setelah anak berhasil menyelesaikan permainan, libatkan diri Anda dalam kegiatan bermain anak untuk memberikan dukungan dan inspirasi, berikan kesempatan bagi anak untuk bermain bersama teman sebaya untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional.

7.2 Pengenalan dan Definisi Minat Bermain pada Anak Usia Dini

Anak-anak usia dini biasanya memiliki minat bermain yang tinggi karena mereka secara alami ingin mengeksplorasi dunia di sekitar mereka dan belajar dari pengalaman-pengalaman baru. Dalam konteks anak usia dini, minat bermain mencakup segala jenis kegiatan yang menyenangkan dan merangsang seperti main pasir, mainan, menyanyi, menari, bermain peran, dan sebagainya. Anak-anak usia dini dapat memilih berbagai macam permainan sesuai dengan minat dan keinginan mereka, yang dapat membantu meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka.

Bermain adalah cara anak-anak untuk belajar tentang lingkungannya dan merupakan salah satu kebutuhan mereka yang paling mendasar, terutama untuk anak kecil. Dengan bermain, anak dapat memenuhi semua kebutuhan perkembangannya, termasuk kebutuhan kognitif, afektif, sosial, emosional, motorik, dan bahasa. Bermain sangat baik untuk perkembangan fisik, kognitif, verbal, dan sosial anak. Ini juga membantu meningkatkan kreativitas, mendidik otak, menyelesaikan perselisihan, mengembangkan empati, mempertajam indra, terlibat dalam terapi, dan melakukan penemuan. (Fadlillah, 2019)

7.2.1 Konsep minat bermain pada anak usia dini

Minat bermain pada anak usia dini merujuk pada keinginan dan hasrat anak untuk terlibat dalam kegiatan bermain. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi anak usia dini karena bermain dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, bahasa, dan sosial yang penting bagi perkembangan dan pertumbuhan mereka.

Minat bermain pada anak usia dini dapat diidentifikasi dari perilaku anak saat bermain. Anak yang memiliki minat bermain yang tinggi cenderung aktif dan antusias dalam mencari kesempatan untuk bermain dan mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka. Mereka juga memiliki imajinasi yang kaya dan dapat menciptakan permainan yang berbeda-beda.

Namun, tidak semua anak memiliki minat bermain yang sama. Beberapa anak mungkin memiliki minat bermain yang

kurang karena faktor lingkungan atau karena perbedaan individu dalam perkembangan mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memahami konsep minat bermain pada anak usia dini dan bagaimana cara meningkatkan minat bermain pada anak. Dengan memberikan dukungan dan lingkungan yang tepat, anak-anak dapat memiliki minat bermain yang tinggi dan dapat memperoleh manfaat perkembangan yang optimal dari kegiatan bermain. mereka.

7.2.2 Bermain penting bagi perkembangan anak usia dini

Bermain merupakan aktivitas yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Bermain dapat membantu anak mengembangkan berbagai keterampilan dan kemampuan yang esensial bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka, baik secara fisik, kognitif, maupun sosial. (Zarkasih Putro, 2016)

Berikut ini adalah beberapa alasan mengapa bermain penting bagi perkembangan anak usia dini:

- a. Mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus: Ketika bermain, anak-anak sering kali melakukan gerakan fisik yang membantu mengembangkan keterampilan motorik kasar, seperti berlari, melompat, dan melempar bola. Selain itu, mereka juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, seperti menggambar, memotong, dan menulis.
- b. Mengembangkan kreativitas dan imajinasi: Dalam bermain, anak-anak sering kali menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan permainan yang baru dan berbeda, atau untuk berperan sebagai tokoh dalam cerita yang mereka ciptakan sendiri.
- c. Meningkatkan kemampuan kognitif: Bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif mereka, seperti pemecahan masalah, penalaran, dan memori. Dalam bermain, anak-anak seringkali dihadapkan pada masalah atau tantangan yang harus mereka selesaikan dengan cara berpikir kreatif.
- d. Meningkatkan kemampuan bahasa: Dalam bermain, anak-anak seringkali menggunakan bahasa untuk berkomunikasi

dengan teman mereka atau untuk menggambarkan objek atau kejadian dalam permainan.

- e. Mengembangkan keterampilan sosial dan emosional: Bermain dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka, seperti berbagi, bekerja sama, dan mengontrol emosi. Dalam bermain, anak-anak belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain, mengontrol diri mereka, dan memahami perasaan orang lain.

7.3 Jenis-Jenis Permainan Yang Dapat Meningkatkan Minat Bermain Pada Anak Usia Dini

Ada beberapa jenis permainan yang dapat meningkatkan minat bermain pada anak usia dini (Hasanah, 2016). Berikut ini adalah beberapa di antaranya:

- a. Bermain bebas
Bermain bebas merupakan jenis permainan yang memungkinkan anak untuk bebas bereksplorasi dan mencoba hal-hal baru tanpa batasan. Anak dapat bermain dengan mainan atau benda-benda sehari-hari, dan dapat memilih untuk bermain sendiri atau bersama teman-temannya. Bermain bebas dapat membantu anak mengembangkan imajinasi dan kreativitas, serta meningkatkan minat mereka dalam bermain.
- b. Bermain sosial
Bermain sosial melibatkan interaksi antara anak-anak dengan teman-temannya atau orang dewasa. Jenis permainan ini dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi, bekerja sama, dan mengambil giliran. Bermain sosial juga dapat meningkatkan minat anak dalam bermain dengan orang lain.
- c. Bermain seni dan kreativitas
Bermain seni dan kreativitas melibatkan kegiatan seperti menggambar, mewarnai, atau membuat kerajinan tangan. Jenis permainan ini dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan kreativitas. Anak juga dapat

belajar untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan mengekspresikan diri mereka melalui seni.

d. Bermain olahraga dan fisik

Bermain olahraga dan fisik melibatkan aktivitas yang membutuhkan gerakan tubuh seperti berlari, melompat, dan memanjat. Jenis permainan ini dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik kasar, keseimbangan, dan koordinasi. Anak juga dapat memperoleh manfaat kesehatan dan meningkatkan minat mereka dalam aktivitas fisik.

e. Bermain masak-masakan

Bermain masak-masakan melibatkan imajinasi dan kreativitas anak untuk membuat makanan palsu atau meniru kegiatan memasak. Jenis permainan ini dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus, keterampilan sosial, dan kreativitas. Anak juga dapat belajar tentang makanan dan membangun minat mereka dalam memasak dan menyajikan makanan.

f. Bermain peran

Bermain peran melibatkan anak dalam memainkan peran tertentu seperti dokter, guru, atau polisi. Jenis permainan ini dapat membantu anak mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan keterampilan sosial. Anak juga dapat belajar tentang peran dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

7.3.1 Jenis-Jenis Permainan Yang Sesuai Dengan Usia Dan Perkembangan Anak Usia Dini

Berikut adalah beberapa jenis permainan yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak usia dini:

a. Permainan sensorik: Permainan ini membantu meningkatkan keterampilan motorik halus dan memungkinkan anak untuk mempelajari tentang bentuk, tekstur, dan warna. Contoh permainan sensorik meliputi pasir kinetik, bermain air, dan clay.

b. Permainan membangun: Permainan ini membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar dan memungkinkan anak untuk belajar tentang bentuk, ukuran,

dan ruang. Contoh permainan membangun meliputi balok kayu, blok jumbo, dan lego.

- c. Permainan peran: Permainan ini membantu meningkatkan keterampilan sosial dan emosional serta membantu anak untuk memahami peran-peran yang dimainkan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh permainan peran meliputi peran dokter, peran guru, dan peran ibu rumah tangga.
- d. Permainan gerak: Permainan ini membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar serta membantu anak untuk memahami konsep ruang dan waktu. Contoh permainan gerak meliputi berlari-lari, melompat-lompat, dan bermain bola.
- e. Permainan sosial: Permainan ini membantu meningkatkan keterampilan sosial dan emosional serta membantu anak untuk belajar tentang aturan dan norma sosial yang berlaku dalam kelompok. Contoh permainan sosial meliputi permainan papan, permainan kartu, dan permainan kelompok.

7.3.2 Bagaimana Cara Memilih Permainan Yang Tepat Untuk Anak Usia Dini

Memilih permainan yang tepat untuk anak usia dini dapat membantu memperkuat minat bermain mereka dan memberikan manfaat perkembangan yang optimal. Berikut adalah beberapa hal yang perlu dipertimbangkan saat memilih permainan untuk anak usia dini:

- a. Sesuaikan dengan usia anak: Pastikan permainan yang dipilih sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Anak usia dini biasanya lebih tertarik pada permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan kreativitas. Sebaliknya, permainan yang terlalu rumit atau sulit dapat membuat anak merasa frustrasi dan kehilangan minat.
- b. Pilih permainan yang menarik dan menyenangkan: Permainan yang menarik dan menyenangkan dapat membantu meningkatkan minat bermain anak. Pilih permainan yang bervariasi, menantang, dan kreatif agar anak merasa terinspirasi dan termotivasi untuk bermain.

- c. Pertimbangkan lingkungan dan ruang: Pastikan permainan yang dipilih sesuai dengan lingkungan dan ruang yang tersedia untuk bermain. Permainan yang terlalu besar atau membutuhkan ruang yang luas mungkin tidak cocok untuk ruang yang sempit, sehingga dapat membuat anak merasa tidak nyaman dan kehilangan minat.
- d. Pertimbangkan keamanan: Pastikan permainan yang dipilih aman untuk anak usia dini. Hindari permainan yang memiliki potensi bahaya atau risiko kecelakaan, seperti permainan dengan bagian-bagian yang tajam atau permainan dengan bahan kimia yang berbahaya.
- e. Pertimbangkan nilai pendidikan: Pilih permainan yang memiliki nilai pendidikan, seperti permainan yang mengajarkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, atau permainan yang mempromosikan keterampilan sosial seperti bekerja sama, mengambil giliran, dan memecahkan masalah.

7.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Bermain Pada Anak Usia Dini

Minat bermain pada anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal (Veronica, 2018). Berikut adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat bermain pada anak usia dini:

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik anak mempengaruhi minat bermain mereka. Anak yang memiliki kemampuan motorik yang baik cenderung lebih tertarik untuk bermain fisik seperti berlari, melompat, atau bermain bola. Sebaliknya, anak yang memiliki kendala dalam perkembangan fisik, seperti kelemahan otot, mungkin lebih tertarik pada kegiatan yang lebih tenang seperti bermain dengan mainan.

b. Perkembangan Kognitif

Anak usia dini yang memiliki kemampuan kognitif yang lebih baik cenderung lebih tertarik pada bermain imajinatif atau bermain dengan mainan yang membutuhkan pemecahan masalah. Anak dengan kemampuan kognitif yang lebih rendah

mungkin lebih menyukai bermain fisik atau kegiatan yang lebih sederhana.

c. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga juga dapat mempengaruhi minat bermain anak usia dini. Anak yang tumbuh dalam keluarga yang mendukung kegiatan bermain dan memiliki banyak mainan cenderung lebih tertarik untuk bermain. Sebaliknya, anak yang tumbuh dalam lingkungan keluarga yang kurang mendukung kegiatan bermain mungkin kurang tertarik pada kegiatan bermain.

d. Pengalaman Bermain Sebelumnya

Pengalaman bermain sebelumnya juga dapat mempengaruhi minat bermain anak. Anak yang sudah memiliki pengalaman positif dalam bermain cenderung lebih tertarik untuk terus bermain dan bereksperimen dengan kegiatan bermain yang baru.

e. Teman Sebaya

Teman sebaya juga dapat mempengaruhi minat bermain anak. Anak yang memiliki teman sebaya yang suka bermain cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk bermain bersama.

f. Ketersediaan Mainan

Ketersediaan mainan yang beragam dan menarik juga dapat mempengaruhi minat bermain anak usia dini. Anak yang memiliki akses ke mainan yang beragam dan menarik cenderung lebih tertarik untuk bermain.

g. Pengaruh Media

Pengaruh media seperti televisi, komputer, atau gadget juga dapat mempengaruhi minat bermain anak. Anak yang terlalu banyak terpapar media elektronik mungkin kurang tertarik pada kegiatan bermain yang lebih tradisional.

7.4.1 Faktor-Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Minat Bermain Pada Anak Usia Dini, Seperti Faktor Lingkungan Dan Genetik

Faktor lingkungan dan genetik dapat mempengaruhi minat bermain pada anak usia dini. Berikut adalah penjelasan lebih detail mengenai kedua faktor tersebut:

Faktor Lingkungan

Lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang dapat mempengaruhi minat bermain pada anak usia dini. Lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermanfaat, seperti menyediakan mainan yang beragam dan menarik, dapat meningkatkan minat bermain pada anak. Selain itu, dukungan dan motivasi yang diberikan oleh orang tua dan pengasuh juga dapat mempengaruhi minat bermain pada anak.

Lingkungan yang tidak mendukung, seperti kurangnya fasilitas bermain, kekerasan dalam keluarga, atau tekanan akademis yang berlebihan, dapat mempengaruhi minat bermain pada anak dan membatasi kesempatan mereka untuk belajar dan berkembang melalui kegiatan bermain.

Faktor Genetik

Selain faktor lingkungan, faktor genetik juga dapat mempengaruhi minat bermain pada anak. Penelitian telah menunjukkan bahwa minat bermain pada anak dapat diwariskan dari orang tua dan keluarga. Anak-anak yang lahir dari keluarga yang memiliki minat bermain yang tinggi mungkin cenderung memiliki minat bermain yang sama.

Namun, meskipun faktor genetik dapat mempengaruhi minat bermain pada anak, faktor lingkungan masih menjadi faktor yang lebih dominan. Lingkungan yang baik dan mendukung dapat membantu anak-anak dengan minat bermain yang rendah untuk meningkatkan minat bermain mereka dan mengembangkan kemampuan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

7.4.2 Bagaimana cara mengatasi faktor-faktor yang dapat menghambat minat bermain pada anak usia dini

Berikut beberapa cara mengatasi faktor-faktor yang dapat menghambat minat bermain pada anak usia dini:

a. Faktor Lingkungan

- Memberikan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermanfaat, seperti menyediakan mainan yang beragam dan menarik.

- Menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman bagi anak untuk bermain.
 - Memberikan kesempatan dan waktu yang cukup bagi anak untuk bermain.
 - Memberikan dukungan dan motivasi yang positif dan konstruktif kepada anak dalam melakukan kegiatan bermain.
- b. Faktor Genetik
- Memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai jenis permainan dan aktivitas, sehingga mereka dapat menemukan minat dan bakat mereka sendiri.
 - Memberikan dukungan dan penghargaan yang positif bagi anak, ketika mereka menunjukkan minat dan kemampuan dalam suatu jenis permainan atau aktivitas.
 - Menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang memfasilitasi pengembangan minat bermain anak.

7.5 Tips Meningkatkan Minat Bermain pada Anak Usia Dini

Memberikan tips bagi orang tua dalam meningkatkan minat bermain pada anak usia dini, seperti memberikan lingkungan yang mendukung, memberikan permainan yang bervariasi, dan mengajak anak bermain bersama. (NURANI, 2017)

Berikut adalah beberapa tips yang dapat membantu meningkatkan minat bermain pada anak usia dini:

- a. Berikan lingkungan yang mendukung dan aman untuk bermain. Sediakan mainan yang menarik dan bermanfaat, serta jangan lupa untuk menjaga keamanan anak saat bermain.
- b. Ajak anak untuk bermain bersama. Memberikan contoh dan mengambil bagian dalam kegiatan bermain bersama anak dapat membantu meningkatkan minat bermain mereka.
- c. Berikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi dan mencoba hal-hal baru. Jangan membatasi anak dalam memilih jenis permainan atau aktivitas yang diminati.

- d. Pilih permainan atau aktivitas yang sesuai dengan minat dan kemampuan anak. Dengan memilih permainan atau aktivitas yang sesuai, anak akan lebih tertarik dan merasa terampil dalam melakukan kegiatan bermain.
- e. Jadikan kegiatan bermain sebagai pengalaman yang menyenangkan dan positif. Hindari memberikan tekanan atau kritik yang negatif terhadap anak saat bermain.
- f. Ajak anak bermain di luar rumah. Bermain di taman atau tempat bermain yang ada di komunitas dapat memberikan pengalaman yang berbeda dan menarik bagi anak.
- g. Dukung anak untuk mengeksplorasi berbagai jenis permainan atau aktivitas. Memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai jenis permainan atau aktivitas dapat membantu anak menemukan minat dan bakat mereka sendiri.
- h. Berikan penghargaan atau pujian positif ketika anak menunjukkan minat dan kemampuan dalam suatu jenis permainan atau aktivitas.
- i. Gunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang memfasilitasi pengembangan minat bermain anak, seperti membaca buku cerita atau mengikuti program bermain di kelompok atau lembaga pendidikan.

7.6 Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Bermain Anak Usia Dini

Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat bermain pada anak usia dini (Lya, Hanief and Dewi, 2020). Berikut ini beberapa peran yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk meningkatkan minat bermain anak usia dini:

- a. Memberikan dukungan dan motivasi
Orang tua harus memberikan dukungan dan motivasi yang positif pada anak untuk bermain. Memberikan pujian dan penghargaan ketika anak berhasil mencoba hal baru atau mencapai sesuatu dalam permainannya dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri dan minat bermain anak.
- b. Menyediakan lingkungan yang aman dan menyenangkan

Orang tua harus menciptakan lingkungan yang aman dan menyenangkan untuk anak bermain. Menyediakan area bermain yang terstruktur, mainan yang aman, serta lingkungan yang bersih dan nyaman akan membantu meningkatkan minat bermain anak.

c. Melibatkan diri dalam kegiatan bermain anak

Orang tua dapat melibatkan diri dalam kegiatan bermain anak, baik dengan bermain bersama atau hanya menyaksikan anak bermain. Melalui interaksi yang positif dengan orang tua, anak akan merasa lebih dihargai dan dicintai, sehingga memotivasi anak untuk bermain lebih aktif.

d. Memberikan waktu khusus untuk bermain

Orang tua harus memberikan waktu khusus untuk anak bermain. Menjadwalkan waktu bermain rutin akan membantu anak untuk lebih terbiasa dengan aktivitas bermain dan meningkatkan minat mereka.

e. Memberikan kebebasan dan kesempatan untuk bereksplorasi

Orang tua harus memberikan kebebasan dan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dan mencoba hal-hal baru dalam permainan. Dengan memberikan kebebasan pada anak, mereka akan merasa lebih percaya diri dan terdorong untuk mencari tahu lebih banyak tentang lingkungan di sekitar mereka.

f. Menjadi contoh yang baik

Orang tua harus menjadi contoh yang baik dalam hal bermain. Mereka harus menunjukkan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan penting untuk perkembangan anak. Orang tua juga harus menunjukkan cara bermain yang aman, bertanggung jawab, dan memotivasi anak untuk belajar lebih banyak.

7.7 Dampak Negatif Teknologi pada Minat Bermain Anak Usia Dini

Meskipun teknologi dapat menjadi alat yang berguna dan bermanfaat, terlalu banyak penggunaan teknologi dapat memiliki dampak negatif pada minat bermain anak usia dini. Berikut adalah

beberapa dampak negatif teknologi pada minat bermain anak usia dini:

Menurunkan minat bermain: Anak-anak yang terlalu banyak terpapar teknologi cenderung kehilangan minat mereka dalam bermain secara kreatif dan imajinatif. Mereka mungkin lebih memilih bermain game atau menonton televisi daripada bermain dengan mainan fisik atau teman sebaya.

Menurunkan kemampuan kognitif: Anak-anak yang terlalu banyak terpapar teknologi cenderung mengalami penurunan kemampuan kognitif, seperti kemampuan berpikir kritis, konsentrasi, dan imajinasi. Mereka juga mungkin memiliki masalah dengan keterampilan sosial dan kemampuan berbicara.

Menurunkan kreativitas: Bermain dengan mainan dan berinteraksi dengan lingkungan fisik dapat merangsang imajinasi anak-anak dan membantu mereka mengembangkan kreativitas. Terlalu banyak terpapar teknologi dapat mengurangi kemampuan anak untuk menggunakan imajinasi mereka dan menciptakan ide-ide kreatif yang baru.

Menurunkan kemampuan fisik: Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar dapat menyebabkan anak-anak kehilangan minat dalam aktivitas fisik seperti berlari, melompat, dan bermain di luar ruangan. Hal ini dapat mengurangi kemampuan fisik dan kesehatan anak.

Meningkatkan risiko ketergantungan: Terlalu banyak terpapar teknologi pada anak usia dini dapat meningkatkan risiko mereka menjadi tergantung pada teknologi. Hal ini dapat menyebabkan masalah kesehatan mental dan sosial pada anak.

7.7.1 Dampak negatif teknologi, seperti gadget, televisi, dan video game pada minat bermain anak usia dini

Anak usia dini sangat rentan terhadap dampak negatif teknologi seperti gadget, televisi, dan video game pada minat bermain mereka (Asmawati, 2021). Berikut adalah beberapa dampak negatif dari teknologi pada minat bermain anak usia dini:

- a. Menurunkan minat bermain: Anak-anak yang terlalu banyak terpapar teknologi cenderung kehilangan minat mereka dalam bermain secara kreatif dan imajinatif. Mereka mungkin lebih memilih bermain game atau menonton televisi daripada bermain dengan mainan fisik atau teman sebaya.
- b. Menurunkan kemampuan kognitif: Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar dapat mengurangi kemampuan kognitif anak, seperti kemampuan berpikir kritis, konsentrasi, dan imajinasi. Hal ini juga dapat mengurangi kemampuan anak untuk memecahkan masalah dan berpikir kreatif.
- c. Meningkatkan risiko ketergantungan: Terlalu banyak terpapar teknologi pada anak usia dini dapat meningkatkan risiko mereka menjadi tergantung pada teknologi. Hal ini dapat menyebabkan masalah kesehatan mental dan sosial pada anak.
- d. Menurunkan kreativitas: Bermain dengan mainan dan berinteraksi dengan lingkungan fisik dapat merangsang imajinasi anak-anak dan membantu mereka mengembangkan kreativitas. Terlalu banyak terpapar teknologi dapat mengurangi kemampuan anak untuk menggunakan imajinasi mereka dan menciptakan ide-ide kreatif yang baru.
- e. Menurunkan kemampuan sosial: Anak-anak yang terlalu banyak terpapar teknologi mungkin memiliki masalah dengan keterampilan sosial dan kemampuan berbicara. Hal ini dapat menyebabkan masalah dalam interaksi sosial dan dalam belajar di lingkungan kelas.
- f. Menurunkan kemampuan fisik: Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar dapat menyebabkan anak-anak kehilangan minat dalam aktivitas fisik seperti berlari, melompat, dan bermain di luar ruangan. Hal ini dapat mengurangi kemampuan fisik dan kesehatan anak.

7.7.2 Bagaimana orang tua dapat mengurangi paparan teknologi dan meningkatkan minat bermain pada anak usia dini

Berikut beberapa tips yang dapat dilakukan oleh orang tua dan pengasuh untuk mengurangi paparan teknologi dan meningkatkan minat bermain pada anak usia dini:

- a. Batasi waktu yang dihabiskan anak di depan layar: Tentukan batas waktu yang diizinkan untuk anak bermain game, menonton televisi, atau menggunakan gadget. Misalnya, Anda dapat menentukan waktu 30 menit per hari untuk menggunakan gadget atau menonton televisi.
- b. Berikan alternatif yang menarik: Sediakan mainan fisik yang menarik, seperti puzzle, balok kayu, dan boneka, untuk memancing minat bermain anak. Ajak anak untuk bermain di luar ruangan atau mengeksplorasi lingkungan sekitar.
- c. Bermain bersama: Libatkan diri Anda dalam bermain dengan anak. Ini akan membantu meningkatkan minat bermain anak dan juga memperkuat hubungan Anda dengan anak.
- d. Pilih konten yang tepat: Pilih konten yang mendukung perkembangan anak, seperti program edukatif atau game yang melatih keterampilan kognitif. Hindari konten yang terlalu kejam atau terlalu intens, yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak.
- e. Buat jadwal harian yang teratur: Buat jadwal harian yang teratur untuk anak, termasuk waktu tidur, waktu makan, waktu belajar, dan waktu bermain. Hal ini akan membantu anak merasa terstruktur dan teratur dalam aktivitasnya sehari-hari.
- f. Batasi akses ke teknologi: Simpan gadget dan televisi di tempat yang sulit dijangkau anak. Hal ini akan membantu mengurangi hasrat anak untuk menggunakan teknologi secara berlebihan.
- g. Beri pujian dan penghargaan: Berikan pujian dan penghargaan ketika anak menunjukkan minat bermain yang positif. Ini akan membantu memperkuat minat bermain

anak dan juga memberikan motivasi bagi anak untuk terus melakukannya.

7.8 Hubungan Antara Minat Bermain dan Kecerdasan Anak Usia Dini

Minat bermain pada anak usia dini memiliki hubungan yang erat dengan kecerdasan anak. Berikut beberapa hal yang menjelaskan hubungan antara minat bermain dan kecerdasan anak usia dini:

Kreativitas: Anak yang memiliki minat bermain yang tinggi cenderung lebih kreatif dalam memecahkan masalah dan mengeksplorasi lingkungan sekitar. Dengan memainkan permainan dan mainan yang beragam, anak dapat meningkatkan kemampuan kreatifitasnya dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya.

Keterampilan kognitif: Bermain merupakan cara anak untuk belajar dan mengembangkan keterampilan kognitifnya, seperti memori, konsentrasi, persepsi, dan bahasa. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir logis dan abstrak, serta meningkatkan kemampuan verbal dan non-verbalnya.

Sosialisasi: Bermain dengan teman sebaya atau orang dewasa membantu anak untuk meningkatkan kemampuan sosialnya. Anak belajar untuk berkomunikasi, berinteraksi, berbagi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai permainan dan aktivitas.

Kemandirian: Melalui bermain, anak juga dapat meningkatkan kemampuan kemandiriannya, seperti memilih dan mengatur permainannya sendiri, mengatasi masalah dan rintangan yang dihadapi, serta mengambil keputusan yang tepat.

Imajinasi: Bermain juga membantu meningkatkan kemampuan imajinasi anak. Anak dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar dan menciptakan dunia imajinasinya sendiri, yang dapat membantu memperkaya kreativitas dan pemikiran abstraknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, L. 2021. *Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), pp. 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>.
- Fadlillah, M. 2019. *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Jakarta : Prenada Media.
- Hasanah, U. 2016. *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. 5(1), pp. 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>.
- Lya, Y.R.U., Hanief, M. and Dewi, M.S. 2020. *Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Rumah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sd Negeri 1 Sidorenggo Ampelgading*. Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, 5(11), pp. 69–77.
- Nurani, Y. 2017. *Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini. 11(2), pp. 386–400. <https://doi.org/10.21009/jpud.112.15>.
- Veronica, N. 2018. *Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. 4(2), p. 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>.
- Wiwik, Pratiwi. 2017. *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*. Tadbir : Manajemen Pendidikan Islam. 5, pp. 106–117.
- Zarkasih Putro, K. 2016. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*. Ejournal.Uin-Suka.Ac.Id, 16(1), pp. 19–27. Available at: <http://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia/article/view/1170>.

BAB VIII

PERAN KELUARGA DALAM MINAT BERMAIN ANAK DAN KENAPA PENTINGNYA

Oleh Nurlina

8.1 Pendahuluan

Anak usia dini merupakan generasi penerus cita-cita bangsa, mereka memiliki tanggung jawab yang besar untuk kelangsungan kehidupan negara dan bangsa Indonesia. Apabila anak diberikan pendidikan dan nilai-nilai moral yang baik sejak dini, anak akan mampu mengembangkan seluruh potensi yang mereka miliki kelak di masa depan. Berbagai upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan globalisasi.

Sejak usia dini, anak harus distimulasi seluruh potensinya dengan baik untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan tentunya membutuhkan perhatian yang sangat besar. Pemerintah harus memberikan layanan pendidikan, psikososial, kesehatan dan gizi (holistik atau menyeluruh). Pemerintah juga memberikan layanan bukan hanya kepada anak saja, akan tetapi orang-orang yang berada di sekitar lingkungan anak yaitu keluarga dan masyarakat.

Keluarga sebagai tempat anak mendapatkan pendidikan pertama dan utama, karena anak banyak berada dalam lingkungan keluarga. Oleh karena itu, keluarga perlu memahami begitu berharganya memberikan pendidikan atau perhatian pendidikan sejak usia dini melalui stimulasi dalam menumbuhkan minat bermain anak secara positif.

Keluarga adalah lingkungan pertama yang membentuk karakter dan kebiasaan anak. Sejak lahir, anak memerlukan perhatian dan dukungan dari keluarga untuk tumbuh kembangnya. Salah satu strategi bisa dilakukan keluarga untuk memberikan dukungan pada anak adalah dengan membantu meningkatkan minat bermain anak. Minat bermain anak dapat membantu mempercepat perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak. Namun, tidak semua orang tua menyadari pentingnya peran keluarga dalam membentuk minat bermain anak. Oleh karena itu, keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk minat bermain anak dalam memperkuat dan meningkatkan hubungan keluarga yang lebih harmonis dan bahagia.

Mengembangkan minat bermain anak dapat membantu keluarga untuk mempererat hubungan dengan anak dan memberikan kesempatan kepada keluarga untuk menanamkan nilai-nilai positif dan membimbing anak dalam memilih kegiatan yang bermanfaat bagi perkembangannya. Olehnya itu, penting bagi keluarga mengembangkan minat bermain anak dan menyediakan waktu dan ruang untuk anak bermain secara aman dan menyenangkan.

Umumnya, setiap anak sangat senang bermain dan melakukan aktivitas bermain di mana saja jika diberikan kesempatan. Bagi anak-anak, bermain adalah kegiatan yang sama pentingnya dengan bekerja bagi orang dewasa. Aktivitas bermain mempunyai pengaruh yang signifikan pada perkembangan anak. Pada usia dini, anak belum dapat membedakan antara aktivitas bermain, belajar, dan bekerja.

Bermain sangat bermanfaat untuk tumbuh kembang anak. Melalui bermain, anak dapat belajar mengembangkan keterampilan, mampu bersosialisasi dengan baik, memiliki daya imajinasi yang tinggi, dapat mengembangkan ide-ide pikirannya, dan kreatif dalam memecahkan masalah dalam kehidupannya. Sehingga bermain sebagai kebutuhan penting bagi anak, sebab

dengan bermain anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga dalam mengembangkan potensinya (Dockett and Fler, 2000).

Dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, keluarga perlu memberikan perhatian yang baik dalam memenuhi kebutuhan tersebut, dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan dari setiap anak. Karena setiap anak akan membangun pengetahuannya melalui stimulasi yang baik sesuai dunia anak yaitu dunia bermain dengan cara interaksi aktif dengan lingkungan sekitar untuk menemukan pengalaman-pengalaman yang berharga dalam kehidupannya.

8.2 Peran Keluarga dalam Minat Bermain Anak

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Pendidikan anak diperoleh melalui lingkungan, yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Keluarga adalah tempat pendidikan yang utama dan paling esensial bagi perkembangan anak. Keluarga sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan anak. Pendidikan yang pertama dan utama diperoleh anak dalam keluarga, sedangkan lingkungan sekolah merupakan kelanjutan pendidikan setelah keluarga (Mursid, 2015).

Bagi kehidupan seorang anak, peran keluarga sangatlah besar dan jauh lebih dominan dari pada peran sekolah. Karena sekolah lebih banyak konsentrasi pada kepandaian atau otak anak, bukan pada jiwa atau kepribadian anak. Sedangkan keluarga adalah orang yang selalu ada untuk anaknya dengan memberikan perhatian dan memenuhi seluruh kebutuhan jiwa dan raga mereka (Wijanarko, 2018).

Membesarkan seorang anak dalam lingkungan keluarga merupakan suatu bentuk pendidikan non formal yang pertama. Karena keluarga merupakan tempat di mana anak dapat tumbuh dan berkembang secara menyeluruh. Dalam konteks keluarga, anak pertama kali diperkenalkan suatu pengetahuan, pengalaman,

pembiasaan, keterampilan berbagai sikap dan berbagai ilmu pengetahuan (Saadah, Suparji and Sulikah, 2020).

Memotivasi minat dan semangat belajar anak melalui kegiatan bermain merupakan hal yang harus diperhatikan oleh keluarga, karena keluarga adalah penentu masa depan anak. Keluarga harus memberikan dorongan semangat dalam meningkatkan minat bermain anak melalui kegiatan yang bermanfaat dalam hal apapun (Hurlock, 1988).

Secara prinsip, minat merujuk pada pengakuan dan penerimaan akan adanya keterkaitan antara diri sendiri dan suatu objek di luar diri. Oleh sebab itu, minat seseorang akan semakin kuat dan besar jika adanya hubungan yang baik. Munculnya semangat untuk melakukan suatu aktivitas yang baik karena adanya minat yang baik pula untuk melakukan apa yang kita inginkan (Slameto, 2003).

Keluarga berhak dan bertanggung jawab penuh pada proses tumbuh kembang anak sejak dini, di mana masa tersebut merupakan masa usia emas anak yang tidak boleh terlewatkan oleh anak dan orang tua. Tanggung jawab keluarga kepada anak meliputi seluruh proses pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk dalam kegiatan bermain, karena pengalaman yang diperoleh oleh anak melalui penglihatan, pendengaran, dan perasaannya akan mempengaruhi pembentukan jati diri anak. Peran orang tua yang seharusnya dilakukan di rumah adalah membuat pembiasaan dan pengasuhan yang positif, mencerminkan suasana lingkungan yang aman, nyaman, dan menyenangkan (Oktaviana and Munastiwi, 2021).

Peran pendidik termasuk guru dan orang tua dalam kegiatan bermain anak untuk menumbuhkan bakat dan minat anak sangatlah penting. Adapun peran-peran tersebut, yaitu:

1. Pengamat, bertugas sebagai seorang pengamat orang tua harus mengamati, melakukan observasi bagaimana anak berinteraksi dengan sesama temannya atau orang-orang di sekitarnya. Orang

tua harus mengamati anak dalam melakukan sesuatu kegiatan, mengamati apakah anak sering mengalami kesulitan dalam melakukan sesuatu kegiatan, serta dalam bergaul dengan teman sebayanya.

2. **Elaborasi**, dalam mendidik anak yang baik orang tua harus melakukan elaborasi. Elaborasi ini dapat dilakukan untuk menstimulasi anak dalam mengembangkan daya pikir anak melalui berbagai permainan. Orang tua yang baik akan memiliki rasa menghargai apa yang dibutuhkan anak dan selalu siap mendampingi atau menjadi model dalam kegiatan bermain anak.
3. **Evaluator**, dalam mendampingi anak bermain orang tua harus bertindak sebagai evaluator. Bertugas melakukan pengamatan dan menilai terhadap sejauh mana kegiatan yang dilakukan anak untuk memenuhi kebutuhan anak. Dalam melakukan evaluasi dalam aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak, orang tua harus mampu mengetahui karakteristik bermain anak sesuai dengan tahapan perkembangan anak, mengaitkan permainan dengan lingkungan sekitar anak
4. **Perencana**, peran orang tua sebagai perencana harus merancang suatu pengalaman yang baru untuk mendorong anak mengembangkan minat anak. Orang tua harus membuka pemikiran anak menjadi lebih luas yang didapatkan dari pengalaman-pengalaman bermain anak (Patmonodewo, 2003).

Keluarga harus menciptakan suasana yang bersahabat, gembira dan menyenangkan bagi anak dengan menciptakan permainan yang bisa mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Kegembiraan dan kesenangan dalam bermain dapat membuat anak semangat dalam bermain atau belajar dan menjadi lebih efektif, karena semangat belajar muncul ketika dalam suasana menyenangkan.

8.2.1 Mengetahui Peran Keluarga dalam Meningkatkan Minat Bermain Anak

Sebelum anak memasuki lingkungan sekolah dan masyarakat, lingkungan keluarga sebagai landasan awal yang memberikan pendidikan kepada anak. Peran keluarga sangat penting dalam mengembangkan potensi tumbuh kembang anak, dan ini harus diberikan dalam lingkungan keluarga seperti mendampingi dan membimbing anak ketika bermain untuk memberikan rasa aman, nyaman, dan menyenangkan, serta memberikan perlindungan.

Peran dan tanggung jawab keluarga dalam pendidikan anak-anaknya tidak bisa diabaikan, sebab keluarga adalah orang yang paling memahami kapan dan bagaimana anaknya perlu belajar dan bermain. Tanggung jawab keluarga dalam mendidik anak sangatlah besar dalam kehidupan anaknya, ini menunjukkan betapa pentingnya peran keluarga dalam mendampingi anak belajar melalui aktivitas bermain di rumah (Oktaviana and Munastiwi, 2021).

Beberapa hal yang harus dipahami oleh keluarga, bahwa dalam meningkatkan minat bermain anak supaya bermakna perlu memahami ciri-ciri bermain, yaitu:

1. Anak menikmati aktivitas bermain dengan senang dan gembira.
2. Anak terlibat aktif bersama-sama dalam bermain sesuai peran masing-masing.
3. Spontan dan sukarela, anak tidak merasa dipaksa atau diwajibkan.
4. Berpura-pura tidak betulan, misalnya anak pura-pura marah atau menangis.
5. Anak aktif bergerak dan berpikir, misalnya melompat, menggerakkan tubuh atau tangan.
6. Fleksibel, anak diberi kebebasan untuk memilih permainan dan berpindah ke kegiatan bermain yang lain sesuai keinginannya.
7. Aturan sesuai kebutuhan anak.
8. Motivasi dalam diri anak (Musfiroh, 2014).

Melayani kegiatan bermain anak dengan menyediakan alat permainan yang dapat mendukung tumbuh kembang anak perlu menjadi perhatian bagi keluarga. Memberikan permainan kepada anak tidak selalu memerlukan biaya besar, karena orang tua dapat membuat permainan sendiri untuk anak dengan memanfaatkan barang yang ada di dalam rumah atau barang bekas yang ada, maupun benda yang ada di lingkungan sekitar anak. Misalnya memanfaatkan daun-daunan atau batu-batuan untuk mengasah kemampuan kognitif anak dengan cara disuruh untuk menghitung jumlah daun atau batu-batuan dan mengelompokkan warna daun atau batu-batuan.

8.2.2 Cara Memberikan Dukungan Positif bagi Anak dalam Bermain

Bermain adalah hak setiap anak, karena bermain merupakan ruang ekspresi bagi anak-anak untuk menunjukkan perilaku yang menyenangkan tanpa adanya tekanan atau paksaan. Selain itu, bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak, namun terkadang orang tua mengabaikan kepentingan anak dan lebih memperhatikan keinginannya.

Bahkan anak sering dihalangi untuk bermain dan melakukan kegiatan yang disukai anak, karena kemungkinan kegiatan yang disukai oleh orang tua untuk diberikan kepada anaknya tidak disukai oleh anak. Oleh karena itu, orang tua perlu memahami dengan baik karakteristik anak dalam memberi pendidikan dan layanan yang sesuai dengan pemikiran dan tingkat perkembangan anak (Mulyasa, 2012).

Keluarga atau orang tua harus bisa menginspirasi, mendukung, dan mendorong minat anak untuk memilih permainan dan aktivitas yang sesuai dengan minat anak. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan menyediakan permainan yang menarik bagi anak, yang sebaiknya memiliki unsur kreativitas dan nilai positif dalam memberikan kesempatan pada anak

mengekspresikan diri, merangsang pikiran original, dan mampu memanfaatkan imajinasinya. Sebagai orang tua, kita dapat memberikan kebebasan kepada anak untuk menjelajahi dan mengeksplorasi dunia sekitar, serta mengajarkan penghargaan dan rasa hormat terhadap keberadaan mereka sebagai makhluk yang unik dan berharga, dan sebagai individu yang unik dengan kemampuan yang sesuai dengan perkembangan anak. Sebaiknya menghindari penerapan aturan yang dapat menghambat kreativitas atau kemampuan anak, dan menciptakan lingkungan yang mendukung agar anak merasa nyaman dalam mengembangkan kreativitasnya dengan menyediakan permainan yang bernilai positif.

Aktivitas bermain harus mampu di atur oleh orang tua agar terarah kepada perkembangan diri anak. Sebab, apabila permainan itu tidak dikontrol sesuai dengan tumbuh kembang anak, maka tentu bermain hanya sekedar aktivitas mengisi waktu luang saja, tanpa mengarah kepada perkembangan diri anak-anak (Sujiono, 2012).

Beberapa cara untuk memberikan dukungan positif bagi anak dalam bermain di rumah, yaitu:

1. Memberikan perhatian kepada anak dan terlibat langsung saat anak bermain. Tunjukkan perhatian pada saat anak bermain, menanyakan tentang kegiatan apa yang dilakukan oleh anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menjelaskan apa dilakukan.
2. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi ide-ide dalam pikirannya dalam bermain. Anak akan belajar melalui pengalaman, berikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mencoba sendiri tanpa terlalu banyak campur tangan orang-orang yang ada di dalam rumah.
3. Memberikan pengakuan dan pujian. Berikan pengakuan atau pujian kepada anak saat berhasil melakukan sesuatu atau mencapai sesuatu dalam kegiatan bermain anak.

4. Memberikan dukungan ketika anak mengalami kegagalan dalam bermain. Jangan selalu mengkritik atau menyalahkan anak ketika gagal dalam menyelesaikan kegiatannya dengan baik, harus memberikan dukungan dan motivasi untuk memperbaiki dan mencoba lagi.
5. Mengajak anak bermain bersama. Bermainlah bersama anak dan memperlihatkan antusias dan perhatian pada kegiatan anak yang mereka sukai.
6. Memberikan bantuan kepada anak saat bermain jika diperlukan. Berikan bantuan pada anak saat bermain, akan tetapi tetap memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan sebanyak mungkin secara mandiri.
7. Memberikan waktu dan ruang yang cukup. Berikan waktu dan ruang yang cukup bagi anak untuk bermain dan mengeksplorasi sesuai dengan minat dan kemampuan anak.

Memberikan dukungan yang positif dalam bermain, anak akan merasa dihargai, didukung, dan termotivasi untuk terus belajar dan berkembang dalam bermain. Selain itu orang tua juga harus berperan sebagai pengamat, melakukan elaborasi, bertindak sebagai model, dan melakukan evaluasi, serta melakukan perencanaan dalam memfasilitasi kegiatan bermain anak (Patmonodewo, 2003).

8.2.3 Memilih Permainan yang Sesuai dengan Minat Anak

Pada hakikatnya, anak belajar melalui bermain sebagaimana prinsip pembelajaran pada anak usia dini. Pembelajaran melalui bermain akan memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak, sehingga muatan-muatan pembelajaran mudah diterima oleh anak. Dalam hal ini, anak tidak merasa bosan belajar karena mereka tidak sadar bahwa aktivitas yang dilakukan bukan belajar melainkan bermain. Karena itu, aktivitas yang disediakan untuk anak harus menarik, menghibur, menginspirasi semangat dan rasa ingin tahu

yang tinggi, mendorong anak untuk berpikir secara kritis, dan membantu mereka menemukan hal-hal baru. Dengan bermain, anak didorong untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan benda-benda di sekitarnya. Bermain bagi anak adalah suatu proses kreatif untuk belajar menemukan pengalaman baru (Daryanto, 2013).

Pentingnya bermain untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak mempunyai peranan yang sangat penting, antara lain membantu anak mengenal dirinya sendiri dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar, serta mengembangkan kemampuan emosi seperti rasa gembira, sedih, bersemangat, kecewa, bangga, marah, dan rasa takut. Perkembangan sosial seperti dapat berinteraksi dengan teman, mampu bekerjasama, peduli terhadap orang lain, menguasai konflik dan trauma sosial dapat diatasi melalui kesadaran diri dan bantuan orang lain, untuk membantu individu memecahkan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata (Khadijah and Armanila, 2017).

Bermain sifatnya menggembarakan, menyenangkan, dan dilakukan oleh anak secara berulang-ulang dalam kesehariannya (Sujiono, 2012). Dalam hal ini, bermain merupakan aktivitas yang wajib dilakukan oleh anak karena merupakan pekerjaan bagi anak. Lebih lanjut Mayesty (Sujiono, 2012) mengatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang dikerjakan oleh anak setiap hari, karena bagi anak bermain sebagai bagian yang tak terpisahkan dari hidup dan hidup itu sendiri adalah seperti permainan.

Dalam lingkungan keluarga memiliki peranan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Orang tua harus terlibat aktif dalam mengamati kegiatan anak di rumah, karena anak lebih banyak bermain bersama keluarga. Oleh karena itu, pentingnya peran keluarga dalam kegiatan bermain anak, seperti menciptakan media bermain yang menarik dan menyenangkan, menciptakan suasana yang aman dan nyaman sehingga anak tertarik untuk bermain dan tidak merasa bosan selama kegiatan bermain.

Beberapa contoh permainan yang dapat dilakukan di rumah dalam mengembangkan minat bermain anak, yaitu:

1. Permainan Melempar Tebakan

(Dimainkan untuk semua anggota keluarga di rumah)

Tujuan Permainan:

Lewat permainan ini, anak-anak belajar mengenai penamaan dan memahami kategori. Pada saat yang sama anak juga mengasah kemampuan mendengar atau menyimak dan daya ingat anak. Anak harus memperhatikan setiap nama yang telah disebutkan, sehingga anak tidak mengulangnya lagi. Mengenali kategori adalah tindakan yang sulit dalam hal permainan mencari persamaan. Anak-anak tidak hanya mencari persamaan antara dua hal (barang), tetapi anak juga mengenali persamaan antara suatu tempat.

Bahan dan Alat:

Bola, boneka atau bantal kursi, dan benda apa saja yang mudah dilempar dan ditangkap

Cara Bermain:

- Peserta pemain (orang tua dan anak) atau 1 keluarga di rumah duduk membentuk lingkaran, meski permainan ini juga dapat dimainkan hanya dua orang saja
- Tentukan suatu kategori, seperti nama buah-buahan, bunga-bunga, pepohonan, nama hewan, nama teman-teman, nama Negara, makanan yang disukai, judul film, nama benda, dan lain-lain.
- Sebagai contoh: kategori nama buah-buahan. Pemain pertama memegang bola, pemain pertama menyebutkan nama kategori buah-buahan, setelah itu ia melempar bola ke pemain lain, dan pemain lainnya itu pun menyebut nama buah-buahan setelah menerima bola, kemudian bola dilempar lagi, dan begitu seterusnya. Bola dilempar sampai semua pemain mendapat giliran.

Variasi Permainan:

Variasi permainan ini sangat beragam. Anak dapat memainkannya bersama anggota keluarga di rumah, anak dapat membuat kategori makanan yang disukai, makanan yang tidak

disukai, acara televisi favorit, dan lainnya. Anak juga dapat menerapkan beberapa variasi cara melempar bola. Misalnya melempar bola dengan cara diputar, ditendang, atau dipantulkan ke tanah. Anak juga dapat membuat peraturan baru, seperti melempar harus dengan tangan kanan dan menangkap harus dengan tangan kiri, atau sebaliknya. Barang yang dilempar dapat juga divariasikan. Anda bisa menggunakan bola voli yang besar, atau bola tenis, atau barang lain yang mudah ditangkap, seperti boneka, bantal kursi, atau gulungan kain.

2. Permainan Memancing Huruf

(Dimainkan untuk satu atau dua pemain)

Tujuan Permainan:

Permainan ini akan membuat anak semakin akrab dengan huruf-huruf dan penjumlahan. Orang tua dapat memodifikasi permainan ini dengan menghubungkan permainan dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya orang tua mempunyai satu set huruf yang bermagnet yang menempel di pintu kulkas. Orang tua dapat mendampingi anak untuk mengaturnya mulai dari huruf A sampai Z. Permainan memancing huruf ini adalah suatu cara untuk mengenalkan huruf dan angka kepada anak.

Bahan dan Alat:

Magnet kecil, tali, pensil, dan huruf-huruf magnet atau kertas tebal dan jepitan kertas.

Cara Bermain:

- Siapkan magnet, lalu ikatkan dengan menggunakan tali, ikat ujung tali yang lain ke pensil.
- Letakkan huruf-huruf yang bermagnet di atas lantai dan atur agar magnetnya mengarah ke atas.
- Sebarkan huruf-huruf yang ada magnetnya, aturlah agar huruf tidak saling menyentuh.
- Jika orang tua tidak memiliki huruf bermagnet, buatlah bentuk ikan dari potongan kartu indeks atau kertas yang

agak tebal. Tulislah huruf pada setiap ikan dan pasanglah penjepit kertas di setiap ikan, kemudian sebarkan di atas lantai atau di dalam kotak.

- Mintalah anak berdiri di atas huruf-huruf tersebut sambil memegang pancingnya, dan lihatlah huruf apa yang anak dapat.
- Tunjukkan kegembiraan dan antusiasme anda pada setiap huruf yang didapatkan anak.
- Perlihatkan huruf yang anak dapat agar anak merasa bangga akan apa yang telah menjadi hasil kerjanya.

Catatan:

Permainan ini bukan bertujuan untuk memberikan tes kepada anak. Janganlah mengatakan “huruf apa ini?” lebih baik anda memberikan pernyataan antusias setiap huruf yang didapat anak. Katakanlah, “coba lihat apa yang kamu dapat! Kamu dapat huruf.... N!”, berhentilah sebentar sebelum anda mengatakan huruf yang anak dapat, agar anak mempunyai kesempatan untuk menebak huruf yang ia kenali. Namun bila anak tampak bingung segera saja sebutkan huruf apa yang berhasil anak pancing.

Variasi Permainan:

- Urutkan dan hitung
Siapkan beberapa lembar kartu magnet (atau buatlah sendiri dengan bentuk ikan) yang bertuliskan huruf yang sama. Dengan begitu anda dapat mengenalkan konsep kesamaan dan mengajarkan hitung-menghitung. “Coba lihat, kamu dapat huruf A. Sekarang apakah kamu mendapat huruf yang sama dengan yang ini? Di mana? Oh ya kamu benar, ini dia hurufnya. Lihat kamu mendapat tiga buah A. Ayo hitung bersama, satu, dua, tiga!
- Huruf apa yang hilang?
Tempatkan beberapa huruf di depan pemain, lalu mintalah agar ia memalingkan muka atau menutup matanya. Kemudian pindahkan satu huruf dari grup huruf tersebut.

Saat pemain membuka matanya dan meneliti huruf-huruf tersebut, tanyakan apakah dia tahu mana huruf yang hilang.

3. Permainan Memperkenalkan Tanaman di Halaman Rumah

Tujuan Permainan:

Permainan ini akan memberikan pengalaman positif kepada anak tentang alam dan lingkungan di sekitar anak. Dengan mengenal tanaman dan cara merawatnya, anak akan belajar menghargai alam dan memahami pentingnya menjaga lingkungan yang sehat. Permainan ini dapat membantu meningkatkan motorik halus anak, seperti menyiram, menanam, dan merawat tanaman. Anak juga akan belajar tentang siklus hidup tanaman.

Cara Bermain:

- Bersama-sama anak ke halaman rumah untuk mengamati berbagai jenis tanaman yang ada.
- Bersama anak memilih jenis tanaman sebagai media belajar, sambil menyiapkan media dan alat tulis.
- Mengajak anak untuk mengidentifikasi jenis tanaman dan menyuruh anak untuk menunjukkan bagian-bagian yang berbeda dari masing-masing tanaman tersebut.
- Mendampingi anak selama bermain dan mengajak anak untuk menghitung daun atau bunga yang dipetik.
- Mengajak dan membimbing anak mengamati tanaman dan menghitung jumlah daun yang telah dipetik dan menunjukkan bagian-bagian dari tanaman tersebut.
- Dan yang terakhir tanyakan pada anak tentang pengalaman yang telah didapatkan setelah bermain.

4. Permainan Mengumpulkan dan Menulis Menggunakan Batu-Batuan

Tujuan Permainan:

Permainan ini membantu anak dalam mengembangkan keterampilan pengamatan dan keaksaraan, serta meningkatkan pemahaman anak tentang benda-benda di lingkungan sekitar anak. Dengan mengumpulkan batu-batuan meniru bentuk huruf

menggunakan batu-batuan, anak akan belajar mengenali perbedaan antara batu-batu yang berbeda, seperti dari segi warna, tekstur, dan bentuk dari setiap batu. Secara keseluruhan tujuan dari permainan ini untuk membantu anak membangun kemampuan pengamatan, penulisan, dan kreativitas, serta memperluas pemahaman anak tentang dunia di sekitar anak.

Alat dan Bahan:

Batu-batuan, pensil, kertas dan kartu angka dan kartu huruf

Cara Bermain:

- Mengajak anak beraktivitas ke halaman rumah dengan mengamati dan mengumpulkan bebatuan yang ada.
- Mengajak anak menghitung jumlah bebatuan yang telah berhasil dikumpulkan bersama.
- Membimbing anak untuk mengelompokkan batuan berdasarkan jenis dan jumlah yang sama.
- Setelah semua bebatuan telah dikelompokkan dan dihitung, dampingi dan bantu anak untuk menghitung jumlah batu yang telah dikumpulkan menggunakan media yang telah disiapkan.

5. Permainan Mengurutkan Ketinggian Tanaman

Tujuan Permainan:

Permainan ini bertujuan membantu anak memahami konsep urutan dan perbandingan ketinggian serta meningkatkan kemampuan motorik anak. Melalui permainan ini, anak akan mempelajari cara mengurutkan tanaman berdasarkan ketinggiannya, sehingga anak akan memperoleh pemahaman tentang konsep mengurutkan, mengenali perbedaan dan persamaan ketinggian tanaman, sehingga dapat membantu meningkatkan pengamatan dan pemahaman tentang ukuran dan ruang. Permainan ini juga dapat membantu keterampilan koordinasi tangan dan mata dan keterampilan pemecahan masalah.

Alat dan Bahan:

Pot bunga, pensil, kertas dan kartu angka

Cara Bermain:

- Ajak anak untuk pergi ke halaman rumah dan mencari pot-pot yang berisi tanaman.
- Ajak anak untuk mengamati persamaan dan perbedaan antara pot-pot tersebut yang berisi tanaman.
- Dampingi dan bimbing anak untuk mengurutkan pot-pot yang berisi tanaman berdasarkan tinggi tanaman dan amati proses anak selama melakukan aktivitas bermain sambil memberi label pada setiap pot.

Kegiatan bermain yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya di rumah dapat membantu meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional, serta nilai moral dan agama. Hal ini dapat membantu anak tumbuh dan berkembang menjadi individu yang sehat, bahagia, dan sukses di masa depan.

8.3 Pentingnya Peran Keluarga dalam Menumbuhkan Minat Bermain Anak

Madrasah yang pertama dan utama bagi perkembangan seorang anak adalah pendidikan dalam keluarga. Keluarga adalah tempat yang utama di mana seorang anak dapat memperoleh keyakinan agama, nilai moral, akhlak, pengetahuan dan keterampilan yang membentuk pondasi penting bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Begitu pentingnya peran keluarga dalam mendampingi anak belajar melalui bermain, sebagaimana yang diungkapkan oleh Coleman dan Jencks (Mutiah, 2010) bahwa lingkungan keluarga merupakan faktor utama dalam menentukan keberhasilan atau kegagalan anak di sekolah. Oleh karena itu, lingkungan keluarga harus menjadi tempat yang aman dan nyaman bagi anak, serta memberikan masa-masa yang bahagia bagi anak. Masa kanak-kanak yang bahagia dapat menjamin paling tidak lebih dari separuh keberhasilan anak di masa dewasa. Karena masa kanak-kanak adalah peletak dasar dalam perkembangan fisik, kognitif, bahasa,

emosi, kepribadian, sosial, dan spiritual. Anak yang sehat dan bahagia akan tampil dari penampilan fisik yang sehat, gerak-gerik yang energik, motivasi yang kuat dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sebagai cerminan dari kondisi fungsi intelektual dan emosi anak. Akan tetapi sebaliknya, ketidakbahagiaan pada masa kanak-kanak berakibat pada ketidakmatangan anak pada aspek fisik, psikis, emosi, bahasa, kognitif, dan kepribadiannya (Mutiah, 2010).

Anak-anak hidup dalam dunia bermain yang amat penting bagi tumbuh kembang mereka. Karena melalui kegiatan bermain, mereka belajar banyak hal yang membentuk mereka menjadi manusia seutuhnya. Anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri atau dengan teman-temannya. Bermain memiliki nilai esensial dalam mendukung tumbuh kembang anak karena selain mengembangkan aspek fisik dan motorik, juga mengembangkan nilai-nilai moral, kognitif, bahasa, serta sosial dan emosional.

Masa anak usia dini adalah masa bermain, sehingga semua aktivitas dalam rangka mendukung perkembangan diri anak dilakukan melalui aktivitas bermain. Oleh karena itu, bermain memiliki peranan yang penting dalam kehidupan seorang anak yang harus dipahami oleh orang tua dalam menumbuhkan minat bermain anak, yaitu:

1. Bermain dapat membantu anak dalam mengkonstruksi pengetahuan abstraknya.
2. Bermain membantu meningkatkan kecerdasan kognitif anak.
3. Interaksinya terhadap lingkungan membuat anak semakin peka terhadap lingkungan di sekitar anak.
4. Membiasakan anak untuk terampil dalam memahami sesuatu yang abstrak.
5. Membiasakan anak untuk terampil dalam berpikir.
6. Menciptakan kemandirian dalam berpikir dan membangun konsep seperti aturan, nilai-nilai dan kultur (Musfiroh, 2014).

Setiap anak memiliki orang tua sebagai guru pertama dalam kehidupannya. Bagaimanapun anak merupakan amanat bagi kedua

orang tuanya. Hati anak bersih dan polos bagaikan kertas yang masih kosong dari coretan tinta (teori tabula rasa). Di sinilah peran orang tua atau keluarga, sebagai pemberi warna dan pengukir dalam membawa dan mengarahkan ke mana anak harus berjalan. Artinya, orang tua adalah pertama kali memberikan arahan dan bimbingan kepada anak ketika anak masih dalam keadaan yang bersih belum terpengaruh oleh lingkungan luar. Orang tua berpengaruh dalam membentuk perilaku seorang anak, sehingga baik atau buruknya perilaku tersebut juga dipengaruhi oleh pengaruh orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto (2013) *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Dockett, S. and Fleeer, M. (2000) *Play and Pedagogy in Early Childhood-Bending the Rules*. Harcourt Brace.
- Hurlock, E. (1988) *Perkembangan Anak Jilid 2. Terjemahan Agus Dharma*. Jakarta: Erlangga.
- Khadijah and Armanila (2017) *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mulyasa (2012) *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mursid (2015) *Pengembangan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. (2014) *Teori dan Konsep Bermain*. Universitas Terbuka.
- Mutiah, D. (2010) *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Oktaviana, A. and Munastiwi, E. (2021) 'Peran Lingkungan Keluarga Dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 5(02), pp. 435–445.
- Patmonodewo, S. (2003) *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saadah, N., Suparji and Sulikah (2020) *Stimulasi Perkembangan Oleh Ibu Melalui Bermain dan Rekreasi Pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Slameto (2003) *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono, Y.N. (2012) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Indeks.
- Wijanarko, J. (2018) *Mendidik Anak Dengan Hati*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.

BAB IX

MANFAAT MINAT BERMAIN DAN PERKEMBANGAN ANAK

Oleh Fitri Meliani

9.1 Pendahuluan

Waktu favorit anak-anak adalah bermain. Oleh karena itu, jangan heran jika anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu bermain karena ini adalah bagaimana anak-anak mengalami kenyamanan dan kesenangan hidup tanpa bisa melihat hasil akhirnya. Anak-anak memiliki tanggung jawab untuk bermain selain belajar (Amiran, 2016). Ini menunjukkan bahwa anak-anak belajar melalui permainan secara pengalaman dan alami, yang berarti bahwa kegiatan bermain bermakna bagi anak-anak dan memenuhi kebutuhan mereka. Anak-anak belajar mengembangkan berbagai keterampilan dan potensi melalui bermain. Anak-anak mungkin termotivasi untuk bermain untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kapasitas otak mereka untuk menghasilkan berbagai kreasi. Anak-anak menerima pelatihan untuk mengasah kemampuan sosial dan kognitif mereka (Anggraini, 2021).

Anak-anak belajar banyak saat bermain. Beberapa orang tua percaya bahwa bermain adalah buang-buang waktu dan membuat anak-anak enggan belajar. Selain itu, kegiatan bermain sering disalahpahami karena, di mata orang tua, mereka hanya berfungsi sebagai jimat keberuntungan dan tidak memberi anak-anak apa pun kecuali kelelahan (Ardiyanto, 2017). Orang tua lebih menekankan pada pembelajaran daripada bermain dengan anak-anak mereka. Banyak batasan pada permainan anak-anak dibatasi atau dikendalikan oleh orang tua. Orang tua khawatir tentang berbagai hal, termasuk betapa kotornya rumah mereka, betapa kotornya pakaian dan tubuh anak-anak mereka, seberapa sakit anak-anak mereka, betapa sakitnya anak-anak mereka akan

bermain. Meskipun perkembangan fisik, sosial-emosional, dan kognitif anak-anak semuanya mendapat manfaat besar dari bermain (Budiwaluyo and Muhid, 2021).

9.2 Aktifitas Bermain

Para ahli sepakat bahwa dunia anak-anak adalah permainan mereka. Anak-anak bermain dalam berbagai cara, termasuk berlari, berjalan, menggali, berenang, melompat, memanjat pohon, menggambar, dan bernyanyi. Dalam hal bahasa, bermain didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan seorang anak dengan cepat, segera, atau yang dilakukan dalam interaksi positif dengan orang lain dan benda-benda di dekatnya, secara sukarela, penuh imajinasi, panca indera, dan segalanya (Ariawan et al., 2019). Bermain, menurut Brooks, J.B., dan D.M. Elliot, adalah frasa yang begitu luas sehingga makna aslinya dapat dikaburkan. Definisi yang lebih akurat adalah aktivitas apa pun yang membuat seseorang merasa baik tanpa mempertimbangkan hasilnya (Akrim and Harfiani, 2019).

Tidak ada tekanan atau paksaan untuk berpartisipasi dalam permainan. Menurut Piaget, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi seseorang dan biasanya sering diulang. Parten mengklaim bahwa bermain adalah bentuk sosialisasi yang seharusnya memberi anak-anak kesempatan untuk menemukan, bereksperimen, menciptakan, mengekspresikan emosi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan (Cwiklinski, 2014). Kemudian, melalui bermain, anak-anak juga dapat belajar tentang siapa mereka dan dunia di sekitar mereka. Seiring dengan beberapa karakter yang telah disebutkan, pendapat Dokett tentang permainan juga disertakan. Bermain, dalam pandangan Dockett, setara dengan memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi karena memungkinkan seseorang untuk belajar lebih banyak dan tumbuh. Bermain berbeda dari belajar dan bekerja dengan cara tertentu (Ayuni et al., 2020).

9.2.1 Urgensi Bermain

Anak-anak kecil secara alami terlibat dalam permainan. Anak-anak menghabiskan banyak waktu bermain. Pembelajaran anak usia dini terjadi selama bermain. Bermain dapat dicirikan dalam beberapa cara, menurut Payne and Isaacs (2020), "Bermain secara inheren produktif, spontan, dan sukarela." Bermain adalah tindakan yang tidak direncanakan dan tidak diminta yang tidak menuntut hasil dan tidak diperlukan untuk memenangkan permainan. Menurut Santrock (2013), bermain juga digambarkan sebagai "kegiatan rekreasi di mana anak-anak mengambil bagian untuk kepentingan mereka sendiri dan yang tugas dan titik awalnya bervariasi." Kurikulum untuk sekolah dasar atas menekankan bermain.

Anak-anak bermain berjam-jam untuk mendapatkan hiburan yang mereka cari. Anak-anak dapat berhubungan dengan orang-orang saat bermain game, yang dapat membantu mereka meningkatkan bakat fisik dan pemahaman kognitif mereka melalui aturan permainan. Bermain mengaktifkan otak dengan merangsang saraf. Anak muda itu menerima pelatihan intensif dalam kemampuan motorik mereka. Selain itu, permainan kelompok adalah cara utama keterampilan sosial diajarkan. Anak-anak mulai menyesuaikan diri dengan lingkungan dan teman-teman mereka. Anak-anak mampu memahami dan mematuhi aturan, memecahkan masalah, menerima orang lain, bekerja sama, dan memikul tanggung jawab. Game ini juga menawarkan anak-anak tempat yang menyenangkan untuk menghibur diri. Anak-anak memiliki outlet yang konstruktif dan membangkitkan semangat untuk stres mereka (Widiyati, 2015).

Anak yang bermain mendapat manfaat dalam berbagai cara, menurut Tedjasaputra (2001), meliputi: (1) perkembangan fisik; (2) perkembangan motorik kasar dan halus; (3) pembangunan sosial; (4) pengembangan emosional atau pribadi; (5) perkembangan kognitif; (6) perkembangan sensorik; dan (7) kemampuan olahraga dan tari. Game yang menarik digunakan untuk gameplay. Menurut tanggal, lokasi, jumlah pemain, usia, jenis kelamin, dan faktor lainnya, gaya permainan yang berbeda dapat dikategorikan.

Dwijawiyata (2012) membagi game menjadi beberapa kategori:

1. Permainan indoor dan outdoor.
2. Game dengan arah dan tujuan.
3. Waktu bermain di siang hari, malam, musim panas, dan musim dingin.
4. Permainan untuk anak kecil, anak yang lebih tua, dan orang dewasa.
5. Game dari semua ukuran.
6. Kompetisi individu, kelompok, dan antarkelompok.
7. Permainan anak laki-laki dan perempuan serta permainan anak laki-laki dan perempuan.
8. Permainan yang menekankan pada bakat tertentu (seperti menendang, berlari, melempar, dan memukul).

9.2.2 Macam-macam Bermain

Menurut Hayati and Putro (2021), seorang spesialis dalam perkembangan anak, bermain memiliki setidaknya lima komponen yang berbeda. Tujuan bermain adalah yang utama. Tidak ada yang memerintahkan atau memaksa permainan; Itu dipilih dengan tangan dan dimainkan atas kemauannya sendiri. Ketiga, kenikmatan dan sensasi. Keempat, dia bertindak dengan cara seperti fantasi. Kelima, itu terjadi secara sadar dan sengaja. Permainan untuk anak-anak sangat bermanfaat bagi mereka. Setiap permainan yang dimainkan anak-anak memiliki manfaat khusus untuk memajukan perkembangan psikologis mereka. Anak-anak dihadapkan pada berbagai permainan. Game dapat dibagi menjadi dua kategori: game aktif dan game pasif, menurut Imroatun et al. (2021). Ada berbagai mode permainan aktif, termasuk:

1. Penjelajahan gratis dan dadakan. Anak-anak dapat melakukan apa pun yang mereka inginkan dalam permainan ini karena tidak ada aturan. Ketika permainan itu menyenangkan, anak memainkannya lebih lama; Ketika menjadi membosankan, anak itu berhenti. Anak-anak mengeksplorasi, bereksperimen, dan belajar hal-hal baru dalam game ini.

2. Tontonan. Dalam teater, anak-anak sering memerankan karakter yang digambarkan dalam kehidupan nyata atau di media.
3. Permainan musik. Musik dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dengan bekerja sama dengan teman-teman mereka untuk membuat musik, bernyanyi, memainkan alat musik, atau terlibat dalam kegiatan musik lainnya.
4. Mengumpulkan benda. Acara ini secara konsisten menyebabkan perasaan pusing karena anak-anak memiliki koleksi yang lebih besar daripada orang dewasa. Selain itu, mengoleksi benda dapat membahayakan kesejahteraan anak pribadi dan sosial. Anak-anak dibesarkan untuk menjadi kompetitif, kooperatif, dan berjuang.
5. Permainan olahraga. Sebagai hasil dari bermain olahraga olimpiade, anak-anak sering mengonsumsi energi fisik, yang secara signifikan membantu dalam perkembangan fisik mereka. Selain itu, proyek ini mendorong sosialisasi anak melalui belajar untuk bekerja sama, menjadi pemain tim, mengambil peran kepemimpinan, dan bersikap realistis dan atletis dalam menilai kemampuan dan kemampuan sendiri.

Macam-macam game pasif, terutama membaca, yang merupakan kegiatan yang bermanfaat. Membaca membantu anak-anak memperluas perspektif dan pengetahuan mereka, yang membantu mereka menjadi lebih cerdas dan kreatif. Paparan radio seorang anak dapat memiliki efek positif dan buruk. Keuntungannya adalah anak-anak belajar lebih banyak, namun kerugiannya adalah mereka menyalin apa yang mereka dengar di radio seperti kejahatan, kekerasan, atau hal-hal yang tidak diinginkan lainnya. Dampak positif dan buruk dapat dikaitkan dengan menonton TV dan mendengarkan radio.

9.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Bermain

Menurut Fadlillah (2019), unsur-unsur berikut dapat mempengaruhi cara anak bermain:

1. Kesehatan. Jika dibandingkan dengan anak yang tidak sehat, anak yang sehat memiliki lebih banyak energi untuk bermain, yang berarti mereka menghabiskan lebih banyak waktu bermain, yang menggunakan banyak energi.
2. Intelijen. Anak-anak dengan IQ lebih tinggi lebih aktif daripada mereka yang memiliki IQ lebih rendah. Anak-anak yang cerdas menyukai permainan yang menantang pikiran mereka, seperti bermain teater, menonton film, atau membaca literatur yang menggugah pikiran.
3. Seksualitas. Dibandingkan dengan anak laki-laki, anak perempuan terlibat dalam lebih sedikit permainan penghisap energi seperti memanjat, berlari, atau aktivitas fisik lainnya. Perbedaan ini tidak berarti bahwa anak perempuan kurang kuat dibandingkan anak laki-laki; Sebaliknya, itu mencerminkan harapan masyarakat bahwa perempuan harus menunjukkan kelembutan dan kesopanan.
4. Suasana. Kegiatan bermain anak-anak akan berkurang jika mereka dibesarkan dalam suasana yang tidak memberi mereka mainan, peluang, atau ruang yang diperlukan.
5. Status sosial dan ekonomi. Lebih banyak peralatan bermain tersedia untuk anak-anak yang dibesarkan di rumah dengan status sosial ekonomi lebih tinggi daripada anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga dengan status sosial ekonomi rendah.



Gambar 9.1 Bermain dengan Benda
(Sumber : <https://novakdjokovicfoundation.org/>)

9.3 Bermain dan Perkembangan Anak

Menurut Sekartin (2011), bermain dan belajar anak-anak adalah dua proses yang saling berhubungan yang terjadi sepanjang hidup mereka. Tahap pertama dari proses belajar anak, yang hampir semua orang lalui, adalah bermain. Anak-anak berusaha mengeksplorasi dan belajar banyak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. wawasan positif tentang diri sendiri, orang lain, dan lingkungan. Anak-anak dapat mengatur beragam pengalaman dan bakat kognitif mereka melalui permainan untuk mengubah pemikiran kreatif mereka.

Mainan yang digunakan untuk bermain sering dalam bentuk asli yang tidak diragukan lagi dapat meningkatkan perkembangan anak, seperti balok dalam berbagai warna, bentuk, dan ukuran, serta yang halus, kasar, ringan, kecil, dan besar. Anak-anak bermain dengan mengais-ngais lingkungan untuk barang-barang, memuaskan keingintahuan mereka berdasarkan apa yang mereka ketahui, mengasah kemampuan mereka, dan menumbuhkan daya cipta mereka, yang berdampak pada perkembangan keterampilan otak kanan dan kiri (Workplace, et al, 2020). Dari pengertian bermain di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak secara sukarela, tanpa tekanan atau dorongan dari siapapun, dengan segala indera dan imajinasinya.

9.3.1 Tahapan Bermain dalam Perkembangan Anak

Pendidikan anak usia dini mungkin termasuk waktu bermain. Anak-anak dapat mengikuti permainan dengan cara yang menyenangkan dengan bantuan teknik, metode / bahan, dan media yang menarik. Anak-anak didorong untuk menyelidiki, menemukan, dan menggunakan berbagai barang di dekatnya melalui permainan. Setiap anak memiliki "kebutuhan intrinsik" untuk bermain karena bisa menyenangkan, membantu membangun keterampilan, dan mendorong pertumbuhan. Ide bermain kemudian disebut sebagai belajar melalui bermain. Kesenangan adalah bagaimana Elizabeth Hurlock mendefinisikan permainan. Selain itu, dijelaskan bahwa bermain adalah antitesis dari bekerja. Pekerjaan tidak harus selalu menyenangkan jika permainannya menyenangkan dan menyenangkan. Jika permainan bebas stres ingin dicapai, kerja sama di antara para pemain harus dijanjikan (Hurlock, 1953).

Bermain merupakan sarana belajar yang sangat penting bagi anak, namun seringkali guru dan orang tua memperlakukannya sesuai dengan keinginan orang dewasa dan sering melarang anak bermain. Oleh karena itu, sulit bagi anak untuk menerima pesan yang diajarkan oleh orang tua, karena banyak hal yang disukai anak dilarang oleh orang tua, sebaliknya ada banyak hal yang disukai orang tua tetapi tidak disukai anak. Oleh karena itu, orang tua dan guru pendidikan anak harus memahami hakikat perkembangan anak dan hakikat pendidikan anak usia dini sehingga dapat memberikan pendidikan sesuai pola pikir dan tingkat perkembangan diri sendiri. Pakar pembangunan manusia Papalia mengatakan anak-anak berkembang melalui bermain. Dunia anak-anak adalah dunia permainan. Anak-anak memperoleh konsep dan keterampilan baru melalui bermain. Mereka juga belajar kapan harus menggunakan keterampilan itu dan bagaimana memenuhi kebutuhan mereka. Bermain meningkatkan struktur fisik anak, kemampuan kognitif, dan keterampilan interpersonal (Tedjasaputra, 2001).

Hurlock (1953) menegaskan bahwa permainan sosial, permainan objek, dan permainan peran adalah jenis permainan yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran anak usia dini.

1. Permainan sosial. Guru melihat anak-anak bermain game sosial dan datang dengan perasaan bahwa tingkat partisipasi anak-anak dalam waktu bermain dengan teman-teman bervariasi. Menurut tingkat partisipasi, Parten membagi aktivitas permainan menjadi lima kategori: soliter (tidak peduli), tunggal (sendirian), penonton (audiens), paralel (paralel), asosiatif (asosiatif), dan kolaboratif (kolaboratif).
2. Ketika anak-anak menggunakan atau bermain dengan suatu benda, mungkin sangat menyenangkan bagi mereka untuk menghibur diri. Ini dikenal sebagai bermain dengan benda. Oleh karena itu, untuk memastikan anak-anak dapat bermain dengan aman dan nyaman, fasilitas pendidikan untuk anak-anak harus menyiapkan berbagai permainan dan menyediakan peralatan yang tepat. Permainan praktis, permainan simbolik, dan permainan berbasis aturan adalah berbagai jenis permainan dengan objek.
3. Role-playing. Pendidik anak usia dini sering berurusan dengan berbagai masalah yang terkait dengan perkembangan dan interaksi sosial. Anak-anak mengeksplorasi hubungan melalui permainan peran dengan memerankannya dan membicarakannya untuk mengeksplorasi berbagai emosi, sikap, nilai, dan solusi untuk masalah umum. Bermain peran berlabuh pada karakteristik pribadi dan masyarakat sebagai pendekatan pembelajaran. Dari sudut pandang pribadi, model ini bertujuan untuk membantu anak-anak dalam menemukan signifikansi dalam lingkungan sosial yang mendukung. Anak juga didorong untuk belajar bagaimana memecahkan kesulitannya sendiri dengan bantuan kelompok sosial yang terdiri dari teman-teman sekelasnya melalui penggunaan model ini.

Tabel 9.1 Tipe Permainan Anak sesuai Usia

No.	Jenis	Usia	Keterangan
1.	Permainan bebas (unoccupied play)	0-36 bulan	Anak hanya memperhatikan hal-hal yang bergerak bebas

			dan menarik perhatiannya.
2.	Permainan mengamati (onlooker play)	2,5-3 tahun	Anak-anak menonton kegiatan anak-anak lain dan memperhatikan orang-orang dan hal-hal di sekitar mereka.
3.	Bermain sendiri (solitary play)	3 tahun	Bermain dalam kelompok, tetapi setiap orang harus menggunakan peralatan bermain yang berbeda untuk menghindari sentuhan dengan orang lain.
4.	Permainan paralel (parallel play)	3 tahun	Anak-anak memainkan permainan yang sama bersama-sama, tetapi tidak ada interaksi di antara mereka.
5.	Permainan asosiatif (assosiative play)	4-6 tahun	Anak-anak berinteraksi sambil bermain bersama dan berbagi mainan.
6.	Permainan berkelompok (cooperative play)	5-6 tahun	Anak-anak terlibat dalam permainan kelompok yang terkontrol dan diatur.

Sumber: (Saracho and Spodek, 1998)

9.3.2 Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Kognitif Anak

Pengetahuan luas, keterampilan berpikir kritis, daya cipta, keterampilan linguistik, dan memori membentuk kapasitas kognitif. Banyak ide mendasar diperoleh atau dipelajari oleh anak-anak prasekolah melalui permainan. Untuk meletakkan dasar bagi belajar menulis, bahasa, matematika, dan disiplin ilmu lainnya, perlu diingat bahwa anak-anak diharapkan dapat memahami berbagai konsep warna, ukuran, bentuk, dan ukuran. Jauh lebih mudah untuk mempelajari ide-ide ini melalui permainan. Ketika konsep-konsep ini diberikan melalui permainan, anak merasa puas tanpa memahami bahwa anak telah belajar banyak karena anak-anak prasekolah memiliki rentang perhatian yang terbatas dan masih berjuang untuk menghadapinya atau belajar dengan serius (Fitriyani, 2017).

Anak-anak juga dapat belajar berbagai hal melalui cerita yang mereka dengar, buku-buku yang mereka lihat, dan media, sambil juga menjelajahi lingkungan mereka untuk mengisi pengalaman yang kurang mereka miliki di rumah atau di sekolah. Melalui eksperimen dan pengetahuan yang diperoleh melalui bermain, kreativitas (kecerdikan) dapat dikembangkan. Anak-anak mengalami rasa kepuasan karena mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal dan khas. Corat-corek, cerita, dan karya lainnya dapat memberi anak-anak kesempatan untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dengan cara alami. Di tempat kerja, anak tidak bosan untuk datang dengan sesuatu yang orisinal atau kreatif karena pengalaman, yang dapat diterapkan ketika anak mulai bekerja sebagai orang dewasa (Zellawati, 2011).

Bahasa tubuh pada awalnya diperlukan bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sekelas mereka, tetapi ketika mereka menjadi lebih tua dan memperluas kosakata mereka, mereka mulai menggunakan lebih banyak bahasa lisan. Anak-anak harus dapat mengkomunikasikan keinginan, ide, dan preferensi mereka dalam bahasa teman sebaya mereka. Anak-anak meningkatkan kosakata mereka dengan mempelajari kata-kata baru. Anak-anak juga dapat bernyanyi, bermain sajak, dan melakukan hal-hal lain yang akan meningkatkan perkembangan bahasa mereka dan membantu

mereka menggunakan bahasa secara lebih efektif (Meliani et al., 2014).

Empat pilar pembelajaran yang membentuk pendidikan, menurut UNESCO, adalah: (1) saling mengenal; (2) learning to do (belajar melakukan sesuatu); (3) belajar menjadi; dan (4) belajar hidup bersama. Kegiatan bermain anak-anak adalah tempat lain di mana keterampilan akting dikembangkan karena anak-anak terus mencoba hal-hal baru tergantung pada apa yang mereka lihat setiap hari. Anak-anak berusaha untuk mempelajari topik sesederhana mungkin sesuai dengan pemahaman mereka serta meniru orang dewasa. Temuan menunjukkan bahwa bermain adalah kegiatan multifaset yang melibatkan semua indera dan mengembangkan banyak kecerdasan anak-anak. Panca indera — bau, penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan rasa — membantu anak-anak belajar. Otak menerima informasi dari panca indera ini. Informasi diserap lebih lengkap semakin banyak kelima indera ini digunakan (Meliani et al., 2014).

9.3.3 Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Sosial Anak

Kerinduan seorang anak untuk bermain muncul secara organik dari dalam. Tidak ada anak di dunia yang tidak ingin bermain, sehingga untuk berbicara. Anak-anak dapat melepaskan ketegangan yang mereka rasakan dari berbagai batasan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari melalui bermain. Anak dapat secara bersamaan memenuhi tuntutan dan keinginan internal yang tidak dapat dipenuhi di dunia luar. Paling tidak, tenang dan rilekskan anak jika dia memiliki kesempatan untuk menyalurkan tekanan dan perasaan tegang serta impuls yang menjengkelkan. Anak-anak belajar tentang keterampilan mereka sendiri melalui kegiatan berbasis bermain dengan anggota kelompok, yang dapat membantu mereka mengembangkan rasa positif konsep diri, kepercayaan diri, dan harga diri karena mereka merasa cocok (Wahyuni and Azizah, 2020).

Anak Anda siap untuk pensiun ketika tubuh mereka sehat, kuat, lincah, lentur, tidak canggung, dan percaya diri dalam

kemampuan mereka untuk berlari, memanjat, menggantung, melompat, menendang, melempar, dan menangkap bola. olahraga seiring bertambahnya usia anak muda. Ketika anak-anak mahir dalam hal-hal ini, mereka mendapatkan kepercayaan diri dan mampu melakukan gerakan yang lebih menantang. Hal yang sama berlaku untuk tarian. Anak-anak dapat menari tanpa rasa takut atau khawatir ketika gerakan tubuh mereka lincah, cair, tidak canggung, dan percaya diri. Anak-anak usia prasekolah seharusnya tidak mengantisipasi keterampilan olahraga atau menari yang sempurna; Yang paling penting adalah mereka menyukainya. Kegiatan ini kemudian dapat berkembang sesuai dengan minat dan bakat, yang kemudian dapat berubah menjadi hobi atau bahkan karier di kemudian hari (Trinova, 2012).

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim, M., Harfiani, R., 2019. Daily learning flow of inclusive education for Early Childhood 24, 10.
- Amiran, S., 2016. EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE BERMAIN DI PAUD NAZARETH OESAPA. JPA 5. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12367>
- Anggraini, E.S., 2021. Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Bermain. JBRUE 7, 27. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v7i1.25783>
- Ardiyanto, A., 2017. BERMAIN SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. JO 2. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Ariawan, V.A.N., Agustin, E.D., Rahman, R., 2019. Bermain Sebagai Sarana Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. JAPRA 2, 25–36. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5310>
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., Pahrul, Y., 2020. Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. JO 5, 414. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579>
- Budiwaluyo, H., Muhid, A., 2021. MANFAAT BERMAIN PAPER CRAFT DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BERPIKIR PADA ANAK USIA DINI. PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini 7.
- Cwiklinski, W.M., 2014. Embracing Childrens' World. FORDHAM UNIVERSITY Press 68.
- Fadlillah, M., 2019. Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini. Prenada Media.
- Fitriyani, F.N., 2017. PERKEMBANGAN BERMAIN ANAK USIA DINI 2.
- Hayati, S.N., Putro, K.Z., 2021. BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI 4.

- Hurlock, E.B., 1953. *Developmental Psychology*. McGraw-Hill.
- Imroatun, I., Fadilatunnisa, A., Hasanah, N., Rahayu, S.H., 2021. IMPLEMENTASI BERMAIN LEGO SEBAGAI PEMBELAJARAN HARIAN UNTUK PENGEMBANGAN KREATIFITAS ANAK USIA DINI. *IJEC* 3, 55. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.1005>
- Meliani, F., Sunarti, E., Krisnatuti, D., 2014. Faktor Demografi, Konflik Kerja-Keluarga, dan Kepuasan Perkawinan Istri Bekerja. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen* 7, 133–142. <https://doi.org/10.24156/jikk.2014.7.3.133>
- Payne, G., Isaacs, L., 2020. *Human Motor Development: A Lifespan Approach* [WWW Document]. Routledge & CRC Press. URL <https://www.routledge.com/Human-Motor-Development-A-Lifespan-Approach/Payne-Isaacs/p/book/9780367347376> (accessed 5.3.23).
- Santrock, J.W., 2013. *Child Development*. McGraw-Hill Education.
- Saracho, O.N., Spodek, B., 1998. *Multiple Perspectives on Play in Early Childhood Education: Divine Accommodation in Jewish and Christian Thought*. SUNY Press.
- Tedjasaputra, M.S., 2001. *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo.
- Trinova, Z., 2012. HAKIKAT BELAJAR DAN BERMAIN MENYENANGKAN BAGI PESERTA DIDIK. *Al-Ta'lim* J. 19, 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Wahyuni, F., Azizah, S.M., 2020. Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *adab* 15, 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Widiyati, W., 2015. PEMBELAJARAN SENSORIMOTOR UNTUK ANAK AUTIS DI PAUD INKLUSI SEBUAH TINJAUAN PSIKOLOGIS 8.
- Zellawati, A., 2011. *Terapi Bermain Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak* 2.

BAB X

BERMAIN BERDASARKAN KEMAMPUAN ANAK

Oleh Ade Ismail Fahmi

10.1 Pendahuluan

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan tidak terpisahkan dari kebutuhan serta kehidupan anak, terutama pada anak usia dini. Bermain dapat menjadi motivasi dalam menumbuhkan dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yaitu: Nilai agama dan moral, sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik-motorik dan seni. Dengan bermain dapat menyenangkan anak dan tanpa dipaksa sehingga membantu perkembangan anak. Bermain merupakan bagian dari belajar anak usia dini itu sendiri. Menurut Piaget dalam Yuliani mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan Parten dalam Yuliani memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi di mana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan (Nurani, 2022).

Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat dimana ia hidup. Juga termasuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, melalui bermain *maze* adalah salah satu kegiatan yang memberikan pengalaman belajar langsung pada anak, senada dengan pendapat Suratno yang menurutnya dari macam-macam jenis bermain aktif dan pasif ada bermain eksplorasi yang aktifitas utamanya melakukan penjelajahan dalam gambar maupun secara langsung, manfaat yang didapat anak dari kegiatan eksplorasi adalah menambah pengetahuan, dan pengalaman untuk mengetahui hal baru (Suratno,

2005).

Menerapkan bermain pada anak tentunya disesuaikan dengan usia dan kemampuannya. Karena usia dan kemampuan anak dalam melakukan permainan akan berbeda-beda tingkat penguasaan mainan sesuai dengan batas kemampuan, disamping dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan otak serta fisik masing-masing. Sebagaimana Khadijah bahwa permainan bagi anak usia dini seyogyanya harus memberikan pengaruh terhadap tumbuh kembangnya, yang dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak mulai dari perkembangan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, moral agama dan seni (Armanila, 2017). Oleh karena itu permainan harus disesuaikan dengan mainan diusianya, sehingga dalam mengefektifkan aspek-aspek perkembangan anak berdampak signifikan terhadap pengaruh perkembangannya.

10.2 Kegiatan Bermain Sesuai dengan Usia Anak

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak (Nurani, 2013a). Lebih lanjut Yuliani menjelaskan bahwa bermain berdasarkan kemampuan anak. Pembelajaran pada anak usia dini juga dipengaruhi oleh kemampuannya baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosioemosional ataupun keterampilannya. Untuk itu bermain dapat diklasifikasikan berdasarkan kemampuan anak, seperti yang dipaparkan berikut ini (Nurani, 2013a).

1. Bermain Eksploratoris

Menurut Jefree, Mc Conkey dan Hewson dalam Yuliani (Nurani, 2013a) bermain eksplorasi memengaruhi perkembangan anak melalui empat cara yang berbeda:

- (1) Eksplorasi memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menemukan hal baru,

- (2) Eksplorasi merangsang rasa ingin tahu anak,
- (3) Eksplorasi membantu anak mengembangkan keterampilannya, dan
- (4) Eksplorasi mendorong anak untuk mempelajari keterampilan baru.

Adapun cara untuk mendorong anak untuk bermain eksplorasi:

- (1) Tunjukkan pada anak bahwa dunia ini sangat berharga untuk dieksplorasi atau dijelajahi.
- (2) Ikuti apa yang dilakukan anak, guru hanya mengawasi dan mendampingi saja.
- (3) Guru dapat saja menunjukkan cara bereksplorasi, agar anak lebih termotivasi. kegiatan permainan

Kesan pertama:

- (1) Melibatkan anak dalam berbagai permainan dan libatkan anak dalam kegiatan rutinitas sehari-hari.
- (2) Beri dukungan pada anak dan biarkan anak mengetahui apa yang terjadi disekelilingnya.
- (3) Lihat, ajak anak untuk melihat dan fokus pada alat permainannya yang tidak diletakkan pada tempat tertentu yang menarik perhatian anak sehingga anak terdorong untuk menggapai atau mengambil alat permainan tersebut.

Bekerja dengan tangan:

- (1) Permainan ini untuk anak yang telah mempelajari tingkatan tertentu pada keterampilan tangannya seperti meraih, dan mengambil benda. Kegiatan ini melibatkan anak untuk menggunakan tangannya dalam berreksplorasi dengan benda-benda yang ada disekelilingnya dengan tingkat kesulitan yang bertingkat.
- (2) Berkeliling

Kegiatan ini diberikan pada anak yang mulai berjalan dan senang berkeliling seperti seorang penjelajah, di mana anak diajak berkeliling untuk bereksplorasi dengan dunia yang lebih luas.

2. Bermain Energetik

Menurut Jefree, Mc Conkey dan Hewson dalam Yuliani (Nurani, 2013b) permainan ini melibatkan energi yang sangat banyak, seperti memanjat, melompat, dan bermain bola. Kegiatan ini melibatkan seluruh koordinasi tubuh.

Pentingnya permainan kekuatan:

- (1) permainan enerjik membantu anak untuk menjadi penjelajah yang aktif dalam lingkungannya,
- (2) permainan enerjik membantu anak untuk mengendalikan tubuhnya,
- (3) permainan enerjik membantu anak untuk mengkoordinasikan setiap bagian yang berbeda pada tubuhnya.

Permainan enerjik untuk anak cacat, berguna untuk:

- (1) membantu anak untuk mengendalikan tubuhnya dan bergerak sesuai dengan tujuannya, tetapi tetap harus didampingi oleh seorang terapis,
- (2) membangkitkan permainan enerjik,
- (3) sebelum melakukan kegiatan sebaiknya mengetahui penampakan tahapan perkembangan permainan enerjik yang disajikan dalam grafik perkembangan.

Memilih kegiatan permainan

Maju Terus

- (1) Tetap tenang dan percaya diri dalam melakukan kegiatan.
- (2) Kendalikan dengan lembut, hindari gerakan yang menyentak.
- (3) Jangan memberikan perlawanan terhadap ketahanan.

- (4) Dilakukan pada kedua sisi tubuh.
 - (5) Tanpa pakaian, karena pakaian dapat menghambat gerakan anak. Menemukan pada sendiri Kegiatan ini untuk mengembangkan kemampuan berjalan pada anak.
 - (6) Berpijak pada kaki
 - (7) Menarik dan mendorong (push off)
 - (8) Permainan dilihat dan melihat
 - (9) Merangkak, berdiri, bangkit, bergerak untuk berdiri tegak dan berdiri sendiri, berjalan sendiri dan menendang. memanjat, menaiki tangga, melompat, mengendarai sepeda roda tiga, bermain sepatu roda, menendang bola, melempar, menangkap dan bermain dalam tim, seperti bermain bola yang melibatkan kegiatan menendang, melempar dan menangkap.
3. Bermain Keterampilan

Menurut Jefree, Mc Conkey dan Hewson dalam Yuliani (Nurani, 2013c) Pentingnya bermain dengan keterampilan, antara lain:

- (1) Membantu anak untuk menjadi pembangun,
- (2) Dapat mengurangi keputusasaan,
- (3) Mengarah pada kebergunaan dan kemandirian,
- (4) Mengembangkan keterampilan baru meningkatkan kepercayaan diri, serta
- (5) Belajar melalui memegang langsung bahan.

Membangkitkan permainan dengan keterampilan :

Untuk membangkitkan permainan dengan menggunakan keterampilan penting bagi orang dewasa untuk memahami perkembangan anak yang sedang terjadi melalui grafik perkembangan.

Memilih kegiatan permainan yang melibatkan keterampilan Memegang langsung Sebelum anak terlibat dalam kegiatan yang memerlukan keterampilan, anak perlu berkembang:

- (1) Kemampuannya dalam melihat dan mengikutinya jika bergerak.
- (2) Meraih benda.
- (3) Memegang benda ditangannya.
- (4) Menggunakan jari-jemari dan ibu jari untuk memegang benda. Berikut ini kegiatan permainan yang dapat dikembangkan untuk mengasah berbagai keterampilan yang berbeda:
- (5) Mencari, berisikan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan melihat, mengikuti objek, dan mencari asal suara.
- (6) Meraih, menggambarkan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan dalam meraih, seperti boneka kelly, mainan yang dapat diremas dan alat musik sederhana.
- (7) Menggenggam, kegiatan yang mengembangkan kemampuan menggenggam pada anak.
- (8) Seluruh jari dan ibu jari, mengembangkan kemampuan untuk menggunakan jari dan ibu jari, seperti mendayung perahu, mendorong diri sendiri, membuat dan menggosok sosis dan bertepuk tangan. Tangan yang pintar
- (9) Menggunakan
Mengembangkan kegiatan yang melibatkan dalam menggunakan peralatan, seperti permainan memukul dengan palu, memukul drum, mengelompokkan peralatan dan kesempatan untuk menggunakan peralatan atau perkakas.
- (10) Melanjutkan
Mengembangkan kemampuan yang melibatkan kegiatan untuk meraih, seperti memasukkan cincin dan meronce permulaan.
- (11) Membangun

Mengembangkan kemampuan dalam membangun, seperti membangun menara dengan menggunakan dua buah balok, membuat kereta balok, mainan memasang balok dan balok kayu.

(12) Menggambar

Kegiatan ini mengembangkan kegiatan berhubungan menggambar dan termasuk menggunting dan merekat, seperti mencoret-coret, mencocokkan gambar, melukis, membuat buku coretan dan merobek kertas.

4. Bermain Sosial

Menurut Jefree, Mc Conkey dan Hewson dalam Yuliani (Nurani, 2013b) Penting bagi seorang anak untuk terlibat dengan orang lain selain dirinya. Interaksi, dapat diartikan secara sederhana dengan merespon pada perilaku orang lain. Bermain sosial, dasar dari seluruh pembelajaran sosial adalah adanya interaksi antara dua orang atau lebih.

Pentingnya bermain sosial:

- (1) Sebagai sarana bagi anak untuk belajar dari orang lain,
- (2) Mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi,
- (3) Membuat anak lebih mampu untuk bersosialisasi,
- (4) Membantu anak untuk mengembangkan persahabatan.

Memilih Kegiatan Permainan

Bermain denganku

Merupakan bentuk awal dari bermain sosial, biasanya terjadi antara anak dan orang tua, seperti orang tua memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat, mengawasi respon yang tidak diinginkan, mengikuti kemauan anak dan menyanyikan lagu untuk anak.

Kita berdua

Kegiatan yang melibatkan sedikitnya dua orang dalam bermain, baik orang dewasa dan anak, atau dua orang anak, seperti: terlibat langsung, berlatih dengan orang tua, bertemu dengan anak lain, terbiasa dengan anak lain, serta mendorong anak untuk bermain Bersama.

Bergiliran

Dikembangkan pada kegiatan yang melibatkan aturan atau bermain dengan aturan:

- (1) Mempelajari aturan baik antara orang dewasa dan anak, dua orang anak dan sekelompok anak.
- (2) Mempelajari aturan pada permainan sederhana dan perlombaan.
- (3) Membuat permainan yang lebih sulit.
- (4) Peraturan baru, seperti pemenang, dadu dan ular tangga.
- (5) Permainan luar ruangan.

5. Bermain Imajinatif

Menurut pada Jefree, Mc Conkey dan Hewson dalam Yuliani (Nurani, 2013c)

Pentingnya bermain imajinasi:

- (1) membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bahasa,
- (2) membantu anak untuk memahami orang lain,
- (3) membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya,
- (4) membantu anak untuk mengenali dirinya sendiri.

Memilih pembelajaran

1. Mari berpura-pura: membawahi imajinasinya, bermain pura-pura, bermain peran. Tujuan umum: anak mampu mengikuti petunjuk, menjadi lebih imajinatif, menyusun skenario dan membicarakannya.
2. Bercerita: melihat gambar dan waktu bercerita

6. Bermain Teka-Teki

Menurut pada Jefree, Mc Conkey dan Hewson dalam Yuliani (Nurani, 2013c)

Pentingnya bermain memecahkan teka-teki dapat:

- (1) Mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir
- (2) Teka-teki mendorong rasa ingin tahu anak
- (3) Mengembangkan kemandirian pada anak

Bermain teka-teki pada anak cacat:

- Menunjukkan padanya bahwa di dunia ini banyak objek yang dapat menarik perhatiannya.
- Harus memberikan perhatian pada objek yang sangat diminati oleh anak.
- Mendorong rasa ingin tahu anak terhadap puzzle.
- Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan teka-teki.
- Mengembangkan permainan teka-teki
- Bagaimana cara kerjanya?
Anak harus memecahkan persoalan dengan menemukan bagaimana cara kerjanya.
- Serupa tetapi tak sama

Berisikan kegiatan yang mengembangkan kemampuan anak untuk mencari tahu perbedaan dan persamaan dari berbagai objek, seperti permainan mencocokkan dan permainan mengelompokkan.

Bermain memiliki fungsi dan kebermanfaatan bagi perkembangan serta pertumbuhan anak hendaknya kegiatan bermain tersebut memenuhi persyaratan-persyaratan dari segi waktu, peralatan, teman bermain, tempat serta memiliki suatu aturan permainan yang disepakati (Elfiadi, 2016). Ketika permainan berlangsung anak lebih tertarik dengan permainan tersebut tanpa adanya tekanan, paksaan, dan disukai oleh anak (Wahyuni, I. W., & Nurhayati, 2020). Dan tanpa

disadari dengan bermain juga, kegiatan bermain memiliki fungsi antara lain: (a) Memanfaatkan energi anak yang berlebih (b) Memulihkan energi yang sudah terkuras setelah bekerja (c) Melatih keterampilan tertentu (d) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak (e) Membantu anak mengeksplorasi lingkungan dan membimbing anak mengenali potensi yang ada dalam diri (f) Memberi kesempatan anak untuk berasosiasi untuk memperkaya dan mendapat pengetahuan (Ardini, P. P & Anik, 2018). Oleh karena itu anak dalam bermain selain ketiga unsur yang perlu diperhatikan juga persyaratannya akan tetapi yang berkesesuaian dengan usianya.

10.3 Tipe dan Jenis Usia Mainan Anak

Bronson dalam Yuliani (Nurani, 2013c) memaparkan tentang perkembangan dan minat bermain pada anak sejak lahir sampai delapan tahun. Untuk memudahkan pemahaman dalam implementasinya di Indonesia, maka tahapan dan tugas perkembangan anak usia dini yang akan dibagi kedalam 4 rentangan, yaitu:

1. Tahap lahir sampai usia 1 tahun
2. Tahap usia 2-3 tahun (13-24 bulan)
3. Tahap usia 3-4 tahun (25-36 bulan)
4. tahap usia 4-6 tahun (37-72 bulan)

Serta tahap usia 6-8 tahun disekolah Dasar kelas awal . Banyak tipe atau model dan ragam untuk kegiatan bermain anak baik itu permainan modern maupun tradisional yang dapat menstimulasi aspek perkembangan dan pertumbuhan anak berdasarkan usia. Seperti <https://pakarmainan.com/blog/klasifikasi.mainan.anak> dalam Ardini dan Anik (Ardini, P. P & Anik, 2018).

a. Mainan untuk usia 0-9 bulan

Awal bayi lahir belum memiliki penglihatan yang sempurna. Masih memiliki keterbatasan sehingga diperlukan

rangsangan dengan menggunakan warna yang mencolok. Warna-warna yang menarik diantaranya adalah merah, biru, kuning atau warna terang lainnya. Berikutnya anak akan mengalami proses duduk, mengalami merangkak, merambat dan juga melangkah. Kemampuan inilah yang harus didukung oleh kemampuan kontras dan berdesain. Selain itu perhatikan juga keamanan dari bahan yang digunakan sehingga tidak memiliki resiko berbahaya dan melukai bayi.

Jenis mainan anak usia 0-9 bulan

Jenis mainan yang cocok untuk usia 0-9 bulan diantaranya: mainan rattle atau kerincingan, mainan gigitan (*teether*), matras gimnastik, beberapa boneka yang berbahan kain, bola karet, boneka yang memiliki bunyi, matras berbentuk boneka, boneka gantung, buku kain atau boneka jari yang memiliki beranekaragam karakter. Selain itu permainan yang tidak menggunakan alat bisa dilakukan dengan bermain cilukba, atau mainan menepuk tubuh ibu oleh tangan anak.

b. Mainan untuk usia 9-18 bulan

Rentang wmenngaaktu yang seringkali dikategorikan anak balita. Inilah priode emas yang banyak sekali mengalami perkembangan. Pada usia ini anak sudah kuat Ketika memegang, mengangkat, dan menarik benda asing. Mainan yang diberikan sudah dalam bentuk pengembangan kreativitas dan emosi. Dengan demikian anak akan lebih banyak belajar ketelitian, kesabaran, inovasi, kepercayaan, ketekunan dan juga pengalaman.

Jenis mainan anak usia 9-18 bulan

Beberapa mainan yang dapat dilakukan untuk usia 9-18 bulan ini adalah mainan yang menirukan kehidupan sehari-hari seperti sayuran, buah, Binatang, telepon dan mobil-mobilan. Sedangkan untuk memecahkan masalah diantaranya adalah mainan buka tutup, balok susun, puzzle, dan bola besar.

c. Mainan untuk usia 18-36 bulan

Merupakan masa yang aktif, dimana anak lebih suka melakukan Gerakan. Dengan mulai jalan lebih cepat, berjinjit,

berlari, memanjat kursi dan melompat kecil. Bahkan kemampuan berbicara semakin bertambah ketika sudah mampu menirukan penyanyi idolanya.

Jenis mainan anak usia 18-36 bulan

Mainan yang membuatnya berkreasi seperti crayon, lilin kreasi, melukis, drum, piano atau gitar mainan. Selain itu dapat mengembangkan imajinasi dengan menggunakan mainan rumah boneka, merias diri, berpakaian, berdandan dan peralatan memasak.

d. Mainan untuk usia 4-5 tahun

Perkembangan motorik yang dilakukan oleh anak usia 4-5 tahun lebih pesat dibandingkan usia sebelumnya. Pada usia ini anak akan dipersiapkan untuk berpikir dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Kemampuan daya pikir dan daya ingat yang tajam akan membantu dalam menunjukan dan menggemari kegiatannya. Bahkan anak anda sudah dapat belajar menggunakan jemari dan benda sekitarnya.

Jenis mainan anak usia 4-5 tahun

Pada usia ini anak dapat menggunakan jenis mainan seperti monopoli, ular tangga atau lego. Selain itu anak akan belajar untuk angka dan waktu seperti permainan sempo, model huruf dan angka. Bahkan dengan teknologi yang semakin berkembang anak dapat bermain dengan permainan computer atau aplikasi pada gadget asalkan dilakukan pengawasan orang tua. Dari beberapa uraian penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulannya. Bahwa mainan dan jenis mainan akan berpengaruh serta mempengaruhi terhadap perkembangan dan pertumbuhan fisik dan psikis anak berdasarkan klasifikasi mainan dan jenis mainan anak.

10.4 Manfaat Dan Tujuan Bermain Bagi Anak

Manfaat Bermain merupakan salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan demi aktivitas itu sendiri; bermain memiliki fungsi dan bentuk (W, 2012). Mengenai pemanfaatan

bermain bagi aspek-aspek perkembangan anak usia dini, yang meliputi aspek nilai moral agama, motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional serta seni.

a) Bermain dan perkembangan moral Menurut Santrock (W, 2012)

Perkembangan moral mencakup perkembangan pikiran, perasaan, dan perilaku menurut aturan dan kebiasaan mengenai hal-hal yang seharusnya dilakukan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain. Moralitas bagi mereka merupakan hal abstrak dan sulit untuk didefinisikan, sehingga perlu cara lain untuk mengenalkan moral pada anak, salah satu cara yaitu melalui kegiatan bermain. Anak usia dini yang memiliki latar tidak bisa lepas dari kegiatan bermain, seharusnya dijadikan celah dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Misalnya dalam bermain diberikan tata cara atau aturan main yang harus ditaati dan tidak boleh dilanggar. Peran bermain dalam mengembangkan moral, ketika anak sudah ingin mengikuti aturan yang berlaku, maka tidak akan sulit memberikan konsep-konsep yang berlaku juga dalam masyarakat, misalnya anak kecil harus cium tangan dan ucapan salam saat berpamitan kepada orang tua sebelum sekolah atau bepergian. Nilai moral agama, yang menjadi aspek terdekat dalam moral juga dapat distimulasi kepada anak-anak melalui kegiatan bermain. Bisa dicontohkan ketika bermain rumah-rumahan, melaksanakan sholat, berdo'a sebelum belajar, berdo'a sebelum makan, mengucapkan salam saat masuk dan keluar rumah. Mengajak anak bermain puzzle hijaiyah, maze masjid, dan mengurutkan tata cara wudlu bisa menjadi opsi dalam mengenalkan kepada anak. Walaupun terlihat biasa saja, namun pengenalan-pengenalan tersebut dapat berdampak pada perkembangan moral dan agama anak usia dini yang merupakan aspek paling penting dan pokok untuk ditanamkan kepada anak.

b) Bermain dan perkembangan motorik

Kegiatan yang dilakukan dengan gerak, baik gerak kasar atau halus merupakan implementasi aspek motorik.

Aktivitas yang dikerjakan Anak Usia Dini selalu diwarnai dengan gerak. Dengan bermain anak selalu bergerak dan bermain membuat anak menjadi kreatif. Anak yang mendapatkan kesempatan untuk bermain, maka ia akan melatih kemampuan otot-otot kecil maupun besar yang menjadikan anak kuat dan bugar. Anak yang sehat adalah anak yang aktif bergerak dan tidak hanya duduk termenung, berdiam diri tanpa reaksi karena sifat dasar anak adalah suka bergerak. Dalam mengembangkan kemampuan motorik, kegiatan bermain dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau tanpa alat. Di samping itu, bermain juga dapat melatih kemampuan motorik kasar dan motorik halus. Contoh bermain yang bermanfaat dalam pengembangan kemampuan motorik kasar anak adalah pada bermain yang melibatkan dua anak atau lebih pada permainan tradisional seperti bermain kucing dan tikus, bermain petak umpet, anak yang kalah akan menjaga basecam dan anak lainnya menyembunyikan diri. Anak yang kalah akan berlari mencari di mana teman yang lainnya saling sembunyi. Dalam permainan tradisional ini anak harus berlari, jalan, membungkuk, bergegas, sehingga sangat baik dalam menstimulasi otot serta pernafasan anak. Anak juga akan merasa tertantang dan senang tentunya. Selanjutnya, anak yang bermain bermanfaat dalam perkembangan motorik halus dijumpai ketika anak duduk atau tidak melakukan aktivitas fisik yang berat, seperti pada permainan congklak, anak akan melakukan kordinasi mata-tangan dalam memindahkan dan memasukkan biji congklak dalam lubang yang tepat. Selain itu, dalam bermain congklak anak akan menggerakkan jemari tangan, menjumput, dan menjatuhkan satu persatu biji congklak sehingga dapat menstimulasi motorik halus anak-anak. Pada anak usia dini, bermain congklak bisa jadi hanya untuk mengenalkan semata dan belum memaksa anak mengenal konsep bilangan atau mampu melakukan permainan dengan sempurna, karena tujuan bermain adalah mencari kesenangan semata dan tanpa paksaan.

c) Bermain dan perkembangan kognitif

Arti dari kognitif merupakan pengetahuan, ingatan, kreativitas, daya pikir, serta daya nalar. Anak usia dini dapat mengenal konsep hanya dengan bermain. Dengan bermain anak akan lebih mudah menerima konsep-konsep tersebut daripada diajarkan seperti orang dewasa yang sedang belajar. Contoh sederhana adalah anak bermain bola, ia dapat mengenal bentuk bola yang ia mainkan . Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini bagaimana, warna bolanya apa, lebih besar atau lebih kecilkah dengan bola milik teman lainnya. Konsep tersebut akan lebih mengena di anak, daripada guru serius mengenalkan di kelas “anak-anak ini warna merah, bentuknya bulat seperti bola”. Di samping itu, ketika anak-anak sedang menonton TV juga bisa digunakan sebagai sarana mengenalkan konsep-konsep bagi anak. Bermain berguna dalam perkembangan kognitif juga didukung oleh Montessori yang menyatakan bahwa terdapat empat fakta mendasar bahwa bermain dapat menstimulasi otak anak: 1) pikiran yang mencercap; 2) periode kritis; 3) anak adalah makhluk pembelajar; 4) anak belajar dengan bermain (Suyadi, 2015).

d) Bermain dan perkembangan bahasa sejak lama telah diketahui bahwa bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan.

Tanpa adanya bahasa, maka tidak akan pernah terjadi interaksi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Bahasa juga menjadi pembeda antara manusia dengan makhluk ciptaan Tuhan lainnya. Dalam setiap kesempatan bermain anak selalu berkomunikasi dengan lawan mainnya, baik berkomunikasi secara verbal maupun non verbal. Awalnya dalam bermain anak hanya menggunakan bahasa tubuh, namun seiring berjalannya waktu, semakin bertambahnya perbendaharaan kata maka anak akan menggunakan bahasa verbal dalam rangka berkomunikasi dengan teman mainnya. Perkembangan bahasa dapat dikembangkan ketika anak mengutarakan keinginannya, mengeluarkan pendapat, serta memberi komentar kepada lawan

mainnya. Apabila ada anak yang awalnya diam, ketika diajak bermain dengan anak seusianya lambat laun ia akan mulai berani berkomunikasi nonverbal walaupun diawali dengan malu-malu. Lebih dari itu, bahasa tidak hanya dipengaruhi faktor hereditas (keturunan) namun dapat juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. *Differences in speech skills, on the other hand, appear to be mostly due to genetic effects, though environmental factors also play a significant role* (Lickona, 2012). Dikemukakan oleh Hayiou & Thomas bahwa perbedaan kemampuan bahasa anak usia dini, seperti kosa kata dan tata bahasa, tampaknya sebagian besar karena pengaruh lingkungan, meskipun efek genetik juga memainkan peran penting.

e) Bermain dan perkembangan sosial

Anak adalah dunianya dengan bermain. Sekumpulan anak-anak akan saling bersosialisasi dalam kegiatan bermain. Dari kegiatan bermain bersama teman-teman, anak akan belajar memahami diri dan orang lain. Anak yang mulanya egosentris, setelah bermain dengan anak-anak lain bisa dimungkinkan ia akan mulai sosialis. Egosentris adalah keadaan dimana semua benda atau sudut pandang diarahkan menurut perspektif dirinya. Di samping itu, bermain juga dapat melatih rasa tanggung jawab anak, kemandirian, kedisiplinan, serta kejujuran. Dengan bermain bersama teman lainnya, ia akan bersikap untuk dapat bekerja sama dalam tim. Penilaian bermain kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak akan menampakkan sampai di tahap manakah pertumbuhan dan perkembangan yang telah dilampaui oleh anak. Sehingga, sangat dianjurkan bagi pendidik atau orangtua anak usia dini selalu menyisipkan unsur edukasi dalam setiap kegiatan bermain anak-anak. Dengan demikian, pendidik maupun orangtua dapat ikut masuk ke dunia bermain anak-anak sambil mengamati, membimbing dan memberikan penilaian.

Dalam memberikan penilaian juga menuntut kecermatan, ketelitian dan ketepatan dari pendidik atau orangtua. Seperti anak sedang bermain di sentra balok membangun, bisa diamati dan diberikan penilaian apakah anak sudah mengenal

semua bentuk-bentuk pada balok, mampukah anak-anak membandingkan ukuran balok. Dengan seperti itu, pendidik dan orangtua dapat terlibat langsung dalam setiap kegiatan bermain anak. Pendidik atau orangtua menilai ternyata anak ini sudah mampu membedakan model bentuk (kognitif), mampu mengucapkan bentuk dengan jelas dan benar (bahasa), dapat menyusun dan membentuk pola (motorik), mau berbagi dengan teman lain (sosial). Sehingga, dalam satu kegiatan bermain, dapat memunculkan multi manfaat perkembangan bagi anak.

Sedangkan tujuan bermain bagi anak, saat bermain anak dapat memiliki pengetahuan dan pengalaman baru. Selain itu kemampuan berpikir, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berimajinasi anak juga dapat dilatih dengan metode bermain sambil belajar ini. Berikut ini adalah manfaat dan tujuan Bermain:

1. Bermain adalah sebagai sarana bagi anak untuk bereksperimen (melakukan berbagai percobaan sederhana) sehingga mendapatkan pengetahuan atau pengalaman baru.
2. Tujuan bermain juga bisa sebagai sarana melatih anak beradaptasi (menyesuaikan diri) dengan lingkungan.
3. Sebagai sarana peniruan bagi anak karena bebas berekspresi menirukan berbagai hal yang ada dalam imajinasinya.
4. Bisa sebagai sarana bagi anak untuk bereksplorasi sehingga rasa keingintahuannya tersalurkan, terpenuhi terwujudkan serta kondisi anak begitu terhibur dan bergembira.

Hal senada dikemukakan oleh Shirley C. pentingnya bermain bagi anak., setidaknya ada empat hal penting dalam bermain, yaitu :1). Melalui klarifikasi terhadap konsep, peran dan ide-ide, secara kognitif anak berkembang. 2). Pada saat menggunakan bahan-bahanyang menantang keterampilan motoric halus dan kasar maka fisik anak berkembang.3). Melalui sharing dengan teman, melihat cara pandang orang lain, anak berkembang secara sosial.4). Ketika anak dapat mengontrol pikiran dan perasaan mereka, mereka berkembang secara emosional (B, 1995) . Yuliani (Nurani, 2010) berpendapat sama bahwa melalui bermain anak usia dini diarahkan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini

sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sedangkan materi kegiatan bermain anak menurut Yuliani (Nurani, 2022) harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak sehingga memudahkan anak dalam menerima dan menyerap yang disampaikan oleh guru yang kemudian dapat diterapkan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang paparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain untuk anak perlu melihat bakat, minat serta kemampuannya. Karena dalam bermain sejatinya yaitu untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya dirinya masing-masing melalui aspek: nilai moral agama, kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik dan seni. Yang pada akhirnya anak dapat mengeksplorasi diri sesuai dengan kemampuan dan ketepatan dalam bermain sesuai usia atau masanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, P. P & Anik, L. (2018) *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian*. Nganjuk.
- Armanila., K.& (2017) *Bermain dan Permainan*. Medan.
- B, B.M. (1995) *The Right Stuff for Children Birth to 8 (selective PlayMaterialsto support Development)*. USA.
- Elfiadi (2016) 'Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini', *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, VII (I), pp. 51–60.
- Lickona, T. (2012) 'Mendidik Untuk Membentuk Karakter: BagaimanaSekolah dapat Memberikan Pendidikan Sikap Hormat dan Bertanggung Jawab', p. 81.
- Nurani, Y. (2010) *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta.
- Nurani, Y. (2013a) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. VIII. Jakarta.
- Nurani, Y. (2013b) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Nurani, Y. (2013c) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. VIII. Jakarta.
- Nurani, Y. (2022) *Kurikulum Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta.
- Suratno (2005) *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Suyadi (2015) *Konsep dasar PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- W, S.J. (2012) *Life Span*. New York.
- Wahyuni, I. W., & Nurhayati, S. (2020) 'Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun', *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5 (1), pp. 82–90.

BIODATA PENULIS



Aulia, S.Pd

Guru Sekolah Dasar Negeri 007 Samarinda Ulu

Penulis lahir di desa Pulau Miang, sebuah desa di Kabupaten Kutai Timur Provinsi Kalimantan Timur. Penulis adalah seorang guru kelas di Sekolah Dasar Negeri 007 Samarinda Ulu. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Ekonomi, IKIP PGRI Kalimantan Timur.

BIODATA PENULIS



Muhammad Qasash Hasyim, S.Pd.,M.Pd

Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Kelolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Makassar

Penulis bernama lengkap Muhammad Qasash Hasyim, tempat tanggal lahir Sinjai, 21 Mei 1993. Penulis Adalah anak pertama dari 4 bersaudara. Penulis berasal dari kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan. Penulis adalah Alumnus dari Universitas Negeri Makassar baik S1 Maupun S2 dan sekarang mengabdikan sebagai dosen di Universitas Negeri Makassar.

BIODATA PENULIS



Anggil Viyantini Kuswanto, M. Pd

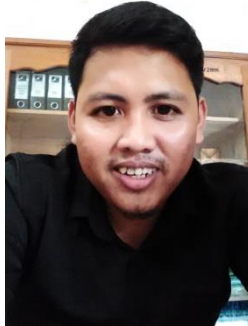
Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Penulis lahir di Pasuruan tanggal 30 Agustus 1996. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

BIODATA PENULIS



M. Imran Hasanuddin

Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

Penulis lahir di Ujung Pandang, 23 Pebruari 1990. Telah menyelesaikan pendidikan SD di Negeri 1 Paccinang, SMP di Negeri 19 Makassar, dan SMA di Negeri 12 Makassar. Menyelesaikan S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar serta S-2 di Program Magister Pendidikan Jasmani dan Olahraga Khusus Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar. Penulis merupakan dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan. Selain aktif melaksanakan tugas sebagai dosen, juga sebagai Pengurus Provinsi Federasi Kurash Indonesia (PENGPROV Ferkushi) Sulawesi Selatan (2022-2026). Telah menerbitkan dua buku, yaitu "Model Pendekatan Bermain pada Peningkatan Kesegaran Jasmani Usia Sekolah Dasar" dan "Psikologi Belajar dan Pembelajaran".

BIODATA PENULIS



Neni Mulya, M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Penulis lahir di Padang Ratu tanggal 11 November 1989. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Menyelesaikan pendidikan S1 dan langsung melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini pada Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta. Penulis menekuni bidang Menulis anak usia dini.

BIODATA PENULIS



Erfha Nurrahmawati, M.Pd

Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Penulis lahir di Lampung tanggal 21 Februari 1992. Penulis adalah dosen tetap pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung. Menyelesaikan pendidikan S1 pada jurusan PAUD di UIN Raden Intan Lampung dan melanjutkan pendidikan S2 pada jurusan PAUD di Universitas Negeri Jakarta. Penulis mulai terjun pada kegiatan anak usia dini sejak tahun 2012 dan telah mengikuti berbagai pelatihan untuk pendidikan anak usia dini pada tingkat nasional maupun internasional. Saat ini selain menjadi dosen, penulis juga telah menjadi asesor BAN PAUD dan PNF Provinsi Lampung dan menjadi pengurus Badan Pembina Taman Kanak-Kanak Islam Indonesia (BPTKI) Provinsi Lampung.

BIODATA PENULIS



Retno Farhana Nurulita, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar

Penulis lahir di Ujung Pandang tanggal 18 Oktober 1994. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar. Menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga FIK UNM pada tahun 2016. Pada Tahun 2019 menyelesaikan studi Strata Dua (S2) Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Makassar Jurusan Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Selain mengajar penulis juga melaksanakan tridharma perguruan tinggi dimana penulis aktif mempublikasikan karya ilmiah.

BIODATA PENULIS



Nurlina, S.Pd.I., S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi PG-PAUD

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Kendari

Penulis lahir di Jera'e Soppeng tanggal 03 Juli 1976. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Indonesia Timur dan Pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dan melanjutkan S2 pada Jurusan Administrasi Pendidikan Kekhususan PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Pada tahun 2004, menikah dengan Darsing, SE., dan telah diamanahi satu orang putra yaitu Nur Ikramul Hidayah (2005) dan satu orang putri yaitu Nur Annisa Azzahra Salsabilah (2008).

BIODATA PENULIS



Fitri Meliani, S.Psi., M.Si

Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

Penulis lahir pada tanggal 1 September 1988 di Cirebon. Penulis adalah dosen tetap Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Bunga Bangsa, Cirebon. Menyelesaikan gelar sarjana di Institut Psikologi dan melanjutkan gelar master di Institut Ilmu Keluarga dan Perkembangan Anak. Penulis bekerja di bidang penulisan dan perkembangan anak. Saat ini penulis mengelola sebuah Pusat Konseling Perkembangan Anak di kota Cirebon.

BIODATA PENULIS



Ade Ismail Fahmi, S.Ag.

Dosen Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah
Rakeyan Santang Karawang

Penulis lahir di Karawang 16 Februari 1970. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Menyelesaikan S1 Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 1997 , S2 pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta tahun 2019. Penulis menekuni bidang menulis, ilmu yang diperoleh pada jenjang Pascasarjana S2.

Penulis termotivasi mendalami dan mempelajari Pendidikan anak usia dini Ketika mendidik di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini dimulai sekitar tahun 1999. Bekal pengalaman mendidik yang penulis miliki yang kemudian diterapkan di Perguruan Tinggi yaitu Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Rakeyan Santang Karawang khususnya pada Program Study Pendidikan Islam Anak Usia Dini mulai tahun 2019 sampai sekarang.