

SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2016
MATA PELAJARAN/PAKET KEAHLIAN
GURU KELAS TK

BAB III
BERMAIN DAN PERMAINAN



HERMAN

RUSMAYADI

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2016

BAB III

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI

A. KOMPETENSI INTI

Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.

B. KOMPETENSI DASAR

Menguasai penggunaan berbagai alat permainan untuk mengembangkan aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, nilai moral, sosial budaya, dan bahasa anak TK/PAUD; Menguasai berbagai permainan anak

C. MATERI AJAR

Kita semua gemar bermain, terutama saat kita masih kanak-kanak. Bermain adalah aktivitas khas yang menggemirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan. Bermain berbeda dengan aktivitas lain yang bersifat 'serius' seperti bekerja atau belajar. Bermain selalu membahagiakan dan tidak pernah menjadi 'beban'. Bila suatu aktivitas bermain sudah menjadi beban artinya aktivitas tersebut bukanlah lagi bermain.

Bagi anak usia dini, bermain bukanlah merupakan kegiatan main-main. Bermain adalah kegiatan pokok dan penting untuk anak, karena bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Artinya bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi pelbagai kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan anak kelak.

Sebagaimana makan dan minum, bernapas dan tidur, kegiatan bermain sangat penting bagi kesehatan dan kesejahteraan anak. Melalui bermain, anak mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengenal dunia sekitarnya. Dengan stimulasi bermain pula anak dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya, sehingga memberikan dasar yang kokoh dan kuat bagi pemecahan kesulitan hidupnya di kemudian hari. Anak-anak perlu menjelajahi lingkungannya melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Kegiatan bermain berlangsung dalam jenis tertentu dengan tingkat yang berbeda-beda. Anak adalah pemimpin alami bagi permainan mereka sendiri.

Milestone perkembangan anak dapat didukung melalui penataan lingkungan bermain yang baik. Menjadi tugas orang tua dan pendidik untuk menyajikan lingkungan bermain yang kondusif yang mampu membantu proses stimulasi bagi optimalisasi perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain memiliki arti yang sangat penting bagi anak usia dini dalam kehidupannya. Oleh karena itu perlu kiranya dilakukan berbagai usaha untuk menyajikan kegiatan bermain yang kondusif bagi perkembangan anak. Orangtua dan guru perlu memahami hakikat bermain dan permainan yang meliputi makna bermain, berbagai jenis permainan, syarat bermain yang baik, perkembangan bermain anak usia dini serta bagaimana merancang kegiatan bermain dan alat permainan yang edukatif (APE). Disamping itu, hendaknya orangtua dan pendidik dapat berperan sebagai pendamping atau 'teman' bermain yang baik bagi anak, yaitu sebagai fasilitator dan motivator sehingga dapat mengarahkan kegiatan bermain yang edukatif.

1. Definisi/pengertian Bermain dan Permainan

James Sully dalam bukunya *Essay on Laughter* menyatakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Artinya kegiatan bermain mempunyai manfaat tertentu. Hal yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang dan rasa senang ini ditandai oleh tertawa. Karena itu, suasana hati dari orang yang sedang melakukan kegiatan bermain, memegang peran untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan. Plato adalah orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti. Sedangkan menurut Froebel bahwa bermain dapat meningkatkan minat, kapasitas serta pengetahuan anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat diuraikan beberapa pengertian bermain :

- a. Bermain adalah aktivitas yang khas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan.
- b. Kesibukan yang dipilih sendiri oleh anak sebagai bagian dari usaha mencoba-coba dan melatih diri.
- c. Dunia Anak = Dunia Bermain, jadi bermain merupakan kegiatan pokok dan penting untuk anak.
- d. Bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa.

2. Sejarah perkembangan teori bermain

Pada awalnya aktivitas bermain pada anak belum mendapatkan perhatian yang khusus dari para ahli ilmu jiwa. Hal ini disebabkan karena masih terbatasnya pengetahuan tentang perkembangan anak. Secara umum perkembangan teori bermain terbagi menjadi dua yaitu teori-teori klasik dan teori-teori modern. Berikut ini akan dijabarkan bagai tentang intisari teori-teori perkembangan bermain tersebut.

a) TEORI-TEORI KLASIK (Abad ke 18 - 19)

TEORI	PENGGAGAS	TUJUAN
Surplus energi	Schiller/Spencer	Mengeluarkan energi berlebih
Rekreasi	Lazarus	Memulihkan energi/tenaga
Rekapitulasi	G. Stanley Hall	Memunculkan instink nenek moyang
Praktis	Groos	Menyempurnakan instink

b) TEORI-TEORI MODERN

TEORI	Peran bermain dalam perkembangan anak
Psikoanalitik- Sigmund Freud	Mengatasi pengalaman traumatik, coping terhadap frustrasi
Kognitif-Piaget	Mempraktekan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya
Kognitif-Vygotsky	Memajukan berpikir abstrak, belajar dalam kaitan ZPD, pengaturan diri
Kognitif-Bruner/ Sutton-Smith Singer	<ul style="list-style-type: none"> ○ Memunculkan fleksibilitas perilaku dan berpikir, imajinasi dan narasi ○ Mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan dari luar

Arousal Modulation	Tetap membuat anak terjaga pada tingkat optimal dengan menambah stimulasi tingkat optimal dengan menambah stimulasi
Bateson	Memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna

3. Fungsi dan manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini

Fungsi dan manfaat bermain meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti diuraikan berikut :

a. Perkembangan Bahasa

Aktivitas bermain adalah ibarat laboratorium bahasa anak, yaitu memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan berkomunikasi anak.

b. Perkembangan Moral

Bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertenggang rasa dan sebagainya.

c. Perkembangan Sosial

Bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya.

d. Perkembangan Emosi

Bermain merupakan ajang yang baik bagi anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya dan ia belajar untuk mengendalikan diri dan keinginannya sekaligus sarana untuk relaksasi.

Pada beberapa jenis kegiatan bermain yang dapat menyalurkan ekspresi diri anak, dapat digunakan sebagai cara terapi bagi anak yang mengalami gangguan emosi.

e. Perkembangan kognitif

Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga dapat belajar untuk memiliki kemampuan 'problem solving' sehingga dapat mengenal dunia sekitarnya dan menguasai lingkungannya.

f. Perkembangan Fisik

Bermain memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik dan kepekaan penginderaan.

g. **Perkembangan Kreativitas**

Bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai ideanya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan.

4. Tahapan perkembangan bermain anak usia dini

Masa kanak-kanak sering disebut sebagai “Masa Bermain”. Pada masa ini anak sangat menyukai permainan yang menggunakan alat permainan. Sejalan dengan pertambahan usianya, anak secara perlahan-lahan akan meninggalkan permainan yang menggunakan alat permainan. Anak akan beranjak menuju permainan yang tidak menggunakan mainan, namun ia tetap berada pada masa bermain dan menyukai kegiatan yang bersifat bermain. Dengan demikian kegiatan bermain anak akan melalui tahap-tahap perkembangan yang berbeda sejalan dengan usianya.

Tahap-tahap perkembangan bermain anak usia dini, menurut Mildred Parten melalui 6 tahap yaitu ;

a. *Unoccupied Behavior* / Gerakan Kosong

Anak sepertinya belum melakukan kegiatan bermain, hanya mengamati sesuatu sejenak saja. Misalnya bayi mengamati jari tangan atau kakinya sendiri dan menggerakannya tanpa tujuan.

b. *Onlooker Behaviour*/Tingkah laku pengamat

Anak memperhatikan anak yang lain yang sedang melakukan suatu kegiatan atau sedang bermain. Misalnya seorang anak yang memperhatikan temannya sedang bermain petak umpat, tanpa ia ikut bermain tetapi ia turut merasa senang seolah ia ikut bermain.

c. *Solitary Play* / Bermain Soliter

Anak bermain sendiri mencari kesibukan sendiri, tanpa peduli dengan orang lain/ teman lain yang ada disekitarnya.

d. *Parallel Play* /Bermain Paralel

Anak melakukan kegiatan bermain di antara anak yang lain tanpa ada unsur saling mempengaruhi. Misalnya anak bermain puzzle dan anak lain juga bermain puzzle, mereka ada bersama tetapi tidak saling mempengaruhi.

e. *Associative Play* / Bermain Asosiatif

Anak melakukan kegiatan bermain bersama anak lain tetapi belum ada pemusatan tujuan bermain. Misalnya beberapa anak bermain menepuk-nepuk air di kolam bersama-sama.

f. *Cooperative Play* / Bermain Kooperatif

Anak melakukan kegiatan bermain bersama-sama dengan teman secara terorganisasi dan saling bekerja sama, ada tujuan yang ingin dicapai bersama dan ada pembagian tugas yang disepakati bersama. Misalnya bermain rumah-rumahan ada yang jadi bapak, ibu dan anak, masing-masing memiliki tugas. Anak membuat rumah-rumahan tersebut dengan kain atau balok-balok dan bermain peran dengan boneka.

Tahap perkembangan bermain yang dikemukakan oleh Mildred Parten ini lebih menekankan pada aspek sosialisasi anak dalam bermain. Artinya, bahwa kegiatan bermain merupakan gambaran proses sosialisasi yang dilalui anak sejak lahir, masa bayi, masa kanak-kanak dan masa anak pra sekolah hingga masa anak sekolah kelas awal. Selanjutnya Jean Piaget mengemukakan tahap perkembangan bermain anak yang lebih menekankan pada aspek perkembangan intelektual anak sebagaimana terlihat pada bagan berikut ini :



Gambar 1. Bagan Perkembangan bermain anak.

5. Faktor - faktor yang mempengaruhi perkembangan bermain anak usia dini.

Semua anak senang bermain, tetapi melakukan kegiatan bermain tidak dengan cara yang sama. Ada anak yang suka bermain aktif adapula yang lebih menyukai bermain pasif.

Demikian pula dengan jenis alat permainan yang dipilih anak akan berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Menurut Elizabeth Hurlock, jika diamati secara cermat, ada berbagai variasi kegiatan bermain yang dilakukan anak, dan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut :

a. Kesehatan

Anak yang sehat cenderung akan memilih berbagai jenis kegiatan bermain aktif daripada pasif, karena banyaknya energi yang dimiliki anak, membuatnya lebih aktif dan ingin menyalurkan energinya tersebut. Sementara anak yang kurang sehat akan mudah lelah ketika bermain sehingga lebih menyukai bermain pasif karena tidak membutuhkan banyak energi.

b. Perkembangan Motorik

Kegiatan bermain aktif lebih banyak menggunakan keterampilan motorik terutama motorik kasar. Sedangkan bermain pasif kurang melibatkan keterampilan dan koordinasi motorik. Dengan demikian anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan lebih banyak memilih kegiatan bermain aktif dan begitu pula sebaliknya anak yang kurang terampil motoriknya cenderung memilih kegiatan bermain yang pasif.

c. Inteligensi

Anak yang memiliki inteligensi yang baik (pandai/cerdas) cenderung akan menyukai baik kegiatan bermain aktif maupun pasif. Karena biasanya anak yang pandai akan lebih aktif daripada anak yang tidak pandai. Anak yang pandai juga akan lebih kreatif dan penuh rasa ingintahu, sehingga mereka suka dengan permainan yang membutuhkan kemampuan problem solving (misal *puzzle*) melibatkan daya fantasi dan imajinasi (drama), permainan konstruktif (lego, balok) juga permainan membaca buku, dan music

d. Jenis kelamin

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan perbedaan antara anak laki-laki dan anak perempuan dalam memilih kegiatan bermain. Perbedaan ini terjadi karena secara alamiah dan ditentukan secara genetik. Tetapi juga dapat muncul juga karena adanya perbedaan perlakuan yang diterima oleh anak laki-laki dan anak perempuan sejak mereka bayi. Anak laki-laki cenderung menyukai kegiatan bermain aktif tetapi anak

perempuan menyukai permainan konstruktif dan permainan lainnya yang bersifat 'tenang'. Berbagai kecenderungan ini bersifat umum dan belum tentu terjadi pada setiap anak, karena pasti akan terjadi perbedaan-perbedaan pada setiap individu mengingat manusia adalah makhluk yang unik.

e. Lingkungan dan taraf sosial ekonomi

Lingkungan dan taraf sosial ekonomi akan mempengaruhi jenis kegiatan bermain dan alat permainan yang digunakan oleh anak. Anak kota dengan anak desa menggunakan alat permainan yang berbeda, misal anak kota biasa bermain dengan mobil-mobilan bertenaga baterai, komputer dan video games, sedangkan anak desa bermain dengan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, serta bermain dengan daun, ranting kayu, kerikil dan bahan alam lainnya.

f. Alat permainan

Ketersediaan berbagai alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi jenis kegiatan bermain. Perlu kiranya disediakan berbagai variasi alat permainan anak sehingga memungkinkan anak untuk bermain dengan berbagai cara dan jenis permainan. Hal ini akan berdampak positif bagi semua aspek perkembangannya.

6. Tipe dan Jenis Kegiatan Bermain

Aneka kegiatan bermain bisa membuat anak asyik sekaligus merangsang perkembangannya. Alat permainan yang digunakan oleh anak hendaknya sesuai dengan kebutuhan anak, begitu pula jenis kegiatan bermain sesuai dengan usia perkembangan anak. Berbagai jenis kegiatan bermain anak adalah sebagai berikut:

a. Bermain Aktif

Dalam kegiatan bermain aktif, anak melakukan aktivitas gerakan yang melibatkan seluruh indera dan anggota tubuhnya. Diantara jenis kegiatan bermain aktif adalah :

1) *Tactile Play*

Merupakan kegiatan bermain yang meningkatkan keterampilan jari jemari anak serta membantu anak memahami dunia sekitarnya melalui alat perabaan dan penglihatannya.

2) *Functional Play*

Bermain Fungsional/Functional Play adalah kegiatan bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan gerakan motorik dalam rangka mengembangkan aspek motorik anak. (Charlotte Buhler)

3) *Constructive Play*

Permainan yang mengutamakan anak untuk membangun atau membentuk bangunan dengan media balok, lego dan sebagainya.

4) *Creative Play*

Permainan yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri.

5) *Symbolic /Dramatic Play*

Permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu.

6) *Play Games*

Permainan yang dilakukan menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi/persaingan.

b. Bermain Pasif

Kegiatan bermain pasif tidak melibatkan banyak gerakan tubuh anak, tetapi hanya melibatkan sebagian indera saja terutama pendengaran dan penglihatan. Kegiatan bermain pasif diantaranya adalah *Receptive Play*: Permainan dimana anak menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif (bukan fisik yang aktif) melalui mendengarkan dan memahami apa yang dia dengar dan ia lihat.

7. **Syarat-syarat bermain dan permainan edukatif anak usia dini**

Bermain dapat memberikan manfaat yang maksimal pada anak jika terpenuhi syarat-syaratnya. Ada 5 syarat bermain dan permainan edukatif untuk anak usia dini yaitu:

a. *Play Time*

Anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain. Masa usia dini merupakan masa bermain, bukan masa anak untuk dipaksa belajar atau bekerja. Saat yang tepat untuk anak bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan. Jika permainan di luar ruangan (gross motor/fungsional play) sebaiknya dilakukan pada pagi hari atau sore hari, agar anak merasa nyaman dengan udara yang sejuk dan tidak panas.

b. Play Things

Jenis alat permainan harus disesuaikan dengan usia anak dan taraf perkembangannya. Alat permainan hendaknya memenuhi kriteria;

- 1) Aman bagi anak
- 2) Ukuran, bentuk dan warna sesuai usia anak dan taraf perkembangannya,
- 3) Berfungsi mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak,
- 4) Dapat dimainkan secara bervariasi/cara
- 5) Merangsang partisipasi aktif anak, menurut DR. Fitzhugh Dodson - 90 % aktivitas anak dan 10 % aktivitas alat permainan,
- 6) Sesuai kemampuan anak (tidak terlalu sulit atau terlalu mudah)
- 7) Menarik dari segi warna dan bentuk atau suara (jika bersuara)
- 8) Tahan lama/tidak mudah rusak
- 9) Mudah didapat dan dekat dengan lingkungan anak
- 10) Diterima oleh semua budaya

Jumlah alat permainan yang digunakan hendaknya cukup, dengan kebutuhan anak, tidak terlalu sedikit atau tidak terlalu banyak.

c. Play Fellows

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain jika ia memerlukan. Teman bermain dapat ditentukan anak sendiri, apakah itu orangtua, saudara atau temannya. Jika anak bermain sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.

d. Play Space

Untuk bermain perlu disediakan tempat bermain yang cukup untuk anak sehingga anak dapat bergerak dengan bebas. Luas tempat bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan dan jumlah anak yang bermain.

e. *Play Rules*

Anak belajar bermain, melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain (guru atau orangtua). Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak akan mendapat keuntungan lebih banyak lagi. Jadi permainan yang baik adalah permainan yang ada cara/aturan bermainnya.

PLPG 2016