



Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

Dr. Marwany, M. Ag
Dr. Heru Kurniawan, M. A



BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI

Dr. Marwany, M. Ag
Dr. Heru Kurniawan, M. A



PT REMAJA ROSDAKARYA
Penerbit & Percetakan



PRAKATA

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan psikologi, terutama perkembangan anak telah meningkatkan perhatian orang tua, guru, dan pemerhati anak terhadap perkembangan anak. Salah satunya, perkembangan anak melalui kegiatan bermain sehingga para orang tua, guru, mahasiswa, dan pemerhati pendidikan anak kini jadi semakin sadar pentingnya kegiatan bermain dan permainan bagi anak usia dini untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Banyak pemikiran ilmuwan dan hasil reiset yang menyebutkan bahwa *bermain dan permainan* adalah substansi kehidupan anak-anak usia dini. Misalnya, tokoh yang mengawali pemikiran tentang pentingnya bermain bagi anak usia dini adalah Plato, filsuf dari Yunani. Menurut Plato, kegiatan bermain dengan membagikan apel kepada anak-anak akan lebih memudahkan anak-anak dalam belajar aritmatika atau memberikan kegiatan bermain miniatur balok-balok untuk disusun akan mengajarkan anak untuk mengenal ilmu bangunan dengan baik.

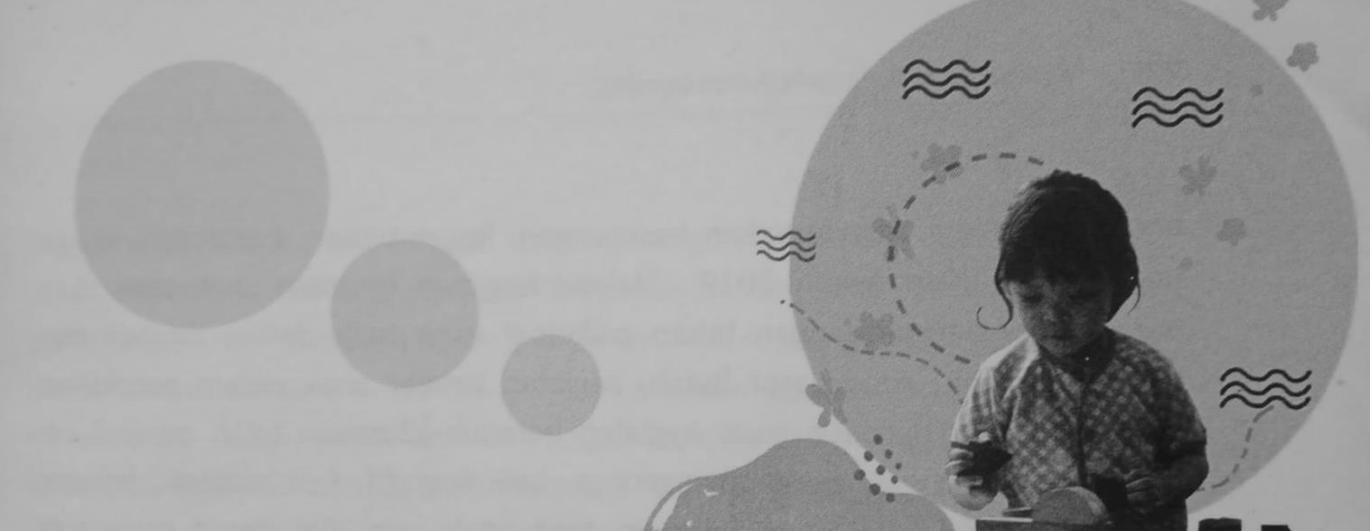
Aristoteles juga mengemukakan pendapatnya bahwa anak-anak sudah seharusnya diberikan dorongan dan motivasi untuk bermain yang disesuaikan dengan minat serta tahap perkembangannya. Melalui bermain itulah anak-anak bisa mengembangkan segenap potensinya dengan baik sehingga bermain adalah dunia sesungguhnya bagi anak-anak. Melalui bermain anak-anak bisa menyempurnakan pertumbuhan dan perkembangannya. Frobel, berdasarkan pengalamannya sebagai guru, menjelaskan tentang pentingnya belajar yang dilakukan melalui kegiatan bermain. Frobel menyadari bahwa aktivitas bermain yang disukai anak-anak dapat digunakan untuk

menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak-anak. Bermain bagi anak-anak pun menjadi kegiatan yang mempunyai nilai praktis, yaitu sarana *refreshing* untuk memulihkan tenaga anak-anak. Sampai kemudian, pemikiran bermain sebagai puncak tertinggi kecerdasan anak adalah pendapat yang dilontarkan Montessori. Menurut Montessori, bergerak (melalui bermain) adalah puncak kecerdasan anak. Melalui bermain anak-anak dapat menaklukkan lingkungan sekitarnya, yang puncaknya adalah diperolehnya pengetahuan dan keterampilan penting bagi anak-anak.

Dalam penelitian longitudinal mengenai aktivitas bermain anak yang menyenangkan pada usia 0-6 tahun pertama menandakan bahwa anak yang di saat bayi dan masa kecilnya berkesempatan bermain secara aktif dan produktif, maka pada usia selanjutnya anak akan bisa mengembangkan kontrol diri yang lebih besar dan cenderung tidak memiliki masalah perilaku di tahun pertama sekolah. Alasan utama dampak positif permainan ini adalah karena melalui bermain anak bisa tumbuh dan berkembang dengan baik, dan kenyataan bahwa bermain dapat menimbulkan perasaan senang dan kebahagiaan yang membuat anak dapat lebih mudah menyesuaikan diri dengan tuntutan dari lingkungannya (Brooks, 2011).

Atas dasar pemikiran dan hasil riset inilah, maka buku *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* ini disusun dalam konteks ingin memberikan penjelasan yang komprehensif tentang arti substansi sesungguhnya kegiatan bermain dan permainan bagi anak usia dini. Harapannya, buku ini bisa mejadi pegangan bagi mahasiswa, orang tua, guru, dan pemerhati dunia anak dalam memahami dunia bermain bagi anak usia dini. Dengan disusun dari berbagai sumber, maka buku ini bisa menjadi rujukan referensi tentang bermain dan permainan bagi anak usia dini yang masih langka ini. Semoga buku ini memberikan manfaat dan kontribusi pemikiran dalam memahami dunia anak usia dini dalam konteks kegiatan bermain dan permainan, serta bisa menciptakan kesadaran bersama untuk membuat lingkungan bermain yang aktif dan produktif bagi anak-anak usia dini.

Penulis



DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| PRAKATA..... | iii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| | |
| BAB 1 KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI DAN PERAN BERMAIN .. | 1 |
| A. KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI | 2 |
| B. PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI..... | 5 |
| C. TUGAS PERKEMBANGAN ANAK | 18 |
| D. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI TUMBUH-KEMBANG ANAK USIA DINI | 21 |
| E. BERMAIN UNTUK TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI | 23 |
| | |
| BAB 2 HAKIKAT BERGERAK DAN BERMAIN ANAK USIA DINI..... | 26 |
| A. HAKIKAT BERGERAK ANAK USIA DINI..... | 27 |
| B. BERGERAK SEBAGAI SUBSTANSI BERMAIN ANAK-ANAK .. | 31 |
| C. SISTEM MEKANISME BERGERAK DALAM BERMAIN ANAK USIA DINI..... | 35 |
| D. BERGERAK SEBAGAI BASIS BERMAIN ANAK..... | 39 |
| | |
| BAB 3 BERMAIN & PERMAINAN ANAK USIA DINI | 44 |
| A. MEMAHAMI BATASAN BERMAIN | 44 |

| | |
|--|-----|
| B. MEMAHAMI BATASAN PERMAINAN | 50 |
| C. BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI | 55 |
| BAB 4 TEORI, PERKEMBANGAN BERMAIN, DAN PERMAINAN | 59 |
| A. TEORI-TEORI BERMAIN DAN PERMAINAN | 59 |
| B. TAHAP PERKEMBANGAN BERMAIN ANAK | 74 |
| BAB 5 ASPEK-ASPEK PENTING DALAM BERMAIN DAN PERMAINAN | 85 |
| A. PERAN BERMAIN DAN PERMAINAN..... | 85 |
| B. FUNGSI PERMAINAN | 90 |
| C. RUANG LINGKUP BERMAIN DAN PERMAINAN | 92 |
| D. KARAKTERISTIK BERMAIN DAN PERMAINAN | 96 |
| E. TUJUAN BERMAIN DAN PERMAINAN | 102 |
| F. JENIS-JENIS PERMAINAN..... | 105 |
| G. PENGARUH BERMAIN DAN PERMAINAN PADA ANAK..... | 109 |
| H. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI BERMAIN DAN PERMAINAN..... | 111 |
| BAB 6 TIGA AKTIVITAS BERMAIN MONTESSORI DAN PENGEMBANGAN BERMAIN ANAK | 115 |
| A. KEGIATAN BERMAIN ANAK USIA DINI | 116 |
| B. PENGEMBANGAN KEGIATAN BERMAIN ANAK USIA DINI. | 122 |
| DAFTAR PUSTAKA | 131 |
| GLOSARIUM | 134 |
| DAFTAR INDEKS | 143 |
| RIWAYAT PENULIS | 148 |



BAB I

KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI DAN PERAN BERMAIN

Memahami pertumbuhan dan perkembangan anak yang tepat menjadi dasar untuk dapat memahami dunia anak-anak, sehingga semua orang perlu memahami anak-anak melalui psikologi perkembangannya. Memahami karakteristik anak merupakan bagian penting dalam mendidik anak. Salah satu pendidikan penting untuk anak adalah dengan kegiatan bermain. Ini terjadi karena kenyataan anak sejak usia dini (usia 0- 6 tahun) telah memiliki kemampuan dasar bermain melalui bergerak. Anak-anak ingin memahami semua hal di lingkungannya melalui bergerak. Kegiatan bermain anak tumbuh dan berkembang melalui aktivitas bergerak dalam menaklukkan lingkungan sekitarnya. Orang tua dan guru harus berperan aktif membantu dan mendampingi anak dalam bermain untuk kesempurnaan pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk itulah, sebelum memahami kegiatan bermain secara komprehensif, kita harus memahami karakteristik setiap pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini. Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang karakteristik anak usia dini dan peran bermain dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.

A. KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI

Pengertian anak usia dini terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 sebagai kelompok individu (manusia) yang berusia 0 sampai 6 tahun. Ada juga beberapa ahli yang mengelompokkan anak usia dini adalah anak yang berusia 0 - 8 tahun (Essa, 2003). Sedangkan menurut Mutiah (2012) anak usia dini adalah anak-anak yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik, yaitu anak-anak usia dini selalu memiliki pola-pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, baik dalam wilayah koordinasi motorik kasar dan halus; kecerdasan dalam daya pikir dan berdaya cipta, sosial emosional yang unik, bahasa yang berkembang pesat, dan antusiasme dalam komunikasi. Oleh karena keunikannya ini, dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, maka anak usia dini dibagi dalam tiga tahapan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan: masa bayi usia lahir 0-12 bulan; masa *toddler* (batita) usia 1-3 tahun; masa *early childhood*/pra sekolah usia 3-6 tahun; dan masa kelas awal sekolah dasar, 6-8 tahun.

Saat anak-anak ber usia 0 hingga masa 6 tahun, anak sedang berada dalam usia yang sangat menentukan dalam pertumbuhan dan perkembangannya, terutama pembentukan dan kepribadian anak dan perkembangan kecerdasan anak. Adapun masa-masa penting yang dilalui anak usia dini dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya adalah sebagai berikut: *pertama*, masa peka anak-anak, yaitu masa anak yang sensitif dalam penerimaan stimulasi dari lingkungan. Respon anak dilakukan melalui pancaindra anak-anak. *Kedua*, masa egosentris, yaitu masa anak suka bersikap mau menang sendiri dan semua keinginannya selalu ingin dituruti sehingga anak-anak merasa dirinya perlu mendapatkan perhatian utama dari orang tuanya, untuk itulah orang tua harus memiliki kesabaran dalam mendidik anak. *Ketiga*, masa berkelompok, yaitu masa anak-anak lebih senang bermain bersama teman sebayanya, mencari teman yang dapat menerima satu sama lain, dan suka berdiskusi dan bermain dengan teman-temannya sehingga orang dewasa (orang tua) sudah seharusnya memberi kesempatan pada anak untuk berteman dan berkelompok untuk bermain bersama-sama. *Keempat*, masa meniru, yaitu masa anak telah menjadi sosok peniru ulung terhadap orang-orang di sekelilingnya dan terhadap

terhadap lingkungan sekitarnya. Proses peniruan terhadap orang-orang di sekelilingnya yang dekat (seperti menirukan gaya bicara, menirukan potongan rambut, menirukan gaya berbicara dan berjalan) dan berperilaku seperti Ibu, Ayah, Kakak, maupun tokoh-tokoh kartun di TV, majalah, komik, dan media massa lainnya. *Kelima*, masa eksplorasi (penjelajahan), yaitu masa anak-anak suka menjelajahi pada lingkungan sekitarnya dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya, mencoba-coba dengan cara memegang, memakan atau meminumnya, dan melakukan *trial and error* terhadap benda-benda yang ditemukannya.

Perkembangan dan pertumbuhan anak-anak usia dini berbeda-beda dan memiliki karakteristiknya yang khas dan khusus. Setiap pertumbuhan dan perkembangan bersifat unik dan tidak ada satu anak pun yang sama persis, meskipun berasal dari anak yang lahir kembar. Untuk itulah, dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini selalu perlu adanya pendampingan dari orang dewasa. Mulyasa (2014) mengidentifikasi bahwa anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses tumbuh-kembang pesat. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami lompatan pertumbuhan dan perkembangan. Berdasarkan pada usianya, anak usia dini merupakan masa berharga dibanding usia-usia (masa) selanjutnya karena pertumbuhan dan perkembangan yang sedang terjadi sangat luar biasa. Anak usia dini merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

Anak usia dini merupakan masa yang peka. Pada masa ini anak-anak sedang berproses pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi lingkungan dan menginternalisasi ke dalam pribadinya. Masa anak usia dini ini merupakan masa awal anak-anak dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Di Indonesia, anak usia dini adalah anak-anak dengan rentang usia 0 sampai 6 tahun. Dalam aspek pendidikan anak-anak usia dini dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok usia. Misalnya untuk anak-anak usia 2-3 tahun, sedang belajar di kelompok taman penitipan anak, pada saat anak usia 3-4

tahun untuk kelompok bermain, sedangkan pada usia 4-6 tahun untuk taman kanak-kanak/raudhatul athfal.

Anak usia dini merupakan sosok yang penuh potensi unggul dan anak memiliki karakteristik yang unik. Beberapa karakteristik yang khas pada anak usia dini, antara lain adalah sebagai berikut: memiliki daya dorongan rasa serba ingin tahu yang besar terhadap apa saja di dekatnya, mobilitas yang tinggi (bergerak dan bergerak), dan bermain tanpa kenal waktu (Manispal, 2017). Rasa ingin tahu anak usia dini berkembang sejak anak mampu mengenal dunia dengan panca inderanya atau penjelajah indrawi (Montessori, 1985). Segala hal yang didengar, lihat, dan rasakan oleh anak-anak usia dini selalu respons, dicari apa, mengapa, dan bagaimana. Apapun yang ditangkap oleh pancaindera, anak menganggapnya sebagai sesuatu yang berharga dan sedapat mungkin dan berusaha untuk memperoleh informasi secara detail. Para tokoh seperti Peztaozzi, Frobel, Montessori bahkan Ki Hajar Dewantara sepakat bahwa anak merespons dunianya melalui panca indera.

Anak usia dini merupakan sosok da individu yang unik dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu anak berkembang sejak anak mampu mengenal dunia dengan pancainderanya. Rasa ingin tahu menjadi keistimewaan bagi anak untuk menemukan pengalaman baru. Semakin kaya pengalaman yang diperoleh akan semakin cepat anak-anak untuk mampu menyesuaikan dirinya dengan dunia sekitar. Sebagai keistimewaan, rasa ingin tahu bukan semata hanya untuk mengembangkan daya pikir anak, melainkan seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Melalui rasa ingin tahu inilah anak mengetahui sesuatu dan bisa mengembangkan keterampilannya. Anak usia dini yang tengah tumbuh dan berkembang memiliki karakteristik berikut ini:

1. Memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*) yang besar yang ditunjukkan dengan berbagai pertanyaaan-pertanyaan kritis yang cukup menyulitkan orang tua maupun guru; setiap hal yang diketahui oleh anak-anak akan selalu ditanyakan dan anak-anak selalu membutuhkan jawaban yang memuaskan rasa ingin tahunya itu; dari situlah anak-anak usia dini mendapatkan banyak informasi dan pengetahuan yang berguna untuk pertumbuhan dan perkembangannya.

2. Menjadi pribadi yang unik yang ditunjukkan dengan kegemaran dalam melakukan berbagai kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang tanpa rasa bosan dan memiliki kecenderungan tertentu dan khas dalam bersikap; kecenderungan tersebut menjadikan setiap anak usia dini selalu memiliki gaya belajar dan kegemaran yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya; setiap kegemaran dan sikap-sikapnya selalu menunjukkan kepribadiannya yang khas dan unik.
3. Gemar berimajinasi dan berfantasi dengan membayangkan hal-hal yang menyenangkan hatinya; misalnya, kayu panjang menjadi sebuah truk, pulpen menjadi pistol, dan sebagainya; yang semuanya digunakan untuk bermain dengan menyenangkan.
4. Memiliki sifat egosentris yang ditunjukkan melalui sikapnya yang cenderung menang sendiri, posesif terhadap benda-benda yang dimilikinya serta terhadap kegemarannya, dan selalu ingin diistimewakan; sikap ini menjadi hal yang perlu diarahkan oleh orang tua secara berkesinambungan.
5. Memiliki daya konsentrasi yang rendah. Sulit untuk anak usia dini untuk duduk belajar selama berjam-jam; bermain sambil duduk dalam waktu yang lama juga tidak bisa; seringkali anak usia dini cepat beralih perhatian pada objek baru; jika objek sebelumnya tidak menarik dan monoton dia akan cepat gusar dan pergi begitu saja.
6. Menghabiskan sebagian besar aktivitasnya untuk bermain; selain tidur yang kurang lebih separuh dari aktivitasnya, bermain menjadi aktivitas setelahnya. Selama mata terbuka aktivitasnya dihabiskan dengan bermain; sebabnya, anak usia dini disebutkan dengan dunia bermain.
7. Belum mampu menggambarkan sesuatu yang abstrak. Anak usia dini belum bisa menggambarkan Tuhan, jin, setan, dan karakter seperti adil, jujur, disiplin, mandiri; namun, seringkali anak usia dini mempunyai rasa ingin tahu tentang konsep dan objek yang abstrak.

B. PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Istilah pertumbuhan dan perkembangan sebenarnya mencakup dua peristiwa yang sifatnya berbeda. Namun, keduanya

saling berkaitan dan sulit untuk dipisahkan pada anak-anak. Para pakar psikologi membedakan pengertian pertumbuhan dan perkembangan. Istilah pertumbuhan menurut Hurlock (1978) diartikan sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada anak usia dini yang bersifat kuantitatif yang menyangkut aspek fisiologis, seperti perubahan fisik sehingga semakin bertambah umur, anak akan semakin besar dan tinggi badannya. Tidak saja anak itu menjadi lebih besar secara fisik, tapi ukuran dan struktur organ dalam dan otak meningkat. Akibat adanya pertumbuhan otak, anak itu mempunyai kemampuan yang lebih besar untuk belajar, mengingat dan berpikir. Anak-anak kemudian dapat tumbuh dengan baik dalam aspek mental maupun fisiknya.

Sedangkan istilah perkembangan secara khusus diartikan sebagai perubahan-perubahan yang bersifat psikologis dalam diri anak-anak, baik yang bersifat kualitatif dan kuantitatif yang menyangkut aspek psikologi anak-anak usia dini. Seperti aspek pengetahuan, kemampuan sosial, moral, keyakinan agama, kecerdasan dan yang lainnya. Seiring dengan pertumbuhan anak maka bertambah banyak pula pengetahuan dan kemampuannya dalam berbagai aspek. Neugarten (Hurlock, 1978) menerangkan perubahan dalam perkembangan mempengaruhi orang dengan bertambahnya usia mereka. Anak akan berubah menjadi individu yang lebih baik atau buruk, karena bertambahnya pengalaman anak. Dengan disimpannya kehidupan dalam organisme, individu tanpa kecuali mengambil sari dari bekas-bekas pengalaman itu dan menciptakan kategori yang lebih rumit daripada anak-anak, tetapi mereka juga berbeda satu sama lain, dan perbedaannya semakin banyak dengan semakin bertambahnya usia mereka sampai usia lanjut.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan pertumbuhan mempengaruhi aspek fisik dan perkembangan mempengaruhi aspek kematangan fungsi organ tubuh anak. Melalui pertumbuhan fisik dan perkembangan mental psikologi yang diperoleh secara optimal anak akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang berkualitas sesuai yang diharapkan dirinya, orangtua, dan masyarakat. Ada beberapa ahli yang mengemukakan tentang teori-teori pertumbuhan dan perkembangan anak.

a. Kartini Kartono

Menurut Kartono (1979) masa perkembangan dan pertumbuhan dibagi menjadi lima, yaitu:

- Masa 0-2 tahun yang sering disebut dengan masa bayi.
- Masa 1-5 tahun yang merupakan masa kanak-kanak.
- Masa 6-12 tahun yang merupakan masa anak-anak sekolah dasar.
- Masa 12-14 tahun yang sering dikenal dengan masa remaja.
- Masa 14-17 tahun asebagai masa pubertas awal.

b. Aristoteles

Masa perkembangan dan pertumbuhan menurut Aristoteles diidentifikasi menjadi tiga hal, yaitu:

- Masa 0-7 tahun yang sering disebut tahapan masa anak kecil.
- Masa 7-14 tahun yang sering disebut masa anak-anak, masa belajar atau masa sekolah rendah.
- Masa 14-21 tahun yang sering disebut masa remaja atau pubertas, masa peralihan dari anak menjadi dewasa

Pertumbuhan fisik anak usia dini memberikan pengaruh yang besar terhadap kemampuan fisik motoriknya dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot, otak, dan *spinal card*. Kemampuan fisik motorik pada anak usia dini terbagi menjadi dua, yaitu kemampuan fisik motorik kasar dan fisik motorik halus. Kemampuan fisik motorik kasar diartikan sebagai gerakan tubuh anak-anak dalam menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Pada kemampuan motorik kasar, anak usia dini kemampuan anak-anak dalam melakukan gerakan badan secara kasar atau keras seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, melempar, dan berjongkok.

Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan anak menurut Newman (1987) adalah sebagai berikut.

- a. Faktor sebelum lahir, misalnya kekurangan nutrisi pada ibu dan janin.

Faktor ini menjadi faktor bawaan anak-anak yang dibawa sejak lahir. Agar faktor lahir ini baik, maka orang tua sejak kehamilannya harus menjadi calon bayinya dengan baik secara kasih sayang maupun gizi dan nutrisi.

- b. Faktor ketika lahir, faktor yang terjadi saat anak-anak telah dilahirkan yang perlu dijaga dan dirawat dengan baik.
- c. Faktor sesudah lahir, faktor yang terjadi saat anak-anak telah dilahirkan oleh ibunya, yaitu masa anak-anak tumbuh dan berkembang, misalnya infeksi pada otak dan selaput otak
- d. Faktor psikologis, faktor yang terjadi dalam perkembangan anak-anak, misalnya dititipkan dalam panti asuhan sehingga kurang mendapatkan perhatian dan kasih sayang.

Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini sedang belajar untuk menggunakan dan menguji fisiknya. Masa prasekolah adalah waktu mempelajari apa yang didapat anak-anak dalam melakukan kegiatannya sendiri dan bagaimana mereka dapat melakukannya. Dalam pandangan Montessori (1985) perkembangan tidak terjadi dalam satu jenjang yang berkelanjutan (implikasi model ini adalah anak hanyalah seorang dewasa kecil) atau dalam cara linier sejak lahir hingga dewasa. Implikasi masa berkelanjutan adalah kegiatan mental pada anak-anak berlangsung terus-menerus. Setiap anak memiliki perkembangan yang berharga untuk pembentukan mental anak sejak usia dini. Montessori memandang periode pertama kehidupan anak usia dini sebagai masa yang paling dinamis dalam perkembangannya dan yang paling penting dalam kehidupan anak-anak (Roopnarine & James A. Johnson, 2011).

Menurut Montessori (dalam Roopnarine & James A. Johnson 2011) jenjang perkembangan anak usia dini berkisar antara 0-6 tahun yang merupakan periode khas yang tanda-tandanya sebagai berikut.

- Kebutuhan anak-anak pada lingkungan sekitar.
- Penjelajahan terhadap lingkungan melalui penggunaan panca indera anak, misalnya tangan dan lidah (yang mengarahkan ke perkembangan bahasa).
- Gerakan yang dilakukan oleh anggota tubuh anak-anak.

-
- Kekaguman dan ketertarikan anak-anak pada benda sekitar yang sangat kecil dan mendetail.
 - Minat pada aspek-aspek sosial kehidupan untuk melakukan berbagai aktivitas yang menyenangkan anak-anak.

Adapun fase-fase yang dilalui oleh anak-anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya adalah sebagai berikut.

a. Fase-Fase Perkembangan

Perkembangan anak-anak dilalui dalam tahapan-tahapan dari proses lahir sampai dewasa. Hurlock (1978) telah membagi tahapan-tahapan perkembangan anak sebagai berikut.

1. Masa sebelum lahir (prenatal) selama 280 hari

Pada masa prenatal ini berlangsung sejak terjadinya fertilisasi sampai bayi lahir, yaitu sekitar 9 bulan 10 hari, pada masa prenatal ini terbagi dalam tiga periode penting:

- Periode zygot atau telur yang berlangsung sejak pembuahan sampai akhir minggu kedua;
- Periode embrio yang berlangsung dari akhir minggu kedua sampai akhir bulan kedua;
- Periode janin atau fetus, dari akhir bulan kedua sampai bayi lahir

Pada saat konsepsi atau fertilisasi ada empat hal yang ditentukan pada waktu peristiwa itu terjadi, yaitu:

- Sifat-sifat bawaan fisik dan mental yang masuk dalam psikologis anak.
- Jenis kelamin yang dimiliki anak-anak.
- Penentuan lahir kembar atau tunggal.
- Posisi anak dalam keluarga yang menentukan anak-anak.

Adapun lima ciri kondisi periode prenatal yang penting pada anak-anak adalah sebagai berikut.

- Pada masa ini potensi sifat-sifat bawaan dan jenis kelamin anak-anak setiap individu ditentukan.
- Pada masa ini kondisi ibu sangat menentukan pola pertumbuhan prenatal.
- Secara proporsional pertumbuhan pada fase ini lebih besar dan lebih luas dari fase-fase lainnya.
- Pada saat ini orang-orang yang berarti dalam keluarga dapat membentuk sikap pada janin.

- Pada masa ini terdapat bahaya fisik (cacat fisik) maupun psikologis (menolak janin).

2. Masa bayi baru lahir (*new born*) 0- minggu

Pada masa ini dimulai sejak anak-anak lahir sampai berumur sekitar 15 hari. Masa ini merupakan fase pemberhentian (*plateu stage*), yaitu masa tidak terjadinya pertumbuhan atau perkembangan anak, dan pada masa ini dikenal dengan “*resting age*” yaitu masa istirahat anak-anak guna menyesuaikan diri dengan keadaan baru di lingkungannya. Periode ini dibagi menjadi dua tahap sebagai berikut.

- Tahap pertama disebut periode partunata, yaitu sejak janin keluar dari rahim sang ibu sampai tali pusar dipotong dan bayi sudah lahir .
- Tahap kedua disebut neonate, masa sampai akhir minggu kedua setelah kelahiran bayi.

Ciri-ciri yang penting pada masa ini adalah:

- Periode ini merupakan fase perkembangan tersingkat dari seluruh periode perkembangan manusia sehingga proses da kejadiannya sangat singkat dan cepat dilalui oleh bayi (anak).
- Periode ini merupakan saat penyesuaian diri untuk kelangsungan hidup janin.
- Periode ini ditandai dengan berhentinya perkembangan oleh anak (bayi).
- Diakhir periode ini bila bayi selamat maka merupakan awal perkembangan lebih lanjut untuk tahapan selanjutnya.

Pada masa ini bayi yang lahir harus melakukan empat macam penyesuaian diri agar tetap hidup sebagai berikut.

- Penyesuaian diri dalam perubahan suhu yang terjadi di lingkungan baru bayi.
- Mengisap dan menelan makanan (ASI) dari ibunya yang mulai keluar.
- Bernafas dengan udara yang ada di sekitar.
- Pembuangan kotoran melalui bagian tubuhnya.

Kondisi yang akan mempengaruhi penyesuaian diri bayi pada kehidupan pasca kelahiran adalah sebagai berikut.

- Lingkungan prenatal, lamanya periode kehamilan dan proses persalinan normal atau tidak.
- Perawatan pascanatal dan sikap ibu atau orangtua terhadap bayi.

3. Masa bayi (*babyhood*) 2 minggu – 2 tahun

Pada masa bayi ini berlangsung dari umur dua minggu sampai umur dua tahun, ciri-ciri masa ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- Masa bayi merupakan masa dasar, yaitu masa pembentukan dasar-dasar kehidupan yang sesungguhnya karena pada saat inilah banyak pola perilaku, sikap, dan pola ekspresi emosi terbentuk sehingga bayi sedang dalam pertumbuhan dan perkembangan pesat.
- Bayi berkembang pesat baik fisik maupun psikologisnya sehingga penampilan dan kemampuannya pada masa ini banyak mengalami perubahan, misalnya, ukuran tubuh dan perilakunya yang dilakukan oleh bayi.
- Masa bayi selain meningkatnya individualitas juga masa permulaan sosialisasi, yaitu bayi suka melakukan berbagai kegiatan yang menarik baginya dan selalu ingin dinomorsatukan dan dipenuhi semua kebutuhannya.
- Masa bayi adalah masa permulaan kreativitas, pada bulan pertama bayi mengembangkan minat dan sikap yang merupakan dasar bagi kreativitasnya kemudian dan untuk penyesuaian dirinya dengan pola-pola yang diletakkan orang tua atau orang lain.

4. Masa kanak-kanak awal (*early childhood*) 2 – 6 tahun

Pada masa kanak-kanak awal ini berlangsung dari umur dua sampai enam tahun. Pada masa ini disebut usia problematis atau usia sulit. Mendidik anak pada masa ini memang sulit. Masa ini masa anak sedang suka dengan bermain. Orang tua dan guru harus ikut terlibat dalam kegiatan bermain anak-anak. Para psikolog menyebut usia ini dengan usia prakelompok, usia penjelajah, dan usia bertanya. Pada usia

prakelompok ini terbentuk karena pada usia ini anak-anak mempelajari perilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi yang diperlukan untuk penyesuaian diri pada saat masuk sekolah dasar. Disebut sebagai usia penjelajah dan usia bertanya karena dorongan ingin tahu mengenai apa yang ada di sekitarnya baik peranan maupun mekanisme kehidupan yang ada di lingkungannya, dan salah satu cara yang umum untuk menjelajahi lingkungan itu dengan cara bertanya. Masa anak-anak awal merupakan masa yang tepat untuk belajar keterampilan. Anak sedang suka mengulang-ngulang. Hal ini penting dalam belajar keterampilan. Anak pada masa ini berani dan senang mencoba hal-hal baru.

Perkembangan Fisik dan Neurofologis

Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi perkembangan anak-anak pada tahap berikutnya. Ketika fisik anak-anak telah berkembang dengan baik, hal ini memungkinkan anak untuk lebih mengembangkan keterampilan fisiknya akan berlangsung maksimal. Salah satunya adalah kemampuan anak dalam eksplorasi pancaindera terhadap lingkungan sekitarnya, terutama benda-benda dengan tanpa bantuan orang lain. Perkembangan fisik anak ditandai dengan berkembangnya perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Pentingnya mempelajari perkembangan fisik anak karena perkembangan ini jelas dapat mempengaruhi kehidupan anak-anak. Secara langsung pengaruh tersebut akan menentukan apa saja yang akan dikerjakannya, dan secara tidak langsung akan memberi warna tertentu pada perilaku anak, sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak bisa maksimal. Misalnya, bagaimana anak memandang dirinya sendiri dan orang lain, bagaimana anak-anak mengeksplorasi lingkungannya, dan bagaimana anak-anak mengembangkan kemampuan berbahasanya. Dengan kata lain, kepribadian anak akan terpengaruh oleh pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis anak-anak (Hurlock, 1978).

Menurut Brooks (2011), anak dengan usia antara 2 dan 5 tahun akan tumbuh lebih lambat dari sebelumnya. Akan tetapi, anak-anak tetap tumbuh dari ukuran 34 inci dan 29 pon saat berusia 2 tahun menjadi 42 inci dan 42-45 pon saat berusia 5 tahun. Otak anak bersifat aktif dan tugas utamanya untuk belajar. Dibandingkan dengan otak orang dewasa, otak anak yang berusia 3 tahun memiliki sinapsis (koneksi antara sel-sel otak) dua kali lebih banyak, dua setengah kali lebih aktif, membutuhkan lebih banyak glukosa, dan memiliki lebih banyak neurotransmitter (zat kimia yang memfasilitasi pengiriman informasi dari satu sel ke sel lainnya). Perkembangan otak akan meningkatkan kontrol motorik anak, perhatian dan ingatan, yang mendasari perkembangan pada fungsi motorik, kognitif dan fungsi personal-sosial.

Proporsi tubuh anak akan berubah secara dramatis, seperti pada usia tiga tahun, saat rata-rata tinggi anak sekitar 80-90 cm dan beratnya sekitar 10-13 kg. Adapun pada usia lima tahun, tinggi anak mencapai 100-110 cm pertumbuhan otak pada anak usia ini mencapai 75% dari orang dewasa, sedangkan pada umur enam tahun mencapai 90%. Perkembangan fisik anak tidak terlepas dari asupan makanan yang bergizi, sehingga setiap tahapan perkembangan fisik anak tidak terganggu dan berjalan sesuai dengan umur. Selain itu, faktor keturunan dan sebagian oleh lingkungan, baik yang terjadi sebelum maupun sesudah dilahirkan juga mempengaruhi. Pertumbuhan dan perkembangan susunan saraf juga sangat menentukan proporsi tubuh anak, penampilannya, pengalamannya dan kemampuan kecerdasannya. Aspek perkembangan fisik dapat menimbulkan pengaruh psikologis dan fisik (Hurlock, 1978). Dari sekian banyak bahaya perkembangan fisik, yang paling umum diketahui adalah kematian, cacat tubuh, kekurangan gizi, gangguan keseimbangan tubuh, dan yang lainnya. Bahaya dari gangguan perkembangan fisik akan mempengaruhi psikologi anak maupun orang yang berarti bagi anak (orangtua dan pengasuh) dalam memberikan tanggapannya terhadap anak-anak.

Perkembangan Kognitif (Intelektual)

Anak bersifat aktif dan verbal, yaitu suka bergerak dan berbicara. Peningkatan jangkauan perhatian dan ingatan anak memungkinkan anak untuk fokus dalam melakukan berbagai

kegiatan dalam waktu yang lama, sehingga anak-anak dapat mengingat urutan yang lebih detail dan pemikiran lebih kompleks. Anak dapat membedakan kejadian nyata dari yang imajinatif dan antara mimpi dengan mimpi buruk (Brooks, 2011). Anak-anak dapat bersandar pada orang-orang yang telah menunjukkan pengetahuan di masa lalunya. Ketika anak tidak bisa memecahkan masalah dan tidak sesuai dengan tujuannya, maka anak-anak akan mencari arahan dari orang tua atau gurunya.

Saat anak-anak berusia prasekolah, beberapa anak telah mengembangkan apa yang disebut penguasaan motivasi, keinginan kuat untuk menginvestigasi objek dan masalah serta mencapai penguasaan atas hal tersebut. Anak yang memiliki kemampuan tinggi. Dalam hal ini, anak-anak telah mampu bertahan pada tantangan, merasa bangga bisa memecahkan masalah, dan belajar lebih banyak dalam waktu 1 tahun prasekolah. Anak pun cenderung sudah bisa mengembangkan motivasi ketika orangtuanya dapat bersikap hangat, mendorong, dan terbuka untuk berbincang bersama (Brooks, 2011).

Pada tahapan kognitif anak ini, Meggitt (2013) menerangkan bahwa pada anak usia dini dapat hal-hal penting sebagai berikut.

1. Mengembangkan perilaku simbolik, yang berarti anak telah mampu: berbicara; bermain pura-pura (*pretend play*), anak-anak pun seringkali anak berbicara sendiri sambil bermain; dan mengambil bagian dalam permainan non-kompetitif yang sederhana.
2. Menemukan bahwa pandangan diri sendiri lebih mendominasi dibandingkan tradisi dan konvensi yang ada di dalam budayanya.
3. Tertarik pada konsep sebab-akibat, terus berusaha mendapat penjelasan mengenai dunia dan segala sesuatunya.
4. Dapat mengidentifikasi warna-warna pada umumnya, seperti merah, kuning, biru dan hijau, meskipun terkadang tertukar antara warna hijau dan biru.

Selain itu, sejak usia empat tahun, anak usia dini sudah dapat mengembangkan kemampuannya sebagai berikut.

1. Mengerti cara menghitung dari 1-20;
2. Memahami gagasan 'lebih', 'kurang', 'besar', dan 'kecil' ;
3. Mampu bersifat simpati dan empati, menjadikan masa-masa ini waktu yang penting untuk perkembangan moral;
4. Mengembangkan kontrol diri dan kecerdasan (permainan pura-pura membuat mereka lebih kompleks dan imajinatif, serta bertahan lebih lama);
5. Mampu membuat perencanaan dan menyelesaikan tugas-tugas tertentu.

Perkembangan Motorik

Hurlock (1978) mengartikan perkembangan motorik sebagai perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah anak-anak melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang selalu terkoordinasi dengan baik. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan yang dilakukan anak pada waktu lahir. Sebelum perkembangan tersebut terjadi, anak akan tetap tidak berdaya. Dari studi longitudinal mengenai bayi dan anak kecil, timbul prinsip perkembangan motorik yang umum: perkembangan motorik anak-anak akan tergantung pada perkembangan proses belajar keterampilan anak-anak, perkembangan motorik mengikuti yang diinginkan anak; norma perkembangan motorik mungkin dapat ditetapkan dan terdapat perbedaan individu di dalam laju perkembangan motorik (Hurlock, 1978).

Masa anak-anak sangat ideal untuk mempelajari keterampilan motorik karena tubuh (fisiologi) anak lebih lentur daripada tubuh orang dewasa ataupun remaja. Masa kanak-kanak memiliki potensi untuk menguasai berbagai keterampilan dalam menaklukkan lingkungan sekitarnya. Dalam mengembangkan keterampilannya, anak-anak selalu melakukan berbagai kegiatan menyenangkan yang dilakukan secara berulang-ulang. Di sinilah anak-anak lebih menyenangi melakukan aktivitas yang mengembangkan keterampilan motorik daripada aktivitas berpikir, bernalar, dan berimajinasi.

Saat anak-anak mempelajari keterampilan motorik inilah, anak-anak mendapatkan hal-hal penting yang mendapat perhatian serius. Dalam melakukan kegiatan keterampilan motorik ini anak-anak

selalu membutuhkan kesiapan dan kesempatan belajar, motivasi, model yang baik, dan bimbingan. Anak-anak pun memiliki cara berkegiatan melalui aktivitas mencoba dan ralat, meniru, dan pelatihan yang dilakukan secara berulang. Dari ketiga cara ini, yang paling baik adalah pelatihan dan yang paling jelek adalah mencoba dan ralat. Keterampilan motorik anak diukur berdasarkan kecepatan, akurasi, kekuatan, dan kesiapan. Jadi, saat anak mulai berkembang dan dibimbing dengan baik untuk menguasai keterampilan motorik pada masanya ukurannya adalah kecepatan ia dapat melakukannya, ketelitian anak mempelajarinya, kekuatan tangan atau kaki yang digunakan, dan kesiapan anak melakukan keterampilan motorik tersebut. Dari sinilah perkembangan motorik anak bisa maksimal melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan dengan berulang oleh anak-anak.

Perkembangan Bahasa

Awal perkembangan bahasa anak dimulai saat anak memiliki kemampuan untuk mengingat 50 kata, yaitu saat anak berusia 19 bulan. Kemudian dalam perkembangannya anak-anak dapat menguasai kata hingga 10.000 kata saat berusia 6 tahun, di tahun pertama sekolah. Di sini berarti, anak-anak mengingat bahasa rata-rata 5,5 kata per hari. Dalam menggunakan kalimat panjang pun selalu meningkat seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini akan dimulai dari kemampuan anak yang hanya mampu menggunakan dua kata saat berusia dua tahun kemudian menjadi kalimat yang kompleks yang terdiri dari beberapa kata, dengan klausa (Brooks, 2011).

Kemampuan verbal anak di usia dini merupakan hal penting karena akan memprediksi dan mempengaruhi IQ verbal anak dan kemampuan membaca secara lebih baik dibandingkan pertumbuhan kosakata. Percakapan orang dewasa dengan anak tidak hanya mengembangkan kemampuan bahasa, tetapi juga menyampaikan informasi mengenai apa yang dipikirkan dan dirasakan orang lain, menghargai persoalan gender dan rasial, serta perilaku anak di masa lalu sehingga anak memiliki pemahaman atas ingatan autobiografinya (Brooks, 2011). Dari sinilah, perkembangan bahasa anak yang luar biasa terjadi pada anak usia dini, yaitu usia 0 –

6 tahun, dan tugas guru dan orang tua untuk selalu memahami perkembangan ini dan aktif dalam mengembangkannya.

Melalui perkembangan bahasa inilah anak-anak kemudian belajar melakukan penyesuaian sosial di lingkungan sekitarnya, mulai dari lingkungan bermain, keluarga, dan sekolah. Untuk itulah, kebutuhan bahasa bagi anak menjadi elemen penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan kemampuan menggunakan bahasa maka anak-anak dapat menyampaikan keinginannya, memperoleh perhatian dari orang lain, memperluas hubungan sosial, menyediakan dasar penilaian oleh anggota kelompok sosial dan untuk penilaian diri, mendukung prestasi akademis, dan dengan kemampuan anak mempengaruhi perilaku, pikiran dan perasaan orang lain. Bahasa pun memiliki peran penting bagi anak-anak dalam mendapatkan informasi dan menyampaikan ide-gagasannya.

Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi memainkan peran yang penting dalam kehidupan anak usia dini. Peran pentingnya dalam hal penyesuaian diri anak dalam kehidupan personal dan sosial. Hal ini terjadi karena melalui pengelolaan emosi yang baik, maka anak-anak dapat mengkondisikan dirinya dan membangun interaksi dan komunikasi yang baik dengan orang lain. Perkembangan emosi anak-anak ini dikendalikan oleh pematangan dan proses belajar (Hurlock, 1978). Pematangan terkait dengan perkembangan emosi anak itu sendiri, sedangkan belajar terkait dengan proses belajar anak dalam menyikapi setiap keadaan anak. Untuk itulah, perkembangan emosi anak akan berbanding lurus dengan kematangan usia anak-anak. Sementara itu, kematangan anak dibentuk oleh lingkungan sehingga saat lingkungan mendukung maka pematangan emosi anak terbentuk. Sedangkan proses belajar memberikan kesempatan pada orangtua dan guru untuk mengajarkan nilai-nilai emosi baik untuk anak karena pengendalian lingkungan semakin sulit dengan meningkatnya usia anak. Anak usia dini harus mulai diajarkan untuk belajar toleransi emosi. Belajar menerima dan menyesuaikan diri dengan pengalaman emosional yang tidak menyenangkan, agar keseimbangan emosi dapat dicapai.

Menurut Brooks (2011) bentuk paling ekspresif pada keadaan emosi anak usia dini ialah menangis dan marah. Hal ini terjadi karena keadaan emosi anak selalu ditentukan oleh diri dan keberadaan orang lain. Untuk itulah, interaksi antara orang tua dengan anak-anak lain akan berperan penting dalam mengembangkan emosi anak-anak. Dari sinilah, pemahaman anak usia dini pada orang-orang meningkat dengan baik seiring dengan perkembangan emosi anak-anak. Sikap dan reaksi orang lain terhadap anak-anak membuat anak-anak bisa menilai dirinya sendiri. Sikap inilah yang disebut dengan evaluasi diri anak. Inilah yang menyebabkan terjadinya emosi pada diri anak. Emosi anak akan merasa bahagia dan bangga ketika sikap dan perbuatannya mencapai target yang diinginkannya dan bisa menyenangkan orang lain. Sebaliknya, emosi anak-anak merasa malu ketika anak gagal dan merasa bersalah ketika melanggar aturan yang telah ditentukan orang lain.

Dari sinilah pola emosi yang biasanya terjadi pada masa anak usia dini pada umumnya berupa kemarahan, ketakutan, kecemburuan, dukacita, keingintahuan, kegembiraan, dan kasih sayang. Emosi yang dominan, baik emosi menyenangkan maupun tidak menyenangkan, akan selalu ikut mempengaruhi pembentukan temperamen (emosi) anak-anak. Dalam masa anak usia dini emosi yang dominan dapat dikendalikan melalui pengendalian lingkungan. Selain itu, emosi anak usia dini dapat dilatih dan diberikan banyak informasi sehingga dapat dikendalikan dengan baik. Untuk itulah, saat kemampuan perkembangan anak usia dini meningkat, anak memiliki ketertarikan besar untuk mempelajari dunia, mengembangkan pemahaman yang lebih besar terhadap diri sendiri dan kemandirian, berbahagia atas pencapaian mereka, menunjukkan emosi seperti kebanggaan, rasa malu, dan rasa bersalah, secara bertahap dapat mengontrol perilaku mereka melalui internalisasi aturan dan standar (Brooks, 2011).

C. TUGAS PERKEMBANGAN ANAK

Menurut Havighurts (dalam Hurlock, 1978), tugas perkembangan anak usia dini masih sama seperti tugas perkembangan pada masa bayi, hanya tugas-tugasnya sudah lebih berkembang ke tahap yang lebih maju dibanding dengan pada masa

bayi. Adapun tugas-tugas ilmu perkembangan anak usia dini di sini adalah sebagai berikut.

Anak Sebaiknya Sudah Mampu Belajar Makan Makanan Padat

Seringkali ditemui anak berusia di atas dua tahun masih memakan makanan seperti bubur dan berbagai makanan yang diolah dengan menggunakan blender. Anak mau belajar mengunyah makanan padat, sedangkan orangtua sering mengikuti kemauan anaknya tersebut, tanpa ada usaha untuk menstimulasi atau melatihnya. Padahal bila anak tidak distimulasi untuk mengunyah dan menggigit makanan padat dapat membuat anak mempunyai kebiasaan hanya dapat memakan makanan yang lembut saja dan dapat mengganggu gerak motorik daerah mulut yang mempengaruhi proses belajar bicara anak. Selain itu, anak juga akan merasa tidak percaya diri ketika berkumpul dengan teman-temannya karena tidak bisa memakan makanan padat yang disediakan oleh sekolah seperti teman yang lainnya. Jadi, sebaiknya anak distimulasi untuk memakan makanan padat secara bertahap. Dari lembek menuju makanan padat. Di sinilah, dengan mengetahui hal ini, orangtua dan guru harus bisa mengembangkan kemandirian pada anak-anak sehingga anak tidak merasa takut dan selalu mandiri dalam berbagai hal apapun.

Anak Sudah Mampu Berjalan

Pada anak usia dini, anak hendaknya sudah mampu berjalan dan menjaga keseimbangan tubuhnya saat berjalan. Orangtua perlu waspada bila anak usia di atas 18 bulan belum bisa berjalan, karena bisa jadi ada masalah pada perkembangan psikomotoriknya. Oleh karena itu, orangtua perlu memeriksakan ke dokter atau psikolog untuk memastikan perkembangan psikomotoriknya dan upaya stimulasi yang bisa membuat anak bisa berjalan. Melalui berjalan inilah pertumbuhan dan perkembangan emosi bisa dieksplorasi lagi dengan lebih baik, sehingga anak-anak juga bisa berjalan dengan baik.

Anak Berbicara dengan Kosakata yang Lebih Banyak

Anak akan mengembangkan kosakatanya dengan belajar dari apa yang dilihat dan didengar dari lingkungan sekitarnya. Anak akan

belajar dengan kalimat dan bisa menceritakan sesuatu yang dialaminya dengan lancar. Orangtua pun perlu waspada jika kosakata anak pada usia ini belum jelas dan sedikit. Untuk itulah langkah penting anak-anak dalam berbicara adalah mulai melibatkan anak-anak dalam kegiatan bicara pada orang tua dan guru.

Anak Diajarkan Untuk mengendalikan Buang Air Kecil (BAK) Dan Buang Air Besar (BAB)

Anak usia dini sudah bisa dilatih untuk BAB dan BAK di toilet secara bertahap. Dalam kategori usia 4- 6 tahun masih wajar anak masih ngompol, namun jika sudah mulai usia sekolah dasar perlu ada tindaklanjut. Kemungkinannya adalah anak kurang stimulasi untuk BAB dan BAK di tempatnya atau mempunyai gangguan pada kesehatannya. Melalui pelatihan yang bertahap, anak-anak pun jadi terbiasa membuang kotoran di tempat yang aman dan terlindung dengan baik.

Anak Belajar tentang Perbedaan Jenis Kelamin

Sejak usia dini anak hendaknya sudah dikenalkan dengan teman-temannya yang berjenis kelamin berbeda, bagaimana harus berpakaian, berperilaku, dan berperan sebagai individu yang berjenis kelamin laki-laki atau perempuan. Seiring dengan maraknya kejahatan seksual pada anak usia dini, hendaknya banyak anak usia dini yang dibekali dengan pendidikan seks. Perubahan psikis pada anak usia dini, mencakup aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, agama dan moral. Perkembangan kognitif anak usia dini terkait dengan pengetahuannya.

Menurut Hurlock (1978), tugas perkembangan mempunyai tiga tujuan yang sangat berguna. *Pertama*, tugas ini bertujuan sebagai pedoman untuk membantu para orang tua dan guru guna untuk mengetahui apa yang harus dipelajari anak pada usia dini. Sebagai gambarannya, apabila anak menyesuaikan diri dengan baik di sekolah, maka anak-anak harus menguasai tugas-tugas yang diperlukan, dan mereka harus tahu permainan yang dilakukan anak lain di lingkungannya. Untuk itulah, beberapa tugas dan tanggung jawab harus sudah mulai diperkenalkan pada anak-anak sejak usia dini.

Kedua, tugas perkembangan pada anak-anak akan menimbulkan kekuatan motivasi bagi anak untuk belajar hal-hal yang diharapkan masyarakat. Anak-anak akan cepat belajar bahwa penerimaan sosial akan selalu bergantung pada kemampuan anak-anak dalam melakukan apa yang dapat dilakukan teman sebayanya. Semakin kuat keinginan anak-anak untuk diterima di masyarakat, semakin besar motivasi anak-anak untuk belajar apa yang dilakukan teman sebayanya. Dari sinilah anak-anak yang bergaul dengan teman sebaya akan semakin kuat motivasinya untuk tumbuh dan berkembang.

Ketiga, tugas perkembangan menunjukkan kepada para orangtua dan guru tentang apa yang diharapkan anak-anak pada masa mendatang. Dengan demikian, anak-anak selalu menyadari tentang perlunya menyiapkan anak untuk menghadapi harapan baru tersebut. Ketika anak-anak mulai seang bermain dengan teman sebayanya, hal ini menyadarkan orang tua tentang pentingnya mengajarkan anak untuk dapat bersosialisasi dengan baik, bagaimana cara bermain dan berolah raga yang disukai anak-anak yang lebih besar di lingkungannya sehingga anak-anak akan siap memainkannya pada saat bermain dengan teman sebaya sebagai kegiatan bermain yang penting bagi anak-anak. Dari sinilah orang tua dan guru akan lebih memahami proses pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

D. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI TUMBUH-KEMBANG ANAK USIA DINI

Menurut Hurlock (1978) keunikan perbedaan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak terjadi karena dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu faktor perkembangan awal, faktor penghambat, dan faktor pengembang.

1. Perkembangan Awal

Perkembangan awal anak usia 0-5 tahun merupakan masa-masa kritis yang akan menentukan perkembangan anak-anak selanjutnya. Adanya perbedaan tumbuh-kembang antara yang satu anak dengan anak yang lainnya sangat dipengaruhi oleh: *pertama*, faktor lingkungan sosial yang menyenangkan anak, yang terkait hubungan anak dengan anak-anak sekitar, orang tua,

guru, hingga masyarakat yang menyenangkan terutama dengan anggota keluarga akan mendorong anak mengembangkan kecenderungan menjadi anak-anak yang terbuka dan menjadi lebih berorientasi kepada orang lain (mementingkan orang lain) karakteristik yang mengarah ke penyesuaian pribadi dan sosial yang lebih baik. *Kedua, faktor emosi*, tidak adanya hubungan emosional akibat penolakan anggota keluarga atau perpisahan dengan orangtua terhadap anak akan dapat menimbulkan gangguan kepribadian pada anak-anak. Sebaliknya pemuasan emosional yang baik akan menyempurnakan pertumbuhan fisik dan perkembangan kepribadian anak semakin stabil. *Ketiga, metode mendidik anak*, anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga permisif, diprediksikan kelak ketika besar anak-anak cenderung kehilangan rasa tanggung jawab, mempunyai kendali emosional yang rendah, dan sering berprestasi rendah dalam sesuatu, sedangkan anak-anak yang dibesarkan oleh orang tua secara demokratis penyesuaian pribadi dan sosialnya lebih baik. *Keempat, beban dan tanggung jawab yang berlebihan*, anak pertama seringkali diharapkan bertanggung jawab terhadap rumah, termasuk menjaga adiknya yang lebih kecil. Memang hal ini dapat menumbuhkan keercayaan diri dan tanggung jawab yang lebih besar daripada adik-adiknya. Akan tetapi, ia berpotensi memiliki kecenderungan untuk mengembangkan kebiasaan memerintah sepanjang hidupnya. Artinya, anak terlalu dini diberi tanggung jawab atas adik-adiknya. Dari keempat hal inilah, perkembangan awal anak ditentukan, untuk itu sudah menjadi tanggung jawab orang tua dan guru untuk memperhatikan keempat hal ini dalam mendidik anak.

2. Faktor Keluarga di Masa Anak-anak

Anak yang tumbuh dan berkembang di tengah-tengah keluarga baik akan berbeda dengan anak yang tumbuh berkembang di tengah keluarga yang cerai. Anak yang tumbuh di keluarga baik akan menjadi anak yang baik. Sedangkan anak yang tumbuh di keluarga cerai akan menjadi anak yang penuh cemas, tidak mudah percaya dan sedikit kaku. Di sini artinya, lingkungan keluarga yang merangsang penyempurnaan pertumbuhan dan

perkembangan anak merupakan salah satu faktor pendorong tumbuh-kembang anak. Khususnya dalam hal kemampuan atau kecerdasan. Bercakap-cakap dengan bayi atau menunjukkan gambar bercerita pada anak usia dini dapat mendorong minat dalam belajar membaca. Oleh karena itu, lingkungan keluarga yang merangsang dapat mendorong perkembangan fisik dan mental anak secara baik, sedangkan lingkungan yang tidak merangsang dapat menyebabkan perkembangan anak berada di bawah kemampuannya.

3. Faktor Penghambat Perkembangan Anak

Lingkungan yang menghambat adalah lingkungan yang sering mengalami persoalan: (1) gizi buruk yang mengakibatkan energi dan tingkat kekuatan menjadi rendah; (2) cacat tubuh yang mengganggu perkembangan anak; dan (3) tidak adanya kesempatan untuk belajar apa yang diharapkan kelompok sosial dimana tempat anak tersebut tinggal; (4) tidak adanya bimbingan dalam belajar (PAUD); (5) rendahnya motivasi dalam belajar; dan (6) rasa takut dan minder untuk berbeda dengan teman dan tidak berhasil.

E. BERMAIN UNTUK TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa enam tahun awal kehidupan anak atau yang disebut masa *golden age* pada anak usia dini sangat menentukan keberhasilan anak pada masa selanjutnya. Pertumbuhan dan perkembangan anak harus dimaksimalkan dengan stimulasi-stimulasi yang tepat sesuai dengan tahapannya. Ibarat sebuah bangunan, pondasinya adalah pendidikan di usia dini yang menentukan perkembangan selanjutnya. Jika tidak baik pondasi yang kita bangun, maka bangunan tidak akan kokoh. Salah satu kegiatan pengembangan dan penumbuhan anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain. Bermain yang menggerakkan anggota tubuh anak yang berperan penting dalam pertumbuhan anak dan bermain yang mengeksplorasi psikologis anak sehingga mampu mengembangkan perkembangan anak. Dari sinilah, peran bermain dalam tumbuh kembang anak dapat dijelaskan sebagai berikut.

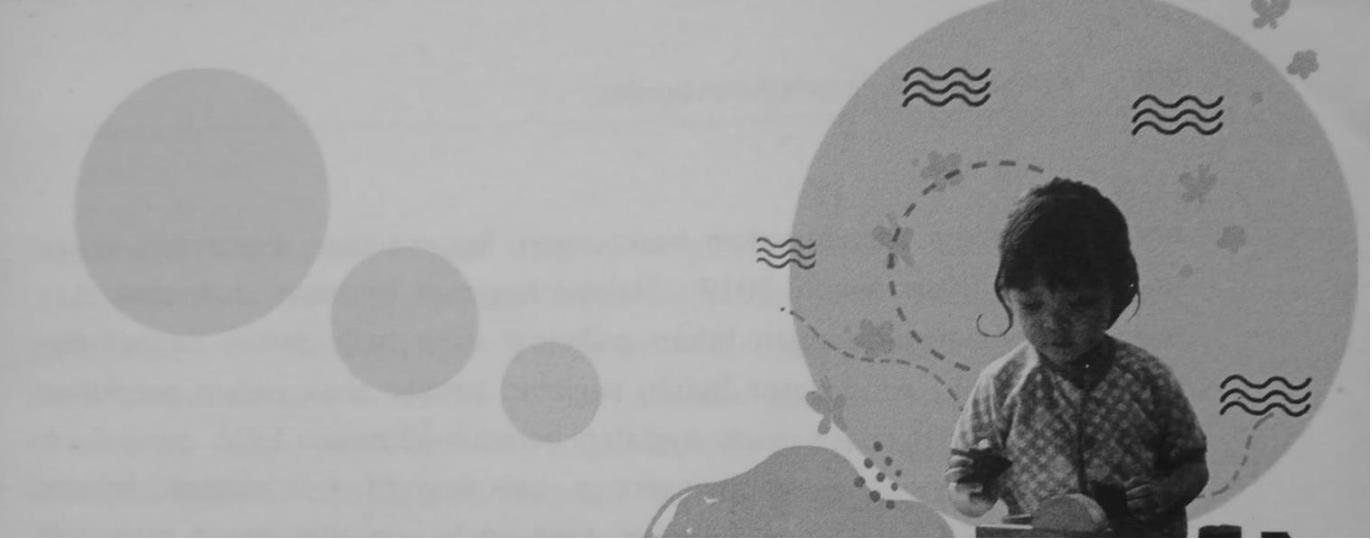
Pertama, bermain adalah suatu kegiatan yang menggerakkan seluruh anggota tubuh anak. Misalnya, menggerakkan tangan melalui kegiatan menggenggam, meremas, dan melempar; menggerakkan kaki melalui berjalan dan berlari; menggerakkan tubuh melalui berputar dan berguling; hingga menggerakkan mata melalui terpejam dan berkedip. Dengan menggerakkan anggota seluruh badan maka bermain secara natural menyehatkan anak-anak karena hakikat gerakan adalah menguatkan persendian dan otot-otot anak. Untuk itulah melalui gerakan dalam bermain, anak-anak akan tumbuh sehat. Anak memiliki otot tangan dan kaki yang kuat, memiliki ketahanan fisik yang baik, dan menguatkan kesehatan anak-anak. Dari sinilah peran bermain dalam pertumbuhan anak begitu penting.

Kedua, dalam bermain anak-anak juga mengembangkan kemampuan bernalar, bersosialisasi dengan teman-teman, bersimpati dan empati atas kejadian, berkomunikasi dan berinteraksi aktif dengan bahasa pada temannya, hingga menjunjung tinggi aturan-aturan moral dalam bermain. Dengan pengkondisian yang demikian, maka bermain dengan alamiah meningkatkan perkembangan anak. melalui bermain anak menjadi luas pengetahuan dan nalarnya, anak menjadi altruis dan tidak egois, anak menjadi terampil dan cakap dalam berbahasa, hingga anak memiliki sikap dan pemahaman moral yang baik. Anak-anak yang memiliki daya jelajah bermain yang tinggi pastilah anak-anak yang secara perkembangan psikologisnya baik. Secara kasat mata kita bisa bandingkan perkembangan psikologis anak yang suka bermain dengan yang tidak. Pastilah anak yang senang bermain memiliki perkembangan psikologis yang lebih baik daripada yang tidak suka bermain.

Dengan dua dasar peran bermain dalam dunia anak-anak, maka anak-anak sering disebut sebagai sosok yang dunianya bermain. Hal ini terjadi karena hanya melalui bermain anak bisa menyempurnakan pertumbuhan dan perkembangannya (Montessori, 2019). Tidak heran bahwa semua model pendidikan yang diorientasikan untuk anak-anak usia dini dilakukan dengan basis bermain. Belajar bagi anak usia dini adalah bermain, yaitu anak-anak dikondisikan melalui stimulasi-stimulasi yang membuat anak meresponnya dengan

bergerak dalam mengikuti sebuah mekanisme kegiatan menyenangkan yang disebut dengan bermain. Dalam belajar yang disampaikan dengan bermain anak-anak akan senang dan mendapatkan pemahaman dan keterampilan yang akan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dari sinilah, sejak bangun tidur hingga tidur lagi, kegiatan yang baik bagi anak adalah bermain. Saat di rumah orang tua menginginkan anak-anaknya selalu bermain, baik di rumah maupun di luar rumah yang melibatkan teman-temannya. Saat di sekolah guru-guru pun mengondisikan kegiatan belajarnya melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Melalui pengondisian kegiatan bermain yang aktif dan produktif, baik di rumah maupun sekolah, dengan melibatkan banyak anak, maka pertumbuhan dan perkembangan anak akan berjalan dengan optimal. Untuk itulah, pada bab-bab selanjutnya akan dijelaskan secara lebih komprehensif tentang bermain dalam perannya untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.



BAB 2

HAKIKAT BERGERAK DAN BERMAIN ANAK USIA DINI

Sebelum kita membahas tentang berbagai konsep tentang bermain, persoalan yang harus dijawab sebelumnya adalah apa hakikat bergerak bagi anak dalam bermain? Hal ini penting karena substansi bermain adalah bergerak, yaitu bergerak dalam menggerakkan anggota tubuh untuk melakukan suatu aktivitas yang telah diatur dalam kegiatan bermain. Untuk itu, dua persoalan yang akan dibahas pada bab ini adalah tentang apa substansinya bergerak bagi pertumbuhan dan perkembangan anak? dan bagaimana alur dan mekanisme bergerak anak dalam bermain sehingga bergerak dan bermain dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak?

A. HAKIKAT BERGERAK ANAK USIA DINI

Saat anak (bayi) baru lahir, jika kita amati dengan saksama, maka akan ada dua aktivitas yang dilakukan oleh anak, yaitu *bergerak*. Anak akan menggerakkan kakinya, tangannya, tubuhnya, mulutnya, sampai detak jantungnya. Bersamaan dengan itu, suara anak melengking menangis keras. Bahkan, kenyataan anak bergerak ini terjadi saat anak masih dalam kandungan. Di kandungan (rahim) ibu nyaman, di bulan-bulan terakhir kelahirannya, anak sudah bergerak detak jantung dan tubuhnya. Kenyataan ini menyiratkan hal penting bahwa bergerak bagi anak-anak menandai dua utama hidup anak: *bergerak sebagai tanda kehidupan anak dan bergerak sebagai penyampaian gagasan dan keinginan anak*.

Tidak heran jika saat anak dilahirkan, kemudian anak menggerakkan anggota tubuhnya hingga mulutnya yang menghasilkan suara tangisan, maka seketika orang tua akan merasakan bahagia. Ini terjadi karena gerakan dan tangisan menandakan kehidupan anak yang dinantikan orang tua. Dan saat gerakan itu menghasilkan tangisan anak yang keras, sesungguhnya ini menandakan bahwa anak sedang menyampaikan gagasannya, yang kalau dibahasakan bisa jadi anak berteriak, “Ayah-Ibu, aku ingin kenyamanan dan kehangatan! Bantulah aku! Aku telah ada di dunia ini!” Saat itu, orang tua akan tersenyum bahagia kemudian langsung beraksi dengan mengemban, memeluk, menyelimuti, dan memindahkan ke tempat yang nyaman agar anak merasakan kedamaian dan reda tangisannya untuk segera beristirahat dengan sempurna. Inilah awal kehidupan anak yang harus kita maknai dengan baik. Dari sinilah anak-anak memulai tumbuh dan kembangnya dalam aktivitas penting yang ditandai dan dimulai dengan bergerak. Bergerak bagi anak kemudian menyiratkan dua hal penting.

Pertama, bergerak sebagai kehidupan yang ditandai dengan aktifnya bagian-bagian anggota tubuh anak untuk difungsikan dengan baik melalui gerakan. Misalnya, mata yang berkedip, mulut yang mengoceh, jari-jari dan tangan yang meremas dan menggenggam, kaki yang menendang, hingga tubuh yang berguling-guling. Semua ini terjadi karena anak memasuki kehidupan yang berarti harus memfungsikan seluruh anggota tubuhnya. Melalui gerakan-gerakan inilah anak-anak kemudian

meningkatkan kemampuan pertumbuhan anggota tubuhnya. Hal ini menegaskan bahwa bergerak adalah usaha terstruktur anggota tubuh dalam menaklukkan kehidupan melalui anggota-anggota tubuhnya.

Dengan demikian, gerakan anak hakikatnya adalah kehendak dan keinginan anggota tubuh yang menghendaki tumbuh dalam kesempurnaan. Kesempurnaan yang ditandai dengan mata yang dapat melihat dengan baik, mulut dan alat ucap yang bisa melafalkan dengan jelas, telinga yang bisa mendengar dengan jelas, kaki yang kuat dalam bergerak dan melangkah, tangan yang cepat dan tepat dalam bergerak dan menggenggam, hingga detak jantung yang stabil dan konsisten. Semuanya bisa bekerja dengan sempurna jika gerakan-gerakan anggota tubuh anak terus dilakukan dalam konsistensi yang proporsional sesuai dengan kebutuhannya. Bergerak kemudian menyempurnakan anggota tubuh untuk bisa berperan dengan baik dalam kehidupan. Di sinilah, anggota tubuh punya kehendak dalam menggerakkan dirinya sendiri yang melahirkan gerakan pada anak yang dilakukan setiap harinya tanpa henti.

Kedua, bergerak untuk menyampaikan gagasan. Namun, bergerak tidak semata tugas kehendak pertumbuhan untuk kehidupan fisik semata. Bergerak anak juga berkaitan dengan dorongan psikologis anak untuk menyampaikan gagasan dalam rangka menaklukkan dunia. Kita bisa belajar dari anak yang memanjat tangga. Pada awalnya, anak melihat tangga yang penuh warna-warni. Anak tersenyum senang dan tertarik dengan tangga itu. “Aku ingin naik tangga itu!” ungkapan yang barang kali keluar dari benak anak. Organ bagian tubuh anak pun langsung mereaksi ingin menaklukkannya, “Ayo, taklukkan! Kamu pasti bisa!” inilah barang kali suara kaki anak yang ingin segera berlari dan mendakinya sampai ke atas. Saat itulah anak sudah kuat kehendaknya. Anak pun kemudian berlari mendekati anak tangga. Tanpa pikir panjang anak mendaki anak tangga itu satu per satu. Sampai akhirnya anak berhasil sampai ke puncak anak tangga. Anak pun tersenyum senang sekalipun kakinya kelelahan dan tubuhnya penuh keringat.

Jika kita amati kejadian tersebut, maka proses bergerak anak dalam menaklukkan dan menaiki anak tangga inilah anak memberdayakan kemampuan psikologisnya, terutama berpikir. Hal ini terjadi karena saat anak menaiki anak tangga, maka di situ terjadi kegiatan berpikir yang sistematis, mulai dari berhitung, menjaga keseimbangan, membuat presisi dan prediksi, hingga memahami langkah dan gerak yang tepat. Kegiatan-kegiatan kognitif inilah yang membuat kemampuan berpikir anak berkembang. Ini artinya dalam setiap gerakan sesungguhnya pengembangan kemampuan bernalar dan berpikir anak-anak yang semuanya masuk dalam ranah psikologis anak. Dari sinilah, bergerak bagi anak-anak tidak semata soal bergerak untuk pertumbuhan anggota tubuh anak, tetapi bergerak juga mengembangkan kemampuan kecerdasan anak-anak.

Montessori (2019) mengidentifikasi bahwa kecerdasan anak adalah kemampuan anak dalam (1) mendapatkan ide-gagasan baru dalam memahami lingkungan sekitarnya; dan (2) keterampilan mengekspresikan dan mengaktualisasikan ide-gagasan dalam ujuk kerja dan karya. Untuk itu, saat anak melihat anak tangga warna-warni yang menarik, anak yang cerdas akan mendapatkan ide-gagasan, “Ayo, taklukkan!” “Segeralah naik!”. Ini adalah ide-gagasan anak dalam memahami tangga. Di sinilah batasan anak mampu mengembangkan kecerdasannya terjadi. Selanjutnya, ide-gagasan anak ini diaktualisasikan dengan menggerakkan langkahnya untuk menaklukkan anak tangga sampai puncak tangga tertinggi. Di sinilah anak sedang membangun dan mengembangkan kecerdasannya melalui gerakan. Gerakan pun menjadi pondasi kecerdasan anak.

Bahkan Montessori (2019) menegaskan gagasan bahwa puncak kecerdasan anak adalah bergerak. Melalui hasil kerja bergerak inilah anak-anak bisa mewujudkan kecerdasannya. Kita pun meyakini bahwa anak-anak yang cerdas adalah anak yang bisa menggerakkan alat-alat ucapannya dalam berkata dan tangannya dalam menulis jawaban atas pertanyaan dengan tepat. Secerdas dan sepintar apapun anak dalam pikirannya, tetapi anak tidak bisa mengatakan dan menuliskannya, maka kita tidak bisa mengatakan anak sebagai individu yang pintar dan cerdas. Di sinilah, melalui menulis sebagai gerakan tangan dan berkata sebagai gerakan alat ucap anak-anak bisa mewujudkan kecerdasannya. Untuk itulah,

bergerak menjadi kunci utama anak-anak dalam mengeksplorasi kecerdasannya.

Dalam peristiwa yang lebih luas, Montessori (2019) mengidentifikasi bahwa gerak tangan adalah eksplorasi kecerdasan manusia. Kita melihat jejak sebuah peradaban hasil seni melalui tangan merefleksikan kerja peradaban berpikir manusia. Hasil kerja tangan manusia adalah kerja berpikir. Semakin baik gerak tangan dalam membuat karya, misalnya, seni pahat, seni lukis, seni arsitektur, dan seni sastra maka ini menunjukkan kerja berpikir yang baik. Kita menelusuri peradaban manusia yang unggul adalah peradaban manusia yang bisa menghasilkan karya besar sebagai hasil gerak tangan manusia yang dikendalikan oleh pikiran dan kecerdasan. Untuk itulah, gerak adalah puncak kecerdasan seseorang.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa: *pertama*, bergerak sebagai kehidupan yang merupakan aktivitas yang didorong oleh kehendak anatomi bagian tubuh anak untuk proses pertumbuhan yang sempurna, yaitu gerak untuk kesempurnaan fisik anatomi anggota tubuh. Melalui gerak inilah fungsi anggota tubuh anak bisa berperan dengan baik. *Kedua*, tidak hanya bergerak sebagai tugas kehendak, tetapi juga tugas psikologis, yaitu bergerak di satu sisi menunjukkan kerja yang mengakselerasi berpikir anak sehingga bergerak di bawah koordinasi pikiran anak, di sisi lain bergerak anak-anak digunakan untuk mengeksplorasi kecerdasan anak. Dalam dua hubungan inilah, maka gerak menjadi sarana penting bagi anak dalam mengembangkan potensi psikologisnya dan potensi pertumbuhannya. Dari sinilah, bergerak adalah identitas anak-anak yang tidak biasa ditiadakan, bahkan harus dieksplorasi terus menerus, salah satunya melalui kegiatan bermain.

Ada yang menyebut, *dunia anak adalah bermain*, yang artinya bermain adalah aktivitas kehidupan sehari-hari anak-anak. Melalui bermain anak-anak mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Dan aktivitas bermain anak-anak itu substansinya adalah *bergerak* dan *bergembira*. Untuk itu, pertanyaan yang perlu kita ajukan adalah kenapa *bergerak* dan *bergembira* menjadi hal yang substantif dalam kehidupan anak-anak? Bagaimana peran *bergerak* dan *bergembira* dalam mengoptimalkan

pertumbuhan dan perkembangan anak-anak? Dua pertanyaan inilah yang akan dibahas dalam bagian ini.

B. BERGERAK SEBAGAI SUBSTANSI BERMAIN ANAK-ANAK

Gerak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015) menunjukkan arti: (1) peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali maupun berkali-kali yang disebabkan oleh sesuatu hal; (2) dorongan (batin, perasaan, dan sebagainya); dan (3) denyut-denyut atau kedut-kedut (pada mata, bibir, dan sebagainya) yang dianggap sebagai firasat atau gelagat, sedangkan bergerak didefinisikan (1) berpindah dari tempat atau kedudukan (tidak diam saja); dan (2) (mulai) melakukan suatu usaha; mengadakan aksi; berusaha giat. Dari batasan gerak dan bergerak ini, maka bergerak yang dilakukan anak-anak setidaknya dapat diidentifikasi sebagai suatu gerakan yang terkait dengan Bergeraknya bagian tubuh yang menyebabkan berubah atau berpindahannya anak-anak dari satu tempat ke tempat lainnya karena dorongan batin (pikiran dan perasaan).

Di sinilah bergerak yang dilakukan oleh anak-anak dalam arti ini mengandung tiga bagian penting: (1) bergerak selalu didorong oleh pikiran dan perasaan; (2) bergerak diekspresikan melalui anggota tubuh; dan (3) bergerak menyebabkan perpindahan anak-anak dari satu tempat ke tempat lain. Misalnya, anak berlari. Anak-anak berlari selalu didorong oleh keinginan pikiran dan perasaan yang kuat, yang kemudian dorongan kuat ini menggerakkan bagian tubuh, terutama kaki, untuk bergerak berlari sehingga menimbulkan terjadinya perpindahan dari satu tempat ke tempat lainnya. Dengan demikian, bergerak itu merupakan suatu proses mental dan fisik yang kompleks karena melibatkan dorongan yang kuat oleh pikiran dan perasaan anak-anak.

Montessori (1985) mendefinisikan bahwa bergerak adalah kinerja mental dan pikiran anak-anak yang kompleks yang melibatkan tiga hal penting: otak pusat sebagai sumber berpikir; panca indra; dan otot-otot pada anak-anak. Mekanismenya terjadi sebagai berikut: (1) pada awalnya adalah kinerja pancaindra yang aktif dalam melihat dunia dan lingkungan sekeliling yang kemudian memberikan impresi atau kesan pada otak pusat; (2) impresi yang diberikan panca indra pada otak pusat ini kemudian direspon dalam

bentuk keinginan kuat, ide gagasan, kemauan, dan sebagainya yang respon oleh sistem saraf; (3) saraf-saraf ini kemudian meneruskannya pada otot-otot, dan otot-otot inilah yang kemudian melakukan gerakan-gerakan tertentu atas perintah otak pusat.

Dapat digambarkan secara sederhana, anak-anak yang pancainderanya melihat makanan warna-warni dengan aroma yang lezat, maka otak pusat akan merespon kesan dan pesan dari panca indra dengan cepat sehingga menimbulkan keinginan untuk mengambil dan memakan makanan itu. Otak pusat langsung menyampaikan kesan dan dorongan ini pada saraf yang diteruskan ke otot-otot kaki dan tangan, sehingga kaki melangkah mendekati makanan dan tangan mengambil makanan itu kemudian dimakan. Dari sinilah sistem mekanisme gerak anak-anak teraktualisasikan. Tentu saja, ini hanya penggambaran sederhana, karena kenyataannya, sistem mekanisme gerak yang melibatkan panca indera, otak pusat, dan otot itu sangat kompleks dan rumit karena terjadi dalam wilayah mental psikologis anak-anak.

Namun demikian, dari pemahaman sistem mekanisme gerak ini, dapat diketahui bahwa bergeraknya anak-anak bukanlah bergerak yang hanya masuk pada ranah fisik saja. Bergerak yang dilakukan pada anak masuk pada wilayah mental dan pikiran yang kompleks sehingga melalui bergerak anak-anak sebenarnya sedang mengekspresikan mental dan pikiran anak-anak, dan di sisi lain, melalui bergerak juga anak sedang memperkaya mental dan pikirannya. Di sinilah kemudian Montessori (1985) mengidentifikasi gerakan menjadi dua: gerak dalam konteks sistem vegetatif dan gerak dalam sistem hubungan.

Bergerak dalam sistem vegetatif adalah bergerak yang dilakukan oleh anak-anak dalam konteks menjaga fungsi-fungsi organ atau bagian tubuh untuk menjaga kelangsungan hidupnya. Gerak sistem vegetatif yang dilakukan anak-anak ini sama kedudukannya dengan gerak yang dilakukan oleh binatang dan tanaman, yang berorientasikan pada menjaga kelangsungan hidup. Misalnya, gerak dua tanaman akan selalu sama menuju arah matahari sebagai sumber kekuatan untuk fotosintesis dalam rangka untuk menjaga kelangsungan hidup tanaman. Atau, gerakan mengintai binatang dalam mencari mangsa yang selalu sama. Pada diri anak-anak, gerakan peredaran darah, detak jantung, kedipan

mata, dan sebagainya memiliki pola-pola gerakan yang sama dalam upaya untuk menjaga kelangsungan hidup.

Sedangkan gerak sistem hubungan adalah gerak yang dilakukan oleh anak-anak dalam menjaga hubungannya dengan lingkungan sekitar. Misalnya, saat anak-anak melihat botol air mineral tergeletak, maka reaksi gerak anak-anak atas botol air mineral akan berbeda-beda. Ada anak yang menendang-nendang botol mineral itu. Ada yang mengambil botol air mineral itu kemudian membuang di tempat sampah. Ada pula yang mengambil botol air mineral itu untuk dibawa ke rumah dijadikan mainan. Ada pula yang mengambil botol air mineral itu untuk dijual kembali. Perbedaan gerakan anak-anak atas botol air mineral ini dilakukan dalam upaya menjaga hubungan yang baik dengan lingkungan. Gerakan anak-anak ini substansinya adalah tidak setuju dengan botol air mineral yang tergeletak, sehingga anak-anak melakukan berbagai gerakan untuk mengambil botol air mineral itu. Bergerak inilah yang disebut dengan gerakan yang dilakukan dalam konteks sistem hubungan.

Di sinilah, gerakan dalam konteks sistem hubungan ini merupakan gerakan yang terjadi dalam wilayah pikiran dan mental anak-anak yang kompleks. Dapat diidentifikasi, setiap anak akan selalu mereaksi atas informasi yang diberikan panca indera dalam melihat dunia dan lingkungannya. Misalnya, seperti kasus di atas, saat anak-anak melihat botol air mineral, setiap anak-anak melakukan gerakan yang berbeda atas botol air mineral tersebut. Kenapa bisa demikian? Karena dalam merespon panca indra dalam bentuk, “gerakan apa yang harus dilakukan atas botol air mineral itu?” maka otak pusat akan melakukan kinerja mental yang kompleks dengan mendaya gunakan pengetahuan, keinginan, dan pengalaman yang dimiliki sebagai bahan utama untuk menentukan gerakan yang bertujuan untuk menjaga harmoni dengan lingkungan.

Dari proses mental dan pikiran yang kompleks ini, maka dapat dilihat hasil gerakan terhadap respon botol air mineral tersebut. Anak-anak yang memiliki pengalaman dan pengetahuan kuat tentang kebersihan lingkungan memiliki kecenderungan untuk mengambil botol mineral itu, kemudian membuangnya ke tempat sampah. Atau bisa jadi, anak-anak yang memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam pemanfaatan barang-barang bekas, maka akan

mengambil botol air mineral tersebut, kemudian botol air mineral itu akan dikumpulkan untuk kemudian diolah menjadi kerajinan tangan yang menarik. Atau, jika anak yang memiliki pengetahuan dan pengalaman ekonomi, maka botol air mineral itu akan diambil kemudian dikumpulkan untuk dijual sehingga bisa menghasilkan pendapatan.

Kenyataan ini menegaskan bahwa bergerak adalah hasil akhir atas keputusan mental dan pikiran anak-anak. Dari kenyataan inilah, maka Montessori (1985) menyebut bahwa bergerak merupakan puncak kecerdasan anak-anak. Semua sistem hasil berpikir dan berkeinginan ujung akhirnya disampaikan melalui gerak. Seorang filosof paling cerdas pun, untuk menyampaikan kecerdasannya pada orang lain, maka dia harus berkata. Dan berkata merupakan gerak sistem alat ucap. Atau, untuk mengungkapkan ide-gagasan dalam memahami suatu hal, maka ide-gagasan itu disampaikan dengan menulis. Dan menulis juga merupakan gerakan jari-jari dengan alat tulis dalam mendeskripsikan ide-gagasan dalam tulisan. Ini juga bergerak. Bahkan, setiap karakter, kepribadian, dan pemahaman keagamaan anak-anak yang baik akan selalu disampaikan dengan perbuatan dan tindakan yang berupa gerakan. Inilah yang menunjukkan bahwa gerakan merupakan aktualisasi sesungguhnya dari sistem kecerdasan dan eksistensi anak-anak.

Namun pertanyaannya, apakah setiap pemahaman kebaikan, ide-gagasan, keinginan selalu diekspresikan dalam gerakan? Tentu saja tidak, kenyataan dalam mental dan pikiran tidak selalu berkorelasi dalam tindakan yang relevan. Misalnya, kita bisa melihat kenyataan anak-anak yang tahu bahwa botol air mineral di jalan itu mengotori lingkungan, anak-anak tahun harusnya itu dibuang di tempat sampah, tetapi tidak semua anak bergerak langsung membuang ke tempat sama. Kenapa hal ini bisa terjadi? Sebabnya ada dalam wilayah *kehendak* yang terjadi pada otak pusat sebagai dasar berpikir dalam merespon panca indra.

Montessori (1985) menyebutkan bahwa kehendak adalah kemampuan otak pusat dalam memutuskan suatu tindakan tertentu yang kemudian disampaikan oleh saraf kepada otot untuk melakukan suatu gerakan yang diinginkan oleh kehendak. Di sini, saat panca indra menyampaikan suatu pesan dan kesan pada otak pusat, maka tidak selalu otak pusat bekerja sesuai dengan pesan

panca indra. Di sinilah kehendak tidak diputuskan oleh otak pusat sehingga gerak otot pun tidak bisa terjadi. Hal ini terlihat, misalnya, saat anak-anak melihat sampah berserakan, panca indra anak tahu dan menyampaikan impresi pada otak pusat, tetapi otak pusat tidak memberikan respon kehendak untuk mengambil sampah tersebut dan membuang ke tempat sampah. Dari sinilah, maka anak-anak bisa cuek dan tidak peduli terhadap sampah tersebut. Untuk itu, peran kehendak begitu penting dalam memerintahkan otot tubuh untuk bergerak melakukan hal yang diinginkan oleh otak pusat.

C. SISTEM MEKANISME BERGERAK DALAM BERMAIN ANAK USIA DINI

Untuk memahami bagaimana sistem mekanisme bergerak anak-anak terbentuk, maka berikut akan diilustrasikan sebuah peristiwa sederhana yang terjadi pada anak-anak:

Anak-anak: Nera (6 tahun), Zaka (4 tahun), dan Keila (2 tahun) berlari di halaman sekolah. Bercanda riang saling kejar. Menjatuhkan diri jika tertangkap satu sama lain, dan kembali lari lagi. Kemudian ketiganya bersatu, dan tatapan mata ketiganya sama-sama melihat ayunan dan panjat tali yang dicat warna-warni. Ketiganya saling berbisik seperti sedang merencanakan sesuatu.

Mereka kemudian menghampiri ayunan dan panjat tali itu. Tanpa hitungan panjang, ketiganya bergerak lincah. Awalnya naik ke ayunan, saling bercanda dan bergiliran mengayunkan ayunan. Di ayunan ketiganya berteriak merayakan permainan yang menyenangkan. Ada yang duduk, ada yang berteriak-teriak, dan ada yang loncat-loncat. Seakan ayunan itu tempat tidur yang tidak membahayakan untuk ketiga anak itu.

Selesai berayunan, ketiganya pindah naik ke panjat tali. Satu per satu kaki dan tangan mereka memegang dan menginjak tali untuk naik. Ketiganya pun berhasil naik ke tali paling atas. Tanpa ada rasa takut, seakan tidak ada ketinggian yang membahayakan bagi ketiganya, ketiga anak saya berteriak senang sambil menyanyikan lagu naik-naik ke puncak gunung.

Di atas tali-tali itu ketiganya bercanda riang. Saling tarik dan menggoyangkan tali-tali penuh suka cita. Seakan tali-tali itu sahabatnya yang akan menjaganya untuk tidak jatuh. Padahal sekali tangan dan kaki terpeleset, maka anak-anak saya bisa jatuh dari ketinggian yang membahayakan. Tapi, kaki dan tangan mungil itu seakan menyatu dengan tali dan besi sehingga bisa naik dan bermain dengan sangat menyenangkan.

Dari kejadian ini, saya mengajukan persoalan yang harus dijawab, yaitu persoalan mengenai kenapa kenyataan bermain anak-anak tidak akan lepas dari gerak tubuh dalam memainkan atau menaklukkan benda atau sesuatu yang memikat perhatian anak-anak?

Seperti kasus di atas, kesenangan anak-anak saya itu lahir dari adanya sesuatu yang memikat hati anak saya, yaitu ayunan dan panjat tali yang bercat warna-warni, yang bisa kita masukkan dalam kategori benda sebagai media bermain, yaitu alat-alat yang digunakan oleh anak-anak untuk bermain anak-anak dalam mengekspresikan gerak tubuhnya. Melalui media atau benda inilah, anak-anak mengungkapkan dan mengekspresikan berbagai gerakan spontan dan terstruktur yang menakjubkan dalam menaklukkan benda tersebut. Gerakan yang kemudian menciptakan sistem permainan melalui kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dengan penuh suka cita yang menyenangkan.

Di sini berarti telah terjadi proses komunikasi antara media atau benda sebagai objek, baik disengaja maupun tidak disengaja, yang memberikan stimulasi dengan anak yang menciptakan gerak tubuh. Bergerak dalam memainkan atau menggunakan benda itu untuk bermain. Tentu saja, proses mental terjadi dalam komunikasi stimulasi yang kompleks. Proses mental yang kompleks ini dapat dijelaskan sebagai berikut. Pada mulanya adalah benda yang diam. Benda yang kemudian menarik perhatian anak-anak karena ada sesuatu yang unik, misalnya, ayunan dan panjat tali yang berwarna-warni. Di sinilah, benda atau media memberikan stimulasi impresi dan persepsi pada anak-anak untuk memainkannya.

Benda menjelma tidak sekadar benda yang diam, tetapi benda yang telah memberikan stimulasi ketertarikan pada indrawi anak. Indra inilah yang kemudian menghimpun impresi dan ketertarikan anak, yang kemudian anak mengumpulkan impresi ini dan mengirimkannya pada otak pusat anak. Melalui otak pusat ini, gerakan-gerakan dilakukan dan dikontrol dengan perantara otot-otot pada tubuh anak sehingga berbagai gerakan dapat tercipta oleh anak-anak dalam kegiatan bermain. Gerakan dalam bermain anak ini melibatkan tiga hal penting: **otak pusat**, **indra**, dan **otot**. Gerakan tubuh anak dalam bermain merupakan hasil akhir yang dituju oleh kinerja segenap mekanisme yang rumit dan canggih. Melalui gerakan tubuh dalam bermain ini anak-anak mengekspresikan dirinya (Montessori, 2008). Mengekspresikan rasa senang dan kecerdasannya melalui gerak dalam permainan.

Di sini dapat disimpulkan bahwa gerak dalam bermain anak terbentuk melalui proses mental yang kompleks. Dimulai dari **ketertarikan indrawi** anak pada sesuatu atau benda-benda yang menarik, yang kemudian memberikan stimulasi impresi. Impresi ini yang kemudian dikumpulkan oleh otak **pusat anak**. Impresi yang terkumpul ini kemudian disalurkan melalui **otot-otot** yang menghasilkan gerakan, baik yang bersifat kasar maupun halus. Melalui gerakan inilah anak-anak kemudian melakukan aktivitas yang disebut dengan bermain karena gerakan anak sesungguhnya mengekspresikan kecerdasan dan rasa senang anak. Di sinilah, bermain tidak sekadar bergerak, tetapi gerak yang terbentuk dari proses kompleks yang mengembangkan dan menumbuhkan potensi dan fisik anak-anak. Untuk itu, dalam kasus anak-anak saya di atas, dapat dijelaskan mekanisme geraknya sebagai berikut.

Pertama, pada mulanya adalah indra penglihatan yang menangkap impresi dan informasi menyenangkan atau menarik pada panjat tali dan ayunan yang berwarna-warni dan baru dijumpai.

Kedua, impresi ini kemudian disimpan dan dikumpulkan dalam otak pusat anak yang menerjemahkan impresi ini menjadi serangkaian kegiatan yang akan dilakukan oleh anak-anak.

Ketiga, otak pusat anak kemudian memerintahkan tangan dan kaki yang sedang tumbuh sempurna ini untuk menggerakkan otot-ototnya menaklukkan mainan ayunan dan panjat tali ini.

Kempat, kaki dan tangan anak-anak pun kemudian bergerak dalam keharmonisan bermain dalam menggunakan dan menaklukkan sistem kinerja ayunan dan panjat tali dengan sempurna.

Melalui aktivitas mental yang kompleks dalam bergerak saat bermain, maka kinerja gerak yang melibatkan otak pusat, indrawi, dan otot akan memberikan dampak penting bagi anak-anak.

Pertama, pemenuhan rasa dan impresi ketertarikan melalui indrawi yang terpuaskan akan menghasilkan pengalaman dan sensasi yang menyenangkan bagi anak-anak dalam bermain melalui gerakan. Misalnya, rasa senang kaki memanjat, tubuh bergoyang di ayunan, sampai melihat pemandangan di bawah dari atas.

Kedua, sistem kinerja bergerak dalam bermain yang memberikan impresi balik ke otak pusat dalam memahami konsep dan gagasan sehingga anak-anak semakin membentuk banyak pengetahuan anak-anak yang mencerdaskan. Misalnya, anak-anak memahami dorongan ayunan, sistem memegang yang kuat, teknik kaki memanjat agar tidak jatuh, kekuatan tangan dalam memegang besi dan tali, dan sebagainya.

Ketiga, tidak hanya itu, kinerja otot-otot yang intensif dalam menaklukkan benda-benda membuat pertumbuhan otot kaki dan tangan yang kuat. Misalnya, kaki yang kuat untuk bertumpu tubuh, tangan yang kuat untuk memegang dan mengayunkan ayunan.

Di sinilah, sistem mekanisme kinerja bergerak dalam bermain bagi anak-anak kemudian mengembangkan potensi anak-anak sehingga bergerak dalam bermain menjadi satu kinerja penting dalam pendidikan yang harus dilakukan dengan sempurna. Tujuannya, melalui gerak dalam bermain ini anak-anak akan dibentuk menjadi pribadi yang sempurna pertumbuhan dan perkembangannya.

D. BERGERAK SEBAGAI BASIS BERMAIN ANAK

Dari penjelasan di atas, kita simpulkan bahwa *bergerak merupakan basis kegiatan bermain anak-anak*. Bermain adalah suatu aktivitas yang aktualisasinya berupa *bergerak*. Aktualisasi bergerak dalam bermain dikoordinasikan oleh suatu mekanisme tertentu sehingga bergerak dalam kegiatan bermain selalu teratur dan terprogram dengan baik untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Di sinilah bergerak secara bebas, baik yang bersifat spontan dan impresif bukan bergerak dalam konteks bermain. Misalnya, anak tiba-tiba menonjok atau memukul atau bisa juga bersin. Bergerak dalam bermain adalah bergerak yang dipandu, diorganisir, dan harus melalui suatu sistem mekanisme tertentu. Dari sinilah bergerak dalam bermain memiliki tujuan-tujuan yang telah direkayasa.

Namun, hal ini sering tidak disadari oleh orang tua. Hal ini terjadi misalnya munculnya protes para orang tua yang anaknya sekolah di pendidikan anak usia dini yang memang semua kegiatan belajarnya berbasis permainan. Para orang tua sering melakukan protes dengan mengatakan kalau: *sekolah kok isinya bermain saja?* Terus maksud para orang tua yang diinginkan adalah anak duduk tenang membaca buku. Inilah yang keliru. Anak-anak 0-6 tahun belajar dalam bergerak dan bermain dalam mengembangkan pemahaman lingkungan dan pengetahuan melalui aktivitas panca indrawi (Montessori, 2019). Padahal jika ditelaah, bermain di ruang sekolah anak dengan bermain di alam luar anak-anak sangat berbeda konsepnya sekalipun tetap sama substansi bergerak.

Dalam sekolah, bergerak dalam bermain telah diarahkan untuk tujuan tertentu dalam suatu mekanisme yang terprogram dengan tidak mengabaikan aspek senang dan gembiranya. Sedangkan

bermain di alam luar anak-anak bersifat bebas tanpa tujuan dan mekanisme yang jelas. Misalnya, saat anak-anak bermain air di alam luar, maka anak bermain bebas tanpa tujuan dan arah. Anak-anak hanya bergerak merayakan kegembiraan bermain yang bebas, sehingga anak-anak tidak ada kontrol tujuan dan pengarahan yang membuat anak mendapatkan pemahaman dan keterampilan. Sebaliknya, saat anak-anak bermain air di sekolah, misalnya, dengan tugas mengambil air dari ember dan memindahkan ke ember lain dengan peraturan jumlah pengambilan, langkah, dan kerja bersama, maka anak dalam melakukan kegiatan tersebut diorientasikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, menalar, bekerja sama, dan kecepatan.

Dari sinilah, bermain di sekolah akan lebih optimal menumbuhkan dan mengembangkan potensi anak-anak. Kita dapat melihat kenyataan anak-anak yang sekolah dengan menjadikan bergerak dan bermain sebagai basis belajarnya, maka anak-anak akan tumbuh dan berkembang lebih baik daripada yang bergerak dan bermain secara bebas di alam luar. Untuk itulah, bergerak dalam bermain di sekolah menjadi basis utama dalam belajar anak. Persepsi orang tua yang menganggap belajar hanya bermain saja di sekolah adalah persepsi yang keliru karena ketidaktahuan orang tua. Menjadi tugas kita bersama untuk memberikan pemahaman pada orang tua bahwa cara belajar terbaik anak-anak usia dini adalah melalui bergerak dalam bermain.

Montessori (2019) mengidentifikasi bahwa bergerak sebagai basis permainan anak-anak usia dini karena pada usia ini anak sedang berada dalam fase penjelajah indrawi, yaitu suatu fase di mana anak-anak sedang mengeksplorasi lingkungan sekitarnya melalui bergerak dengan menggunakan pancaindranya. Hal ini bisa kita lihat pada saat anak dilahirkan, sesungguhnya ia belum memiliki pengetahuan karena otak atau pikiran anak baru mulai terbentuk dan masih terbatas. Dari kemampuan berpikir dalam struktur otak yang terbatas, tentu saja seharusnya anak tidak bisa mendapatkan pengetahuan karena pengetahuan selalu didapat melalui pengetahuan. Namun kenyataannya tidak demikian, dalam perkembangannya, otak anak yang terbatas dan sedang mulai berkembang ternyata anak-anak mampu mendapatkan pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya dengan baik. Bisa

memahami segala terbaik dunia yang ada di sekelilingnya dengan cepat dan tepat melalui bergerak dalam bermain dengan menggunakan pancaindra dalam anggota tubuhnya.

Dari sinilah, kita bertanya dari mana sesungguhnya anak-anak mendapatkan pengetahuan tentang dunia di sekitarnya saat kemampuan berpikir dan otak anak masih terbatas? Berdasarkan argumentasi Montessori (2019) mengidentifikasi bahwa anak-anak memiliki mekanisme mendapatkan pengetahuan yang unik, yaitu melalui indrawinya melalui kegiatan bergerak dan bermain. Setiap kali anak bergerak dalam bermain maka indrawi anak-anak bersentuhan dengan benda dan segala hal yang ada di sekelilingnya, maka sistem indrawi anak akan memberikan impresi atau kesan yang kuat ke dalam otak dan pikiran anak-anak yang terbatas.

Impresi dalam bergerak inilah yang kemudian secara perlahan dipahami informasinya dan mengembangkan otak dan berpikir anak-anak, dan pada gilirannya anak-anak memahami informasi tentang dunia di sekelilingnya. Hal ini terbukti dari perilaku dasar anak-anak sebagai penjelajah indrawi yang selalu ingin memegang dan menaklukkan benda-benda di sekelilingnya melalui aktivitas bergerak dalam bermain. Pada masa anak-anak dini pun akan diisi hari-harinya dengan bermain dengan bergerak untuk meraih, menggenggam, dan memasukkan benda dalam mulut. Melalui aktivitas jelajah indrawi inilah anak-anak mengenal dunia dan mengembangkan kemampuan otak dan sistem berpikirnya.

Dari sinilah substansi bergerak dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak usia dini harus bisa dipraktikkan oleh indrawi anak-anak karena pada masa ini anak-anak sedang menjadi penjelajah indrawi yang hebat. Bergerak dalam bermain bagi anak usia dini menjadi praktik menaklukkan benda-benda melalui indrawinya. Orang tua pun harus paham dengan hal ini dan melakukan tiga hal penting, yaitu mengkondisikan lingkungan, mendampingi anak, dan membantu menyelesaikan.

Mengkondisikan Lingkungan

Anak-anak usia dini suka bergerak dalam bermain. Suka meraih segala sesuatu, kemudian menggenggam dan meremas-remas sampai sedemikian rupa, tertawa senang dan suka memasukkan apa

yang digenggamnya ke dalam mulut. Inilah perilaku si penjelajah indrawi yang sedang memuaskan rasa ingin tahunya dan mengembangkan kemampuan berpikir dan sistem otaknya.

Dengan kenyataan ini, maka tugas penting orang tua adalah mengondisikan lingkungan sekitar rumah yang menarik, yang penuh dengan benda-benda yang menyampaikan informasi sehingga anak-anak senang dan tertarik untuk menaekukannya. Lebih penting lagi, benda-benda itu adalah informasi penting yang sesuai dengan fisiologi anak-anak usia dini. Misalnya, si penjelajah indrawi diberikan meja dan kursi yang sesuai dengan ukuran tubuhnya sehingga anak-anak bisa menjelajah dan menaekukannya dengan merambat dan kemudian menduduki kursi itu. Kemudian di mejanya sudah disediakan mainan atau gambar-gambar yang menarik sehingga anak akan memainkannya.

Melalui peran dalam menyediakan benda-benda yang menarik dan bisa ditaklukkan oleh anak-anak, maka anak-anak kita akan senang menjelajah. Senang menaekukkan benda-benda di sekelilingnya, dan hasilnya, anak-anak kita akan menjadi individu yang pintar dan cerdas karena sistem otak dan berpikirnya bisa bekerja dengan baik dan memiliki pengetahuan yang luas.

Mendampingi Anak

Tentu saja, dalam proses penaklukkan ini, anak-anak sering melakukan hal-hal yang membahayakan dirinya. Misalnya, anak tiba-tiba memanjat tangga terlalu tinggi atau memainkan pisau dan gunting yang bisa melukainya. Di sinilah, anak-anak membutuhkan orang tuanya dalam aktivitas menjelajah ini. Namun, yang perlu diingat, kebutuhan anak terhadap orang tuanya dalam melakukan penjelajahan indrawi ini bukan sebagai orang yang melarang. Selalu mengatakan jangan jika anak-anak dalam keadaan berbahaya.

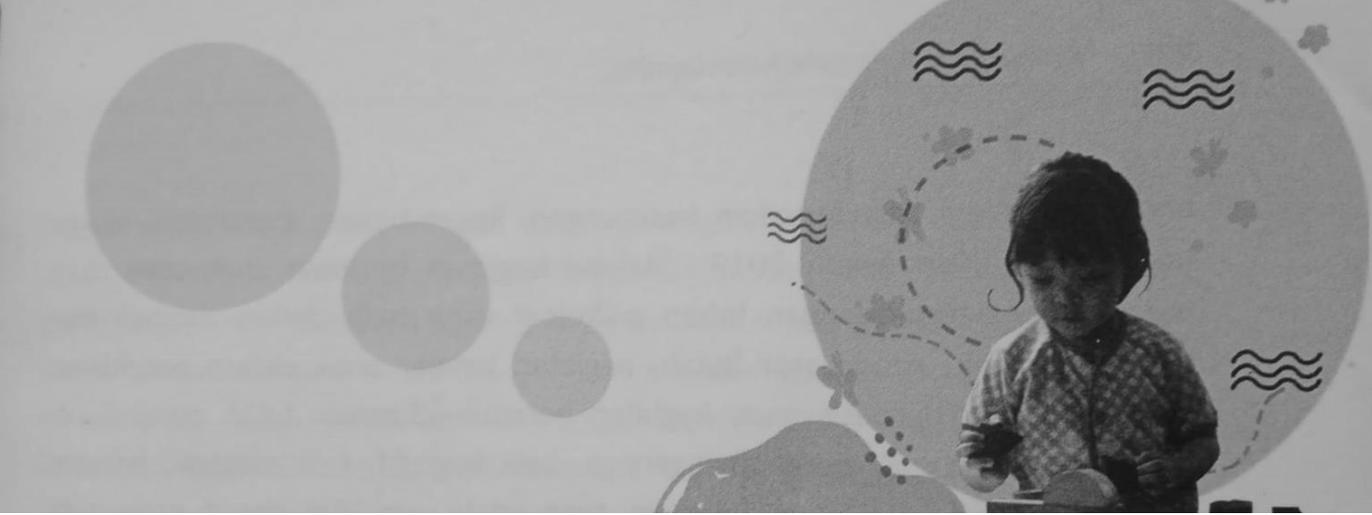
Yang dibutuhkan anak pada orang tua dalam kegiatan penjelajahan adalah sebagai pendamping yang selalu memberikan ruang kebebasan anak untuk mengeksplorasi aktivitas penjelajahan dan mengarahkan saat kegiatan penjelajahan indrawi anak membahayakan diri anak. Pendampingan orang tua yang benar ini akan semakin aktivitas menjelajah indrawi anak jadi semakin menyenangkan.

Membantu Menyelesaikan

Kenyataannya, dalam proses menjelajah anak-anak sering mengalami kesulitan. Misalnya, anak-anak tidak bisa menggenggam bola. Selalu lepas saat bola dipegang berkali-kali. Kemudian anak-anak menunjukkan ekspresi lelah dan putus asa. Saat keadaan demikian, jangan lekas orang tua membantu dengan menyelesaikan masalah. Ini tidak baik bagi anak-anak karena usaha indrawi anak-anak tidak berlangsung maksimal.

Padahal usaha maksimal anak-anak dalam menaklukkan suatu benda akan memberikan pemahaman yang menyeluruh dalam mengembangkan otak dan berpikir anak. Untuk itu, saat anak dalam kesulitan, orang hanya membantu anak-anak dalam menyelesaikan persoalannya sendiri. Dengan cara ini anak-anak akan merasa senang dan puas. Anak merasa dirinya berhasil, dan pada gilirannya akan memaksimalkan kemampuan otak dan kecerdasan berpikir anak-anak.

Dari penjelasan di atas disimpulkan bahwa basis utama bermain anak adalah bergerak. Bergerak dalam bermain adalah bergerak dalam sebuah aturan dan mekanisme yang telah ditentukan untuk tujuan-tujuan tertentu. Untuk itu, bergerak sebagai basis bermain yang akan dibahas dalam buku ini adalah bergerak untuk tujuan belajar anak melalui kegiatan bermain. Untuk itulah, pada bab-bab selanjutnya akan dibahas konsep bermain dalam kerangka konseptual dan praktiknya.



BAB 3

BERMAIN & PERMAINAN ANAK USIA DINI

Setelah mengetahui karakteristik perkembangan anak dan bergerak sebagai pondasi kegiatan permainan anak, maka pertanyaan yang perlu dijawab selanjutnya adalah *apa bermain dan permainan anak usia dini?* Untuk itulah, pada bab ini akan membahas pengertian bermain dan permainan serta substansi bermain dan permainan pada anak usia dini. Dengan penjelasan bab ini akan memberikan pemahaman secara komprehensif konsep bermain dan permainan pada anak usia dini yang tentunya memiliki karakteristik yang khas.

A. MEMAHAMI BATASAN BERMAIN

Untuk menjelaskan konsep bermain secara jelas, baca dan perhatikan ilustrasi peristiwa berikut ini.

Keila (3 tahun) bangun pagi. Ia langsung mengambil mainan kasir-kasiran yang baru diberikan orang tuanya semalam. Keila memegang erat mainan itu dan memandangi mainannya itu dengan takjub. Sesekali Keila memegang mainan itu dengan tersenyum senang.

“Keila, mandi dulu!” ajak Ibunya.

Keila menggelengkan kepala seraya berseru, “Nanti, Bu. Keila mau main dagang-dagangan dulu.”

Ibu Keila menanggapi dengan tersenyum sayang seraya bertanya, “Mau main dagang-dagangan sama siapa?”

“Sama Bilqis (5 tahun)!” jawab Keila.

Selang beberapa saat kemudian Bilqis datang. Bilqis membawa banyak daun-daunan. Mulai daun singkong, bunga, pisang, dan masih banyak lagi. Keila tersenyum senang melihat kedatangan Bilqis. Keila langsung bangkit dari duduknya dan mengajak Bilqis ke halaman rumah.

“Kamu jadi penjualnya, Is. Aku jadi pembelinya!” seru Keila.

“Iya, Keila. Aku setuju. Berarti mainan kasir-kasirannya aku yang pegang. Kamu pegang keranjangnya,” seru Bilqis dan keduanya bertukar mainan.

Setelah Bilqis menata sayur-sayurannya, Bilqis kemudian berteriak, “Siapa yang mau beli? Siapa yang mau beli?”

“Aku, Bilqis. Aku mau beli sayuran!” seru Keila.

....

Bilqis dan Keila kemudian terlibat kegiatan dagang-dagangan yang menyenangkan hingga keduanya lupa mandi pagi.

Apa yang terjadi dengan Keila dan Bilqis, terutama saat keduanya terlibat secara aktif dalam dagang-dagangan itulah yang disebut bermain. Keduanya bermain dalam suasana yang menyenangkan, memberdayakan alat-alat mainan, terjadi gerak dalam interaksi dan komunikasi, dan keduanya bergembira dengan kegiatan dagang-dagangan itu. Inilah substansi penting yang disebut dengan bermain bagi anak-anak usia dini.

Bermain adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak dengan senang dan gembira. Anak berlari dengan berteriak keras, meloncat, melempar bola, sampai menaiki tangga dengan penuh semangat. Semua ini menunjukkan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak dengan rasa senang, karena jika tidak senang, kenapa anak mau melakukan kegiatan demikian? Saat kita mengajak anak-anak untuk melakukan sesuatu yang menurut anak-anak tidak menyenangkan, pasti anak-anak tidak akan

mau melakukannya, dan biasanya anak akan menjawab, “Tidak, ah. Tidak asyik!” Tapi sebaliknya, jika kita mengajak anak-anak melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan, anak-anak pasti akan berteriak, “Asyik! Aku mau!”

Hal ini mengindikasikan dua hal penting yang ada dalam bermain: *aktivitas bergerak* dan *kesenangan*. Kegiatan atau aktivitas bergerak ini terkait dengan organisasi organ fisik-motorik anak untuk bergerak dalam melakukan sesuatu yang menjadi orientasi bermain, misalnya, jika bermain lompat tali, maka aktivitas fisik-motoriknya adalah melompati tali secara berulang. Sedangkan kesenangan terkait erat dengan keadaan psikologis anak saat melakukan kegiatan itu. Dalam melakukan kegiatan apapun, psikologis anak selalu mengikutinya, salah satunya rasa senang dan tidak senang. Rasa senang muncul jika kegiatan tersebut mendatangkan sesuatu yang membuat hati suka cita, misalnya, kegiatan lari pagi melihat alam yang indah membuat hati senang atau lari bersama teman-teman yang membuat gembira. Dengan rasa senang inilah, maka sebuah kegiatan bisa disebut bermain. Jika tidak senang dalam melakukan kegiatan, ini berarti anak-anak melakukannya terpaksa, dan jika terpaksa, ini berarti sesungguhnya anak-anak tidak bisa mengembangkan ke tahap selanjutnya karena rasa senang hakikatnya akan membuka ke manfaat selanjutnya dari kegiatan bermain.

Seperti apakah rasa senang itu? Senang itu suatu kondisi perasaan merasa lega, puas, dan bahagia (KBBI, 2015). Rasa senang itu tercipta karena terpenuhinya keinginan dan harapan atas sesuatu, termasuk terpenuhinya kegiatan yang sesuai dengan yang diinginkan. Misalnya, saat anak-anak memiliki harapan kalau bermain petak-umpet akan mendapatkan senang karena bersama teman, terhibur, dan seru. Saat anak-anak bermain petak-umpet kemudian anak-anak mendapatkan harapan yang diinginkannya, maka dapat dipastikan bahwa anak akan merasakan sensasi senang. Di sinilah petak-umpet dapat dikategorikan dalam bermain. Namun

sebaliknya, bagaimana jika anak tidak mendapatkan rasa senang dari bermain petak-umpet maka anak akan terpaksa dan tersiksa, ingin cepat selesai, dan tidak fokus dalam melakukan kegiatan, maka kegiatan petak-umpet tetap bisa kita katakan bermain, namun bermain yang tidak optimal karena kehilangan rasa senang. Padahal rasa senang inilah yang akan membuat anak berkesan dan memberikan dampak lebih lanjut atas kegiatan bermain.

Dampak yang harus tercipta atas kegiatan bermain adalah tumbuh dan berkembangnya potensi fisik-motorik, afektif, dan kognitif anak-anak. Artinya, bermain bagi anak-anak tidak semata-mata persoalan *kegiatan yang menyenangkan* saja, tetapi *kegiatan yang menyenangkan juga harus mampu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik-motorik, afektif, dan kognitif anak-anak*. Potensi fisik-motorik terkait dengan gerakan yang menumbuhkan fisik anak-anak sehingga anak-anak menjadi pribadi yang sehat; potensi afektif terkait dengan sikap, karakter, dan moral anak-anak; sedangkan potensi kognitif terkait dengan kemampuan anak dalam mengembangkan berpikirnya.

Dari penjelasan di atas, dapat diidentifikasi bahwa segala aktivitas anak, disebut bermain jika setidaknya memiliki tiga indikator penting: *Pertama*, bermain haruslah merupakan suatu aktivitas dan kegiatan aktif yang dilakukan oleh anak-anak; *Kedua*, kegiatan yang dilakukan tersebut haruslah dilakukan dengan menyenangkan karena melalui rasa senang ini, anak-anak akan merasakan dampak sebagai ciri selanjutnya; dan *Ketiga*, kegiatan yang menyenangkan secara optimal mampu memberikan dampak dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik-motorik, afektif, dan kognitif anak. Melalui ketiga indikator inilah, kita kemudian bisa mengidentifikasi manakah aktivitas bermain yang baik bagi anak-anak atau pun yang tidak.

Misalnya, kita mengambil contoh, kegiatan bermain *game* melalui *gadget*. Pertanyaannya apakah bermain *game gadget* dapat dikategorikan dalam kegiatan bermain yang baik untuk anak-anak

atau tidak? Kita pun bisa mengukur dan mengidentifikasikannya dengan berdasarkan pada tiga kriteria di atas. *Pertama*, dalam konteks aktivitas atau kegiatan, maka bermain *game gadget* merupakan kegiatan aktif anak-anak yang dilakukan dengan lebih banyak duduk dan lebih dominan dalam menggerakkan motorik halus untuk memainkan tombol-tombol gawai, Hal ini menyebabkan bermain *game* tidak mampu dalam mengoptimalkan potensi motorik-fisik anak-anak secara keseluruhan karena aktivitas bermain *game* hanya berpusat pada motorik halus jari-jemari tangan saja. *Kedua*, kita pasti meyakini bahwa bermain *game* itu sangat disukai anak-anak. Sekali bermain anak-anak langsung suka, dalam hitungan hari kemudian, anak-anak akan mengalami kecanduan pada bermain *game gadget*. Di sini menunjukkan bahwa kegiatan bermain *game* itu sangat menyenangkan dan disukai anak-anak. Pada aspek yang kedua, bermain *game* memenuhi kriteria disebut sebagai kegiatan bermain yang menyenangkan anak-anak.

Ketiga, jika dilihat dari dampak optimalisasi terhadap pengembangan potensi anak, maka dapat kita identifikasi: (1) fisik motorik yang aktif bergerak dalam bermain *game* ini adalah motorik halus jari saja, sedangkan anggota fisik lain seperti tubuh, kaki, dan tangan hanya diam saja; hal ini tentu saja kurang baik untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik-motorik anak; kita pun melihat kenyataan obesitas yang dialami anak-anak yang kecanduan bermain *game gadget*; (2) dari aspek afektifnya, bermain *game* tidak bisa mengoptimalkan perkembangan sosial, emosional, karakter, sampai moral karena bermain *game* tidak mengkondisikan anak-anak untuk menjalin komunikasi dan interaksi dengan lingkungannya; bermain *game gadget* membuat anak-anak seharian hanya dikondisikan untuk menghadapi mesin yang tidak baik untuk pengembangan afektifnya; dan (3) dari aspek kognitifnya, sekalipun bermain *game* terkesan sedang mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam menaklukkan pola-pola dalam bermain, tetapi sebenarnya pola-pola bermain dalam *game gadget* itu sifatnya tetap,

jadi anak-anak hanya belajar menaklukkan pola tersebut tanpa mengembangkan dan meluaskan pengetahuan anak-anak.

Dari sinilah, kita bisa mengidentifikasi bahwa bermain *game gadget* sebagai kegiatan bermain yang sangat disukai anak-anak ini tidak baik untuk anak-anak. Sebabnya, sekalipun bermain *game gadget*, dari aspek kegiatan dan menyenangkanya termasuk dalam kegiatan bermain, tetapi dari aspek dampak positif yang berperan dalam mengembangkan potensi anak tidak terjadi. Bermain *game gadget* tidak dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik-motorik, afektif, dan kognitif anak-anak. Bermain *game gadget* terlalu lama pun memiliki kecenderungan tidak baik bagi anak-anak karena dengan anak kurang gerak, kurang berpikir, dan kurang sosial akan membuat pertumbuhan dan perkembangan anak tidak bagus. Sering bermain *game gadget* apalagi sampai kecanduan membuat anak-anak tingkat kesehatannya kurang baik, sikap-sikap kurang baik dan kecenderungannya asosial, temperamen dan emosionalnya tidak bagus, serta penguasaan wawasan ilmu pengetahuannya sangat minim. Tidak heran para orang tua dan guru sangat tidak suka jika anak-anak terlalu larut dan menghabiskan hari-harinya dengan bermain *game gadget* ini.

Memang sebenarnya setiap kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak pasti memenuhi indikator-indikator di atas. Namun demikian, kenyataan yang kita jumpai, komposisi setiap indikator dalam kegiatan bermain berbeda-beda. Misalnya, dalam kegiatan bermain petak-umpet, maka anak-anak akan senang melakukan kegiatan bermain tersebut, dalam kegiatan petak-umpet ini ada indikator: fisik-motorik yang diwujudkan oleh anak-anak dalam berlari, berteriak, dan bergerak bebas; juga ada indikator afektif yang terkait dengan kerja sama, sosialisasi, komunikasi, dan sebagainya; serta adanya indikator berpikir dalam memperkirakan, menebak suara dan gerak temannya, memprediksi, dan sebagainya. Namun, dari ketiga indikator itu, kegiatan bermain petak-umpet

didominasi oleh aspek fisik-motorik dan afektif dalam bentuk dominasi kegiatan berlari dan berinteraksi secara intensif. Sementara untuk indikator kognitifnya kurang maksimal.

Dengan kenyataan ini, kita harus memahami bahwa idealnya setiap hari kehidupan anak-anak jangan didominasi kegiatan bermain yang monoton karena kegiatan bermain yang monoton tidak bisa secara komprehensif mengembangkan ketiga indikator perkembangan anak. Misalnya, jika anak banyak menghabiskan waktu kesehariannya hanya bermain lari-larian saja, maka yang berkembang maksimal dalam diri anak hanya fisik-motorik dan afektifnya saja, tetapi kemampuan kognitifnya tidak. Atau, anak setiap harinya hanya menghabiskan waktu hanya untuk bimbingan belajar, maka yang berkembang hanya kemampuan kognitifnya saja, sedangkan afeksi dan fisik-motoriknya tidak berkembang maksimal. Untuk itu, kegiatan bermain untuk anak-anak idealnya harus variatif yang bisa memaksimalkan potensi perkembangan anak-anak secara seimbang sehingga potensi anak-anak akan tumbuh dan berkembang dengan maksimal.

B. MEMAHAMI BATASAN PERMAINAN

Saat anak-anak meminta dibelikan mainan yang berupa, misalnya, mobil-mobilan, dan orang tua membelikannya, maka anak akan senang bermain dengan mobil-mobilan itu, tetapi pertanyaannya adalah: berapa lama anak akan suka bermain dengan mobil-mobilan itu? dapat dipastikan tidak akan terlalu lama, hanya sampai satu jam saja anak sudah akan jenuh dan bosan. Mobil-mobilan yang baru dan barangkali harganya mahal itu sudah tidak berarti lagi. Anak-anak pun akan meminta mainan yang baru lagi, dan kejadian ini akan terulang terus. Pertanyaannya adalah kenapa bisa demikian?

Sebenarnya, secara psikologis kenyataan di atas terjadi bukan karena anak-anak jenuh dengan alat bermain “mobil-mobilan” itu. Akan tetapi, anak-anak jenuh dengan permainan yang

mengkondisikan anak-anak bermain. Jika anak-anak hanya tahu bahwa permainan mobil-mobilan itu hanya menjalankannya ke depan dan ke belakang saja, maka dalam hitungan jam bahkan menit anak-anak akan merasa jenuh dan bosan, sehingga anak-anak akan meninggalkan begitu saja mainannya, yang bisa jadi, harganya mahal. Tapi, hal ini tidak akan terjadi, jika orang tua atau guru mampu membuatkan permainan-permainan baru dengan alat bermain mobil-mobilan itu, maka anak-anak akan selalu senang dan bermain dengan mobil-mobilan itu terus. Misalnya, melalui mobil-mobilan tersebut orang tua bisa membuat dan mengembangkan permainan: sosiodrama, angkut-angkutan, balapan antarmobil, karnaval mobil-mobilan, dan sebagainya. Dengan permainan yang variatif inilah, maka anak-anak tidak akan bosan dengan alat bermain mobil-mobilannya.

Di sini dapat kita identifikasi bahwa permainan adalah *sesuatu yang digunakan untuk mengatur kegiatan bermain*, sesuatu itu berupa *konsep, sistem, dan prosedur yang mengatur kegiatan bermain*. Adapun *konsep, sistem, dan prosedur* dalam permainan ini berwujud dalam hal sebagai berikut:

Pertama, nama kegiatan bermain. Setiap kegiatan bermain pasti memiliki nama. Nama inilah yang sering disebut oleh anak-anak, bahkan satu kegiatan bermain yang sama, ternyata bisa memiliki nama-nama yang berbeda. Biasanya ini terjadi pada permainan tradisional, setiap daerah yang memiliki nama berbeda sekalipun kegiatan bermainnya hampir sama atau bahkan sama. Nama dalam permainan ini biasanya diberikan oleh pemakainya dengan sesuka hati. Melalui nama inilah anak-anak akan membangun imajinasi dan sosialnya untuk ikut terlibat dalam permainan itu atau tidak. Misalnya, saat anak mengajak temannya untuk bermain kelereng, maka anak yang diajak akan berimajinasi dan berasosiasi tentang permainan itu, jika anak merasa senang, maka akan menyetujui, dan sebaliknya, jika anak merasakan tidak senang, maka anak akan menolaknya. Inilah pentingnya nama yang

harus dan selalu ada dalam permainan. Nama permainan merupakan suatu konsep yang membangkitkan imajinasi dan pemahaman atas kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan anak-anak dalam bermain.

Kedua, aturan yang digunakan dalam bermain. Setiap permainan pasti memiliki nama, dan setiap nama permainan yang berbeda akan memiliki konsekuensi dengan sistem, prosedur, dan aturan bermain yang berbeda-beda. Bedanya bermain gobak sodor dengan lompat tali adalah pada nama dan aturan permainannya. Bahkan, nama boleh bermacam-macam, tetapi sistem aturan bermainnya bisa jadi sama. Dari sinilah, sistem bermain dan aturan yang digunakan menjadi inti dalam kegiatan bermain. Suatu kegiatan bermain bisa dikatakan bagus, menyenangkan, dan mampu mengembangkan potensi anak-anak ini bergantung pada sistem dan aturan bermain. Melalui aturan-aturan inilah anak-anak kemudian melakukan berbagai langkah kegiatan bermain yang telah ditetapkan dan disepakati dalam permainan.

Ketiga, alat atau media yang digunakan dalam bermain. Apapun keadaannya, setiap permainan pasti membutuhkan alat, media, dan sumber bermain. Misalnya, saat anak-anak bermain bola, maka anak-anak menjadi bola sebagai media atau alat bermainnya. Atau, saat anak bermain mendongeng, maka anak-anak akan menjadikan buku dongeng sebagai media, sumber, dan alat bermain. Permainan yang baik selalu menggunakan dan mengorganisir media dan alat bermain karena melalui media dan alat bermain inilah anak-anak bisa mengembangkan kegiatan yang menyenangkan, mengembangkan imajinasi, serta mengembangkan kemampuan berpikirnya. Bahkan, alat atau media ini juga banyak berperan dalam mengorganisasi interaksi dan komunikasi yang intensif dan menyenangkan anak-anak saat melakukan kegiatan bermain.

Keempat, norma etika bermain. Sekalipun bisa jadi tidak disampaikan atau ada secara tertulis atau terkatakan, tetapi norma dan etika dalam permainan selalu ada. Norma dan etika inilah yang

mengatur sikap-sikap anak-anak dalam bermain. Norma dan etika ini akan ditegakkan saat anak melanggar aturan atas sistem bermain yang telah ditetapkan. Misalnya, jika anak-anak yang melakukan kecurangan dalam bermain, maka anak yang lain akan memberikan sanksi atas pelanggaran itu. Hal ini diberlakukan karena melanggar norma dan etika akan membuat kegiatan bermain tidak terbuka dan menyenangkan lagi. Misalnya, saat bermain bola, jika ada anak yang bermain bola tidak aktif dan hanya diam saja, atau tidak aktif membela regunya, maka sikap ini akan membuat teman-teman lain kecewa. Kekecewaan teman lain yang bermain membuat mereka memperingatkan, menyemangati, sampai bisa jadi mengganti anak tersebut. Bisa jadi, saat anak melakukan kecurangan dan tidak sportif dalam bermain, maka akan membuat kecewa anak lain yang bermain, sehingga anak ini bisa dikeluarkan dalam permainan. Norma dan etika dalam permainan selalu ada dan dijunjung tinggi dalam kegiatan bermain.

Kelima, reward dan punishment. Sebenarnya tidak semua kegiatan bermain menerapkan hadiah dan hukuman. Akan tetapi, banyak kegiatan yang menerapkan ini, terutama jika kegiatan bermain terkait dengan permainan yang mengkondisikan anak-anak untuk menjadi pemenang dan yang kalah. Hadiah dalam permainan ini tidak selamanya hadiah dalam bentuk benda, tetapi juga penghargaan dan rasa bangga. Misalnya, dalam bermain bola, anak yang berhasil mencetak gol akan disanjung teman-temannya, diberikan rasa hormat dan bangga dari teman-temannya. Sedangkan hukuman dalam permainan tidak selamanya sanksi, tetapi juga ekspresi dan sikap yang wujudnya kecewa. Hukuman dan hadiah ini dengan demikian menjadi bagian yang tidak terpisah dalam kegiatan bermain, misalnya, hadiah rasa bangga anak-anak yang bisa menyelesaikan *puzzle*, dan rasa kecewa anak yang gagal menyelesaikan *puzzle*.

Dengan karakteristik permainan inilah, kita bisa mengidentifikasi suatu permainan, misalnya, permainan tradisional

yang bernama Congklak. *Pertama*, dari aspek nama congklak, permainan ini akan mengimajinasikan anak-anak untuk melakukan kegiatan bermain yang diam bersama teman-temannya, dan bermain sebatas membagikan biji-bijian atau batu-batuan kecil tertentu dalam lubang untuk dikumpulkan sebanyak mungkin. Permainan ini menyenangkan karena terkait dengan berkompetisi dalam mengumpulkan biji-bijian atau batu kecil sebanyak mungkin untuk menjadi pemenangnya.

Kedua, sistem aturan yang digunakan dalam permainan ini, anak yang menempati posisi sebagai pemain “A” memilih cengkungan di areanya dan diambil bijinya dan membaginya satu per satu tanpa mengisi lumbung yang bukan miliknya. Apabila biji terakhir yang diambil jatuh pada lumbung yang kosong, maka pemain “A” berhenti dan pemain “B” ganti yang bermain. Begitu seterusnya dilakukan secara berulang-ulang sampai biji-bijian habis. Anak yang lumbungnya paling banyak mendapat biji-bijian tersebut yang menjadi pemenangnya, sedangkan yang sedikit berarti kalah dalam permainan ini.

Ketiga, alat atau media yang digunakan dalam permainan ini adalah bidang panjang dengan terdapat tujuh cengkungan pada masing-masing sisi dan dua cengkungan yang lebih besar pada bagian tengah setiap ujung kanan dan ujung kiri yang biasanya disebut lumbung. Pada permainan ini biasanya menggunakan biji-bijian, batu-batuan kecil atau bahan lain yang sudah didesain. Ada pula congklak yang terbuat dari cangkang kerang laut yang berbentuk bulat agak oval atau yang serupa namun berbahan plastik. Lumbung pada ujung kanan adalah milik pemain “A”, dan lumbung yang sebelah kiri milik pemain “B”. Dua anak kemudian akan bermain dengan menduduki posisi “A” atau “B”.

Keempat, norma dan etika yang ditegakkan dalam permainan ini adalah bahwa setiap anak harus bermain dengan jujur dan sportif sesuai dengan mekanisme bermainnya. Dimulai dengan mengambil biji-bijian dan membagikannya pada setiap lubang, kecuali pada

lambung milik temannya sampai selesai, biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong. Dengan bermain jujur dan sportif, maka permainan ini akan dilakukan dengan baik dan menyenangkan sehingga yang menjadi juara ditentukan karena proses bermain yang benar sesuai dengan norma dan etika, dan yang kalah akan tetap senang dan bergembira mengakui keunggulan temannya.

Kelima, *reward* atau hadiah bisa diberikan pada anak yang menang. Misalnya dalam bentuk ucapan selamat pada pemenangnya. Selain itu, bisa juga pemenang diberikan hadiah mainan atau bisa makan bersama. Sedangkan yang kalah cukup dengan kemauan mengakui kealahannya dan berani memberikan ucapan selamat kepada pemenangnya. Sedangkan *punishment* atau hukuman diberikan pada anak yang melanggar norma atau etika bermain. Hukumannya bisa diganti anak lain untuk bermain, atau meminta maaf dan tidak mengulangi kecurangannya lagi, sehingga kegiatan bermain bisa diteruskan.

Dari sinilah, dengan mengidentifikasi permainan, maka dapat diidentifikasi bahwa permainan adalah seperangkat konsep, sistem, dan prosedur yang mengatur anak-anak dalam melakukan kegiatan bermain. Melalui permainan inilah kegiatan bermain dapat teridentifikasi dengan baik, sehingga kegiatan bermain akan dilakukan dalam serangkaian kegiatan yang sistematis dan sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan. Dari sinilah kegiatan bermain kemudian dapat dilakukan dengan baik sesuai dengan aturan-aturan konseptual yang telah disetujui dan disepakati bersama. Dari sinilah, pada akhirnya, yang mengatur serangkaian kegiatan dan aktivitas anak-anak dalam bermain adalah permainan dengan seperangkat konsep, sistem, dan prosedurnya yang sudah ditentukan.

C. BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI

Berdasarkan pada penjelasan di atas, maka bermain merujuk pada serangkaian kegiatan atau aktivitas anak-anak, sedangkan

permainan adalah sistem atau mekanisme yang mengatur anak-anak melakukan suatu aktivitas yang disebut bermain itu. Dari sinilah secara konseptual, setiap kegiatan atau aktivitas tidak bisa disebut bermain jika tidak dalam konteks pengaturan sistem yang jelas. Di sinilah, bermain dalam konteks belajar untuk meraih tujuan-tujuan yang diinginkan inilah yang digunakan sekolah dalam suatu permainan. Tapi, kegiatan bergerak bebas dalam mengekspresikan rasa senang, sekalipun itu disebut bermain, tetapi belum ada konteks sistem dan mekanismenya, maka itu termasuk dalam bermain dengan konteks bukan belajar di sekolah. Untuk memahami hal ini, kita bisa bandingkan ilustrasi berikut ini.

Pertama, anak-anak berkumpul di tanah lapang. Mereka berdiskusi untuk mandi di sungai. Anak-anak pun segera berlari secara bebas dan saling berkejaran menuju sungai yang jernih airnya. Sampai di sana anak-anak langsung melompat dan menceburkan diri dengan penuh suka cita. Mereka bergembira bermain air secara bebas di sungai.

Kedua, anak-anak di bawah bimbingan guru berkumpul di halaman sekolah. Setelah didapat pengarahan dari guru, anak-anak pergi bersama ke sungai. Sampai di sungai anak-anak diajak berdoa bersama sebelum mandi. Selesai berdoa dan melepas baju, anak-anak diminta melakukan beberapa gerakan untuk pemanasan. Anak-anak kemudian secara teratur menceburkan diri sesuai dengan nomor absen yang telah dibacakan. Di dalam sungai anak-anak mempraktikkan beberapa gaya berenang yang telah diajarkan. Setelah selesai, anak-anak diminta menceritakan pengalamannya mandi dan berenang di sungai satu per satu.

Dua kegiatan bermain yang sama, yaitu mandi dan berenang di sungai. Sekalipun kegiatan bermainnya sama, tetapi keduanya menunjukkan kegiatan bermain yang berbeda. Kegiatan pertama mandi dan berenang di sungai secara bebas, sedangkan kegiatan kedua mandi dan berenang di sungai dengan sistem dan aturan yang jelas. Di sinilah kita melihat bahwa sekalipun semua kegiatan

bergerak, menyenangkan, dan mengembangkan potensi anak diidentifikasi sebagai bermain, tetapi tidak semua kegiatan bermain dibangun dengan sistem permainan yang jelas dan baik. Di sinilah letak perbedaan mendasar antara kegiatan bermain di alam bebas yang tidak berbasis permainan, dengan kegiatan bermain di sekolah yang berbasis sistem permainan yang jelas.

Pertanyaannya, manakah yang baik bagi anak-anak? Tentu saja keduanya baik sebab (sudah dibahas di bab sebelumnya) bahwa setiap gerak bagian anak-anak adalah puncak kecerdasan tertinggi. Namun, dalam konteks pendapat Montessori (2019) yang menegaskan bahwa anak-anak adalah individu yang belum lengkap, dan karena ketidaklengkapannya inilah, anak-anak punya tugas unik kehidupan, yaitu melengkapi dirinya dengan pendampingan orang tua. Ini artinya di satu sisi, kegiatan bermain anak boleh dilakukan secara bebas oleh anak, tetapi di sisilain, kegiatan bermain juga harus dalam bimbingan dan pedampingan guru dan orang tua dalam konteks bermain dalam permainan yang dilakukan dengan tujuan-tujuan tertentu.

Dari sinilah, dapat diidentifikasi bahwa ada kegiatan bermain yang tanpa permainan karena dilakukan secara bebas dan memang disukai oleh anak-anak, dan biasanya kegiatan bermain ini dilakukan dalam ruang teman sejawat anak-anak. Di sisi lain ada kegiatan bermain yang didasarkan pada sistem permainan dan aturan yang jelas, yang biasanya dilakukan dalam kegiatan belajar di sekolah. Dalam kehidupan sehari-hari anak-anak melakukan dua kegiatan bermain, yaitu bermain secara bebas dan bermain dalam konsep permainan. Dua kegiatan bermain ini sangat baik bagi tumbuh dan kembang anak-anak.

Dalam hal ini bermain dan permainan anak usia dini yang dibahas fokus pada kegiatan-kegiatan bermain dalam konteks permainan yang ditujukan untuk anak-anak usia dini yang biasanya dilakukan di lembaga pendidikan anak usia dini. Dari sinilah dapat didefinisikan bahwa bermain dan permainan anak usia dini

menunjukkan pada suatu kegiatan bergerak dan menyenangkan yang terorganisir melalui sistem, mekanisme, dan tujuan tertentu yang dilakukan oleh anak-anak usia dini, dan tujuan utamanya adalah mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Bermain dan permainan ini seringnya dilakukan dalam ruang sekolah dan keluarga untuk menyampaikan materi-materi belajar dan keterampilan tertentu yang harus dikuasai oleh anak-anak usia dini.



BAB 4

TEORI, PERKEMBANGAN BERMAIN, DAN PERMAINAN

Kita sudah membahas bermain dan permainan dari berbagai aspeknya, sehingga pemahaman tentang bermain dan permainan dapat diidentifikasi secara menyeluruh. Dari sinilah, persoalan kemudian yang perlu diidentifikasi adalah bagaimana teori dan tahap perkembangan dalam kegiatan bermain dan permainan anak-anak? Untuk itulah, pada bab ini akan diidentifikasi dan dibahas tentang bermain dan permainan anak ditinjau dari teori dan tahap perkembangannya sehingga kita bisa mengetahui berbagai aspek teori yang mengonsept kegiatan bermain dan permainan serta tahap-tahap perkembangan bermain dan permainan anak.

A. TEORI-TEORI BERMAIN DAN PERMAINAN

Sebelum dibahas teori-teori bermain dan permainan, perlu dibahas pemetaannya lebih detail tentang kegiatan bermain dan permainan terlebih dahulu. Bermain merupakan kebutuhan yang

menjadi bagian penting kehidupan anak usia dini. Bermain tidak dapat terpisahkan dari anak usia dini. Bermain pun menjadi karakteristik utama anak usia dini. Dalam kegiatan bermain anak-anak akan mendapatkan kesenangan, kegembiraan, kesehatan, hingga kecerdasan (Kurniawan, 2019). Melalui kegiatan bermain anak-anak akan mengalami perkembangan tahap psikologi yang baik dalam tumbuh dan kembang anak. Atas dasar itulah, kegiatan belajar anak dalam pendidikan anak usia dini berbasis pada kegiatan bermain. Bermain telah menjadi inti dalam semua aspek perkembangannya, baik kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial, dan emosi. Dalam bermain anak-anak usia dini dapat memenuhi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangannya.

Bermain sebagai kegiatan utama mulai sejak anak berusia 0 tahun (anak usia dini). Saat itu anak-anak sudah senang menggerakkan anggota tubuhnya, senang melihat benda-benda yang menarik, hingga memainkan benda yang diraihnya. Melalui kegiatan bermain inilah, maka anak-anak sejak dini belajar mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Untuk itulah, kegiatan bermain anak-anak sejak usia dini menjadi basis kehidupannya. Secara naluriah anak-anak adalah individu yang bermain karena hanya dengan bermain anak-anak dapat mengembangkan dan menyempurnakan kemampuan pertumbuhan dan perkembangan psikologis dan fisiologisnya.

Untuk itu, kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak, selain berfungsi penting bagi pertumbuhan fisik anak-anak, juga memiliki fungsi sosial dan emosional, yaitu untuk perkembangan psikologi anak-anak. Melalui kegiatan bermain dan permainan inilah, anak akan merasakan berbagai pengalaman emosi, misalnya, rasa senang, sedih, semangat, kecewa, bangga, marah, bahagia, dan sebagainya. Melalui kegiatan bermain inilah anak-anak kemudian akan memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya. Melalui bermain inilah perkembangan sosial anak dalam belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan terbentuk dengan baik. Selain itu, kegiatan bermain berkaitan erat dengan kebutuhan perkembangan kognitif anak, yaitu bermain dapat meningkatkan kecerdasan anak-anak (Tedjasaputra, 2005).

Dari sinilah kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak berkaitan dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan

anak itu sendiri. Terkait hal tersebut, banyak pendapat mengemukakan alasan mengapa anak usia dini suka bermain. Bermain merupakan kodrat sekaligus kebutuhan bagi anak. Semua anak sangat suka dengan bermain. Baginya bermain adalah aktivitas yang harus selalu dilakukan. Bermain berperan penting dalam penyempurnaan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan, tidak hanya motorik dan sosialisasi, tetapi emosi, bahasa, dan daya pikir anak. Anak bermain tanpa memilih alat, tempat dan waktu. Anak-anak bermain sesuka hati dari apa saja yang dapat ia raih. Seperti menggunakan air, kayu, beras, kertas, kaleng, lilin, dan sebagainya. Di manapun anak bisa bermain, duduk di lantai, di sofa, di tanah, di air, di kebun, di taman, dan ditempat yang sering dikunjungi.

Bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas dan unik sehingga arti utamanya mungkin hilang karena banyaknya pendapat tentang bermain. Dalam hal ini bermain arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir karena berorientasikan pada proses kegiatan bermain. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban oleh siapapun. Anak-anak melakukan kegiatan bermain karena anak-anak memang menyukainya. Piaget (1988) menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang secara terus menerus sekadar untuk kesenangan fungsional anak-anak. Menurut Bettelhem (1987) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri oleh anak-anak dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar (Hurlock, 320).

Riset dalam buku *Bermain dan Belajar Anak Usia Dini* (Broadhead, dkk: 2017), bermain adalah aktivitas yang benar-benar intelektual dan penuh makna bagi anak-anak, yang sangat erat kaitannya dengan belajar dan metakognisi yang diatur sendiri, dan penting bagi perkembangan pengetahuan diri dan sikap umum untuk belajar. Penelitian menunjukkan bukti akan kompetensi anak dalam memahami belajar mereka sendiri, dan perlunya memperluas pengalaman bermain mereka, yang harus disadari, dihormati, dan dibangun oleh praktisi.

Sedangkan menurut Mutiah (2015), bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting untuk proses penyempurnaan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak sendiri dan atas keputusan anak itu sendiri anak-anak kemudian melakukan kegiatan bermain. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Anak-anak belajar melalui bermain dan permainan anak. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dengan dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal dalam proses tumbuh dan kembangnya.

Bermain dapat menjadi sumber belajar bagi anak. Melalui bermain, kesempatan untuk belajar berbagai hal yang tidak diperoleh anak di sekolah maupun di rumah semakin besar karena kegiatan bermain bisa dilakukan anak di mana pun. Di samping itu, kegiatan bermain akan menimbulkan pengaruh yang sangat penting bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak-anak. Dengan bermain anak-anak akan belajar untuk berkomunikasi, bermasyarakat, berinteraksi, dan mengembangkan keterampilan dengan teman-teman sebayanya, belajar dalam membentuk hubungan sosial, belajar berkomunikasi dan cara menghadapi serta memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut. Dalam bermain anak juga belajar dalam memahami standar moral, tentang nilai-nilai yang baik dan nilai yang kurang baik (buruk) sehingga bermain bisa menanamkan karakter ke anak-anak. Bermain membuat terjalin bentuk komunikasi karena dari hubungan tersebut anak akan belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disenangi banyak orang atau teman.

Menurut Frank dan Theresa Caplan (1986) ada enam belas nilai bermain bagi anak. Enambelas nilai itu adalah sebagai berikut.

a. Bermain membantu pertumbuhan anak

Aktivitas-aktivitas bergerak dalam kegiatan bermain akan menguatkan bagian tubuh (fisiologi) anak-anak, sehingga bermain berperan penting dalam pertumbuhan anak-anak.

b. Bermain merupakan kegiatan yang sukarela dilakukan oleh anak secara sukarela.

Dalam melakukan kegiatan bermain, anak-anak selalu suka rela melakukannya. Kegiatan bermain selalu diikuti atas keinginan sendiri tanpa paksaan karena dengan bermain anak-anak selalu senang bergembira.

- c. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
Dalam bermain anak-anak bebas bergerak dan bertindak. Anak-anak diberikan kesempatan untuk menentukan pilihan, keinginan, dan cara-cara menurut dirinya sendiri dalam memecahkan persoalan dalam bermain.
- d. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
Selalu saja, dalam bermain anak-anak menggunakan imajinasinya untuk menciptakan khayalan-khayalan yang menyenangkan saat bermain. Dari sinilah, bermain selalu mampu mengembangkan fantasi dan daya imajinasi anak-anak saat bermain.
- e. Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya.
Salah satu menariknya kegiatan bermain bagi anak-anak adalah dalam permainan selalu ada aspek petualang, yaitu menjelajah dunia atau tempat dan pengalaman baru yang menyenangkan.
- f. Bermain meletakkan dasar perkembangan bahasa.
Melalui bermain anak-anak selalu berinteraksi dan berkomunikasi secara intensif dengan teman-temannya, maka dengan sendirinya, bermain akan mengembangkan perkembangan bahasa pada anak-anak.
- g. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi.
Melalui interaksi dan komunikasi itulah, maka anak-anak saat bermain akan mengembangkan pembentukan hubungan antar anak yang lebih baik lagi.
- h. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
Melalui bermain anak-anak akan menguasai fisiknya, anggota tubuh, untuk bergerak sesuai dengan keinginannya dalam bata koordinasi yang dipimpin oleh anak-anak.
- i. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
Setiap permainan yang dimainkan oleh anak adalah permainan yang diminati oleh anak-anak juga. Dari sinilah, saat bermain sesuai dengan minatnya, maka anak-anak pun akan semakin mengembangkan minatnya saat melakukan kegiatan bermain.
- j. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.

Salah satu alasan anak-anak terlibat dalam bermain karena anak-anak sedang penasaran dengan sesuatu hal, untuk itulah, kegiatan bermain dan permainan akan dijadikan untuk sarana dalam menyelidiki sesuatu hal.

- k. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa. Anak-anak sering melakukan permainan bermain peran. Saat anak bermain permainan bermain peran, maka sesungguhnya anak-anak sedang mempelajari peran-peran yang dimainkan orang dewasa.
- l. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar. Cara terbaik anak-anak dalam belajar adalah melalui bermain, untuk itulah bermain bisa dijadikan alat-alat untuk belajar.
- m. Bermain menjernihkan pertimbangan anak. Dalam setiap permainan selalu akan melatih anak-anak dalam membangun pertimbangan, dari sinilah setiap bermain yang dimainkan anak-anak akan selalu menjernihkan alat-alat untuk anak belajar.
- n. Bermain dapat distruktur secara akademis. Bermain juga mengembangkan struktur akademis anak dalam berpikir untuk bisa lebih baik lagi.
- o. Bermain merupakan kekuatan hidup. Pada akhirnya bermain menjadi kekuatan hidup anak-anak karena melalui bermain anak belajar tentang kekuatan.
- p. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia. Akhirnya bermain pun menjadi sesuatu yang esensial dalam kelangsungan hidup umat manusia.

Nilai bermain yang begitu besar dalam dunia anak, bermain menjadi hal wajib yang tidak bisa diabaikan dalam setiap program kegiatan untuk anak. Bagi anak, belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Kebutuhan anak dalam bermain sangat mutlak dan harus dipenuhi. Sebab, anak-anak yang dilarang untuk bermain akan mendapatkan hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Menurut Hurlock (1978) ada dua kategori kegiatan bermain yang penting bagi anak-anak. Kedua nilai tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bermain Aktif

Bermain aktif adalah bermain yang mengondisikan anak-anak untuk bermain secara aktif. Dalam bermain aktif ini, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan anak-anak. Dengan melakukan kegiatan berbagai gerak dalam bermain, misalnya, berlari, meremas, menyusun, melompat, berjalan dan sebagainya, maka anak-anak mendapatkan kesenangan dari aktivitas-aktivitas tersebut. Anak-anak menyadari bahwa semakin aktif dalam bermain, maka kesenangan yang didapat semakin nyata. Anak-anak pun kemudian selalu aktif untuk mendapatkan kesenangan dalam belajar. Dari sinilah, keaktifan anak-anak dalam bermain kemudian menentukan pengaruhnya terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Semakin anak aktif dalam bermain maka penyempurnaan pertumbuhan dan perkembangan anak semakin baik.

2. Bermain Hiburan

Bermain hiburan adalah bermain yang mengondisikan anak-anak untuk pasif dalam mendapatkan kesenangan melalui kegiatan bermain. Dalam bermain pasif atau “hiburan” kesenangan anak-anak diperoleh dari kegiatan anak atau sesuatu lain yang memainkan permainan ini sehingga dalam permainan hiburan ini anak-anak tidak aktif dan tidak menghabiskan banyak energi untuk bermain. Anak-anak menikmati permainan inidengan menyaksikan anak-anak lain yang sedang bermain. Yang termasuk dalam permainan hiburan ini, misalnya, menonton acara kegiatan di televisi, menonton adegan lucu, dan membaca buku. Melalui kegiatan bermain ini, anak-anak melakukan aktivitas bermain dengan tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi mendapatkan rasa senangnya hampir sama dengan anak yang bermain aktif yang dilakukan dengan menghabiskan banyak energi.

Dengan telah mengetahui substansi kegiatan bermain dan permainan di atas, maka persoalan yang akan dibahas selanjutnya adalah tentang teori-teori yang melatar-belakangi konsep bermain dan permainan untuk anak-anak. Sudah diidentifikasi bahwa bermain merupakan suatu kebutuhan yang dimiliki oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Tidak heran jika setiap harinya anak-anak akan menghabiskan waktunya dengan kegiatan yang disebut

bermain. Bermain kemudian menjadi hak dasar anak-anak yang harus dihormati oleh semua orang. Huizinga (Sukintaka, 1998) menegaskan bahwa bermain merupakan kebudayaan tertua manusia yang ada sejak kita masa anak-anak. Melalui bermain kebudayaan itu dilahirkan berdasarkan pada pemikiran tentang segala peristiwa yang terjadi pada manusia dan lingkungannya.

Bermain dalam ruang kebudayaan kemudian timbul karena adanya akal budi manusia (cipta, rasa, dan karsa) dalam usaha untuk mewujudkan pemikiran atau penalaran dalam kehidupan ini. Bermain pun memiliki posisi yang sama, yaitu hasil pikiran, perbuatan, dan karya manusia yang dilakukan untuk menjaga harmoni dengan lingkungan sekitar. Anak-anak bermain dalam konteks ingin menaklukkan dan menjaga hubungan dengan lingkungannya. Dalam istilah Motessori (1985) disebut sebagai menjaga keberlangsungan hidup (bertahan hidup). Drijarkara (Sukintaka:1998) mengemukakan bahwa bermain telah ada sesuai dengan umur manusia. Bermain menjadi hakikat kedirian manusia sejak lahir. Bermain kemudian menjadi salah satu fenomena kehidupan manusia yang berarti dimana ada kehidupan disitu pula terjadi aktivitas bermain, yang berarti pula bermain seiring dengan kehidupan manusia. Untuk itulah, teori-teori tentang bermain dan permainan telah ada sejak lama.

Rijsdorp dalam Matakupan (1993) menyatakan kegiatan bermain dan permainan telah ada sejak zaman dulu (zaman primitif), dan kegiatan bermain dan permainan telah tersebar ke seluruh penjuru peradaban manusia di dunia. Kenyataan ini menandakan bahwa sejak manusia belum mengenal kehidupan peradaban sesungguhnya manusia sudah mengenal dan melakukan kegiatan bermain dan permainan. Dari sinilah dapat diidentifikasi bahwa kegiatan bermain dan permainan sudah dilaksanakan sejak zaman dahulu kala dan terus berlangsung sampai sekarang. Untuk itulah, sejak dulu juga para ahli telah mengidentifikasi teori-teori bermain. Dalam konteks ini dapat dikelompokkan bahwa teori-teori yang melatarbelakangi kegiatan bermain dapat dikategorikan dalam dua teori, yaitu *teori klasik dan teori modern*.

1. Bermain dalam Perspektif Teori-teori Klasik

Bermain dalam perspektif teori-teori klasik adalah pandangan-pandangan teoretis oleh para ahli (ilmuwan dan filosof) zaman dulu tentang kegiatan bermain dan permainan. Teori-teori Klasik ini bersumber pada pandangan para ilmuwan dan filosof zaman dahulu. Oleh karena pada zaman klasik ini teori perkembangan anak belum sekompleks sekarang, maka pandangan teori klasik tentang bermain dan permainan masih kurang komprehensif dan menyeluruh dalam memandang kegiatan bermain dan permainan dalam konteks psikologi perkembangan anak. Misalnya, Plato sebagai seorang filsuf dari Yunani yang menganggap bahwa setiap kegiatan bermain selalu memiliki nilai praktis, yaitu nilai yang bermanfaat bagi anak-anak. Plato menggambarkan bahwa anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika (berhitung) dengan cara membagikan apel kepada anak-anak dari pada berhitung tanpa apel. Dari sinilah bermain dan permainan menurut Plato hanya memiliki nilai praktis semata bagi anak-anak.

Dalam konteks bermain dan permainan dalam perspektif teori-teori Klasik, setidaknya dapat diidentifikasi tiga kelompok teori penting, yaitu teori surplus energi, teori rekreasi, dan teori rekapitulasi dan praktis. Adapun penjelasan ketiga teori tersebut adalah sebagai berikut.

Teori Surplus Energi

Konsep teori ini memandang kegiatan bermain sebagai aktivitas surplus energi. Teori ini dikemukakan oleh Herbert Spencer. Menurut Herbert Spencer kegiatan bermain dan permainan anak-anak terjadi sebagai akibat adanya energi berlebih yang dimiliki oleh anak-anak. Energi berlebih inilah yang menggerakkan anak-anak untuk bermain dengan aktif. Teori surplus energi ini hanya berlaku untuk manusia dan binatang yang dianggap memiliki tingkat evolusi tinggi sehingga bisa bergerak dan bermain karena kelebihan energi. Energi yang berlebih dianalogikan dengan sistem kerja air atau gas yang mempunyai tekanan ke segala arah untuk menyalurkan kekuatannya. Tekanan air yang kuat akan menyebabkan dibutuhkan saluran untuk menyalurkan air itu. Jika tidak, maka tekanan air bisa meledak. Menurut teori surplus energi kegiatan bermain diumpamakan seperti ini.

Anak-anak adalah individu yang energinya berlimpah, selalu ingin bergerak ke sana ke mari. Dengan energi yang melimpah ini, anak-anak membutuhkan saluran untuk membuang energinya tersebut. Salah satu cara paling fundamental yang ditempuh anak-anak adalah dengan bermain. Melalui bermain energi berlimpah anak-anak ini disalurkan dalam kegiatan yang aktif. Kita pun bisa melihat anak-anak yang sangat aktif dalam bermain. Anak-anak tidak merasakan capek saat bermain. Jika sudah begitu melelahkan, anak biasanya langsung tertidur begitu saja. Bermain menyedot seluruh energi anak-anak. Tidak heran jika anak selalu menjadi individu yang siap sedia untuk bermain dalam keadaan apapun. Saat anak baru pulang sekolah, meskipun di sekolah anak-anak sudah mengikuti pelajaran yang melelahkan, selepas makan siang dan berganti pakaian, anak-anak pasti keluar rumah dan bermain dengan teman-temannya. Anak-anak tidak peduli dengan keadaan dirinya yang sudah lelah belajar di sekolah. Anak-anak masih punya surplus energi untuk bermain kembali di luar rumah bersama teman-temannya.

Sejalan dengan teori surplus energi ini, Elkind (Montolalu, 2013) menyatakan bahwa bermain hakikatnya merupakan pelepasan dan pembebasan dari tekanan-tekanan yang dihadapi anak. Di sini, bermain terjadi, selain karena anak-anak kelebihan energi, tetapi juga ada tekanan-tekanan dalam diri anak-anak. Karena tekanan inilah anak-anak yang kelebihan energi kemudian menyalurkannya melalui kegiatan bermain yang disukainya. Terjadilah kepaduan dalam teori surplus energi bahwa kelebihan energi anak dan kenyataan adanya tekanan dalam kehidupan anak-anak membuat anak-anak semakin aktif bermain. Kita pun menyaksikan sikap anak-anak yang dilarang untuk bermain atau ditekan untuk tidak bermain, membuat anak-anak justru bermain semakin lama. Tekanan secara psikologis membuat penyaluran energi berlebihan pada anak-anak diaktualisasikan melalui kegiatan bermain.

Teori Rekreasi

Teori rekreasi ini dikemukakan oleh ilmuwan dan filsuf Schaller dan Nazaruz, yang keduanya berasal dari Jerman. Keduanya menyatakan bahwa bermain dan permainan yang dilakukan oleh anak-anak merupakan suatu bentuk kegiatan rekreatif, yaitu kegiatan yang menyenangkan dan mendatangkan kegembiraan diri

pada anak (Tedjasaputra, 2011). Anak-anak akan melakukan bermain setelah anak merasakan dirinya capai sesudah melakukan banyak aktivitas dalam melaksanakan tugas-tugas tertentu. Pada anak-anak kita melihat kenyataan setelah anak-anak diberi tugas belajar atau berkonsentrasi atas sesuatu, maka setelah melakukan itu anak-anak biasanya akan melampiaskan kecapekannya dengan kegiatan bermain. Kita pun melihat, setelah anak pulang sekolah yang penuh dengan kegiatan berpikir, maka anak-anak akan bermain bersama teman-temannya untuk mendapatkan kesenangan dan kegembiraan. Dengan demikian, kegiatan bermain bagi anak-anak berperan dalam menyegarkan kembali kondisi tubuh dan pikiran setelah bekerja keras.

Menurut teori rekreasi ini, tujuan utama anak melakukan kegiatan bermain adalah untuk memulihkan tenaga yang sudah terkuras saat bekerja atau belajar. Aktivitas yang berat dalam berpikir pasti akan menguras energi anak-anak. Untuk itulah, anak-anak membutuhkan suatu kegiatan menyenangkan (rekreatif) yang memberikan dampak pemulihan atas kelelahan yang dialami oleh anak-anak. di sinilah kegiatan bermain dan permainan menjadi salah satu kegiatan rekreatif yang disukai anak-anak, di mana kegiatan bermain ini dilakukan tidak hanya untuk mendapatkan kesenangan, tetapi juga untuk memulihkan energi. Tidak heran jika saat sedang bermain anak-anak merasakan senang dan gembira, dan setelah selesai bermain anak-anak mendapatkan energi baru untuk beraktivitas kembali.

Teori Rekapulasi

Menurut G. Stanley Hall (Tedjasaputra, 2011) anak merupakan bagian dari mata rantai evolusi mulai dari binatang sampai menjadi manusia. Hal ini berarti anak-anak telah menjalani semua tahapan perkembangan kehidupan dari yang sederhana sampai yang kompleks dalam kehidupannya. Pada hakikatnya, setiap perkembangan manusia (anak-anak) yang sekarang merupakan pengulangan atas perkembangan setiap manusia (anak-anak) yang terdahulu sehingga pengalaman-pengalaman manusia terdahulu (nenek moyang) akan terrepresentasikan kembali dalam dunia anak-anak yang sekarang. Salah satu dunia yang tidak dilepaskan dalam rantai evolusi itu adalah kegiatan bermain. Anak-anak (nenek

moyang) dahulu adalah individu yang menjadikan kegiatan sehari-harinya diaktualisasikan dalam bermain, mulai dari berburu, meramu, beradat-istiadat, dan lain-lain. Semua dilakukan dalam konteks untuk bersenang-senang dalam menaklukkan lingkungan untuk bertahan hidup.

Rantai kehidupan nenek moyang tersebut kemudian dibawa dan diwariskan pada generasi anak-anak sekarang. Sekalipun konteksnya berbeda, tetapi substansi bergerak dengan rasa senang untuk menaklukkan dunia sebagai inti kegiatan bermain tetap saja sama. Hal ini berarti selama dalam sejarah perkembangannya, anak akan mengalami semua fase yang menampilkan faktor hereditas (waris, sifat keturunan), yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan kepada anak keturunannya, mulai dari pengalaman hidup dalam gua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, bertani, berhuma, membangun rumah sampai dengan menciptakan kebudayaan dan seterusnya. Semua bentuk ini dihayati oleh anak dalam bentuk kegiatan-kegiatan bermain (Tedjasaputra, 2011). Dari sinilah, teori rekapitulasi berhasil memberikan penjelasan secara rinci mengenai tahapan kegiatan bermain yang mengikuti tata urutan yang sama dengan evolusi gaya hidup.

Teori Praktis

Dikemukakan oleh Karl Gross (Tedjasaputra, 2011) yang menyatakan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak berfungsi untuk memperkuat *insting* (naluri) anak-anak. Naluri ini dibutuhkan oleh anak-anak untuk menjaga kelangsungan hidup di masa mendatang. Anak-anak bermain tidak sekadar bermain. Bermain dijadikan sebagai sarana untuk membangun naluri yang berkaitan dengan mengenal dan memahami dunia dengan tujuan anak-anak kelak menjadi individu yang bisa bertahan hidup dalam lingkungannya serta mampu untuk menaklukkan kehidupan. Kalau anak-anak bermain dengan berlari, maka berlari tidak hanya berlari. Berlari digunakan sebagai cara untuk menguatkan otot-otot kaki, yang nantinya, melalui otot-otot kaki, anak-anak bisa berjalan dengan kuat dalam usaha memperkuat naluri dalam menaklukkan dunianya.

Dari sinilah bermain bagi anak-anak bukanlah bersifat alamiah, tetapi bermain memiliki nilai praktis, yaitu berfungsi sebagai sarana latihan untuk kesiapan hidup dan mempertahankan hidup anak-anak ke depannya. Sedang Gross (Sukintaka, 2015) mengutarakan bahwa kegiatan bermain bagi anak-anak memiliki peran dan tugas biologis, yaitu melakukan kegiatan bermain dalam usaha untuk mempelajari fungsi hidup untuk keperluan hidup dikemudian hari. Anak bermain melakukan kegiatan bermain berlarian atau kejar-kejaran dapat dipandang sebagai sarana latihan untuk mempertahankan hidup dan menyiapkan diri pada kehidupan yang akan datang. Anak berlari berarti semua komponen organ tubuh seperti: sistem otot, sistem syaraf, sistem pernafasan, sistem peredaran darah, sistem pencernaan akan terstimulus dengan baik.

2. Teori-teori Bermain Modern

Selain teori-teori bermain klasik, terdapat juga teori-teori bermain modern, yaitu teori-teori tentang bermain yang ditinjau dari aspek perkembangan anak-anak secara komprehensif. Tedjasaputra (2011) kemudian mengelompokkan teori-teori bermain modern dalam dua teori secara umum, yaitu teori bermain psikoanalitik dan teori bermain kognitif. Adapun penjelasan kedua teori tersebut adalah sebagai berikut.

Teori Psikoanalisis

Dasar teori bermain dari sudut pandang psikoanalisis dikemukakan oleh Sigmund Freud memandang aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak hakikatnya sama dengan kegiatan berfantasi, melamun, dan berangan-angan. Setiap kegiatan bermain selalu akan mengkondisikan anak-anak untuk berangan-angan dalam memproyeksikan harapan-harapannya terhadap diri dan dunianya maupun menghadirkan konflik-konflik pribadi yang dialami oleh anak-anak. Kegiatan bermain tidak hanya soal bergerak dalam mengorganisir gerakan tubuh, tetapi menggerakkan dan mengembangkan potensi imajinasi. Untuk itulah, setiap kegiatan bermain dan permainan merupakan sebenarnya adalah representasi atas dorongan- dorongan yang tidak disadari pada anak-anak. Dorongan yang muncul dari kondisi psikologis terdalam anak-anak yang bisa jadi tidak disadarinya. Dorongan-dorongan itu yang

kemudian diaktualisasikan oleh anak-anak dalam bentuk kegiatan bermain dan permainan.

Menurut Alder (Tedjasaputra) mengidentifikasi dorongan psikologi yang membuat anak-anak bermain: *dorongan berkuasa*. Anak-anak melakukan kegiatan bermain dalam konteks ingin menunjukkan dorongan-dorongan berkuatannya. Kita pun bisa melihat kenyataan bahwa dalam melalui kegiatan bermain, terutama dalam bermain yang sifatnya kompetitif, maka anak-anak berusaha untuk menjadi yang terbaik atau juaranya. Dorongan untuk berkuasa ini menggerakkan anak-anak untuk bermain, menyukai bermain, sungguh-sungguh dalam bermain, hingga berusaha untuk berkuasa menjadi yang terbaik. Atas dasar dorongan inilah, bermain menjadi salah satu sarana yang tepat dalam belajar berkuasa dan menunjukkan kekuasaan anak-anak melalui kegiatan bermain. Dari sinilah setiap permainan akan selalu memberikan pemuasan atau kompensasi terhadap perasaan-perasaan diri yang ingin berkuasa secara fiktif.

Melalui kegiatan bermain inilah, anak-anak kemudian dapat mengekspresikan segala perasaan negatif seperti pengalaman yang tidak menyenangkan atau menyakitkan, atau pengalaman traumatik, dan harapan-harapan yang tidak dapat diwujudkan dalam kenyataan melalui aktivitas bermain. Melalui bermain anak dapat memerankan atau memindahperankan perasaan negatif ke obyek pengganti, dan hal tersebut dilakukan berulang-ulang menyebabkan anak dapat mengatasi situasi yang tidak menyenangkan, sehingga menimbulkan perasaan lega. Oleh sebab itu, menurut Freud bermain dapat mengatasi masalah psikis anak terutama kejadian yang menyedihkan atau traumatik sehingga memberi peluang bermain berfungsi untuk sarana terapi bagi anak (Tedjasaputra, 2011).

Teori Kognitif

Teori kognitif ini sebenarnya bagian dari teori perkembangan anak. Untuk itu, dalam konteks yang luas, teori ini mempersepsi kegiatan bermain dan permainan sebagai bagian dari dorongan kebutuhan perkembangan anak. Misalnya, Montessori (1985) mengungkapkan bahwa bermain sebagai aktivitas penjelajahan indrawi anak menjadi pondasi penting bagi anak-anak dalam

mengenal dan menaklukkan lingkungan sekitarnya. Dengan kemampuan bisa menaklukkan (mengetahui, mengenal, memahami, hingga mengeksplorasi), maka anak-anak akan bisa mengembangkan dua kemampuan pentingnya, yaitu bertahan hidup dan berkontribusi sosial. Bertahan hidup berkaitan dengan kemampuan anak dalam beradaptasi dan berkolaborasi dengan lingkungan sekitarnya, sedangkan berkontribusi sosial berkaitan dengan kemampuan anak berperan serta memberikan andil dalam kehidupan sosial. Untuk itulah, bermain menjadi aktivitas utama anak-anak dalam menyempurnakan perkembangannya, mulai dari perkembangan bahasa, kognitif, sosial, emosional, moral, dan sebagainya.

Dalam konteks perkembangan anak ini, teori bermain dari aspek kognitif Piaget banyak menjadi rujukan dalam mengidentifikasi teori bermain ini. Menurut Piaget (Sukananta, 2015) setiap anak-anak mengalami tahapan perkembangan kognitifnya. Setiap tahap selalu menunjukkan kemampuan proses berpikir. Ada empat tahapan kemampuan kognitif anak: tahap sensorimotor, pra-operasional konkret, operasional konkret, dan formal operasional. Dalam konteks ini, setiap kegiatan bermain akan memengaruhi dan menentukan setiap tahapan perkembangan kognitif anak-anak. Di mulai dari kegiatan bermain untuk pengembangan tahap sensori motor sampai dengan tahap bermain dengan peraturan baku (formal).

Di sisi lain, menurut Piaget, bermain tidak saja merepresentasikan tahap perkembangan kognitif anak, tetapi bermain juga memberikan sumbangan yang nyata pada perkembangan kognitif anak itu sendiri. Piaget berpendapat bahwa dalam proses belajar perlu adaptasi. Setiap adaptasi memerlukan keseimbangan antara dua proses yang saling mendukung yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru dengan struktur kognitif anak. Dalam proses asimilasi ini dapat terjadi distorsi, modifikasi, atau pembelokan fakta untuk disesuaikan dengan kognisi yang dimiliki anak. Sedangkan akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan, dengan atau meniru apa yang diamati dalam kenyataan (Tedjasaputra, 2011). Bermain adalah keadaan tidak seimbang dimana asimilasi lebih dominan dari pada akomodasi.

Piaget mengemukakan bahwa pada saat bermain anak sebenarnya tidak belajar hal yang baru tetapi anak belajar mempraktikkan dan mengonsolidasikan keterampilan yang baru diperoleh. Hal ini sangat penting karena dengan praktik dan konsolidasi ini suatu keterampilan baru akan hilang jika tidak dipraktikkan dan dikonsolidasikan. Kegiatan bermain juga dipengaruhi oleh tingkat perkembangan kecerdasan anak.

Di sisi lain, dari aspek perkembangan, menurut Vygotsky bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi (kecerdasan). Melalui bermain anak pada akhirnya mampu membedakan objek dan makna. Vygotski membagi tahap perkembangan menjadi dua, yaitu dengan aktual (*independent performance*) dan potensial (*assisted performance*) dengan *zone of proximal development* (ZPD). ZPD adalah jarak antara tahap aktual dan potensial. Menurut Vygotski bermain *self help tool*. Keterlibatan anak dalam bermain dengan sendirinya mengalami kemajuan dalam perkembangannya. Vygotski memandang bermain sebagai kaca pembesar yang dapat menelaah kemampuan baru dari anak yang bersifat potensial sebelum diaktualisasikan dalam situasi lain. Menurut beliau bermain mampu mengembangkan kognisi, sosial, dan emosi (Sugianto, 1995).

Dan tentu saja, dengan berdasarkan teori perkembangan anak, maka teori bermain dapat dikembangkan bermacam-macam sesuai dengan sudut pandang. Misalnya melihat bermain dari konteks bahasa, moral, nilai, dan sebagainya. Untuk itu, semua hal tidak mungkin dibahas secara detail. Dalam konteks ini, teori kognitif Piaget dan teori konstruktif berpikir Vygotski bisa menjadi landasan pijak untuk lebih mendalami berbagai teori bermain dari sudut pandang perkembangan anak-anak yang terus berkembang.

B. TAHAP PERKEMBANGAN BERMAIN ANAK

Anak-anak adalah individu yang terus mengalami pertumbuhan fisik perkembangan psikologis. Atas pertumbuhan dan perkembangan ini, kegiatan bermain yang dilakukan anak pun akan bergeser atau berganti tingkat kesukaannya yang dipengaruhi oleh pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Tidak heran jika semakin bertambah usia anak-anak, maka kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak akan selalu mengalami tahapan

perkembangannya sendiri. Hurlock (1978) kemudian mengidentifikasi adanya empat tahapan perkembangan bermain anak-anak yang dibahas sebagai berikut.

1. Tahapan Eksplorasi

Hingga anak-anak berusia sekitar 3 bulan, maka permainan mereka paling utama terdiri atas melihat orang dan benda, melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diacungkan dihadapannya, menendang-nendang, sampai berguling-guling. Selanjutnya, anak-anak kemudian belajar untuk mengendalikan tangan sehingga cukup memungkinkan bagi anak-anak untuk mampu mengambil, memegang, dan mempelajari benda-benda kecil di sekelilingnya untuk dijadikan mainan. Setelah anak-anak dapat merangkak atau berjalan, anak-anak kemudian mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak jangkauannya. Kemudian meraih dan memainkannya sesuka hati anak-anak. Di sinilah anak-anak sedang masuk tahap eksplorasi, yaitu mengembangkan kemampuan-kemampuan indrawinya untuk meraih, memegang, memainkan, dan mulai bisa melakukan kontrol atas gerakan-gerakan anak-anak.

2. Tahap permainan

Bermain dengan menggunakan atau memainkan alat-alat atau mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia antara 5 dan 6 tahun. Pada mulanya, anak-anak hanya mengeksplorasi mainannya dan belajar memahami setiap gerakan yang dilakukan. Kemudian, saat anak berusia antara 2 dan 3 tahun, anak-anak mulai membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak, berbicara, dan merasakannya). Di sinilah anak-anak merasa senang dan mulai berkeinginan untuk memainkan mainannya itu. Dan dengan semakin berkembangnya kecerdasan, anak-anak kemudian tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan hal ini mengurangi minatnya pada barang alat-alat mainan. Faktor lain yang mendorong barang mainan ini adalah bahwa permainan itu sifatnya menyendiri sedangkan mereka menginginkan teman. Setelah masuk sekolah kebanyakan anak menganggap bermain barang mainan sebagai “permainan anak kecil”.

3. Tahap Bermain

Setelah anak-anak mulai masuk sekolah, jenis kegiatan bermain dan permainan yang anak-anak sukai mulai sangat beragam. Pada awalnya, anak-anak bermain dengan meneruskan kegiatan bermain dengan alat-alat bermain atau mainan, terutama bila sendirian. Saat sendirian, anak-anak kemudian menghidupkan mainannya sendiri dengan berbagai cerita dan gerakan yang diciptakan sendiri. Anak-anak merasakan senang dan bisa bermain sendiri dengan baik. Selain itu anak-anak juga merasa tertarik dengan permainan-permainan lainnya. Di tahap inilah anak-anak mulai bermain dengan memainkan segala sesuatu sesuai dengan kehendak dan keinginannya sendiri.

4. Tahap Melamun

Saat anak-anak mulai mendekati masa puber (remaja), anak-anak perlahan-lahan akan mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi. Sekarang anak-anak mulai menyukai kegiatan melamun. Banyak waktu yang dihabiskan oleh anak-anak dengan melamun. Melamun yang merupakan ciri khas anak remaja, adalah saat berkorban, saat mereka menganggap dirinya tidak diperlukan dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapapun. Di sinilah bermain yang mengorganisasi gerak dan kesenangan mulai ditinggalkan anak-anak ke peralihan remaja.

Bermain adalah suatu kegiatan menyenangkan yang paling digemari oleh anak-anak di usia prasekolah. Manfaat utama kegiatan bermain dan permainan bagi anak-anak adalah membantu penyempurnaan pertumbuhan dan perkembangan anak melalui aktivitas bermain. Dari sinilah, bermain dijadikan oleh anak-anak sebagai sarana untuk menggali pengalaman bagi anak, mengeksplorasi pengalaman dan lingkungan, serta menaklukkan lingkungan untuk bisa bertahan hidup. Hal initerjadi, misalnya, saat anak-anak bermain, maka anak-anak mendapatkan banyak pengalaman untuk menjalin hubungan pertemanan, anak-anak menambah pembendaharaan kata, anak-anak menyalurkan perasaan dan berbagai pengetahuan tentang kehidupan, anak-anak mengembangkan berpikir dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam bermain.

Dari sinilah, kegiatan bermain dan permainan yang dilakukan oleh anak akan berperan penting dalam penyempurnaan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dari sinilah Meyke (Martiti, 2013) menyebutkan peran penting kegiatan bermain dan permainan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

a. Perkembangan Fisik

Melalui kegiatan bermain, anak-anak akan memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengolah tubuhnya. Anak-anak bisa menggerakkan anggota tubuh dengan intens dan benar. Dengan kenyataan ini, anak-anak kemudian merasa mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh. Melalui gerakan-gerakan inilah, maka tubuh anak-anak akan menjadi sehat. Otot-otot dalam tubuh anak-anak akan tumbuh sehat dan kuat. Anak kemudian juga bisa menyalurkan energi (tenaga) yang berlebihan melalui berbagai kegiatan. Di sinilah, melalui kegiatan bermain anak-anak tidak akan merasa gelisah. Anak-anak pun jadi memiliki kemampuan dalam bertindak aktif dan banyak bergerak akan membantu kecerdasan kinestetik anak-anak.

b. Perkembangan Motorik

Anak-anak yang baru lahir pada awalnya belum mampu menggunakan dan menggerakkan anggota tubuh secara terkoordinasi. Anak-anak hanya bisa menangis sambil menggerak-gerakkan tangan dan kakinya tanpa terkoordinasi dengan baik. Namun, dari gerakan-gerakan spontan itulah, saat anak-anak berusia sekitar tiga bulan, anak-anak akan mulai belajar meraih benda-benda yang ada di tempat tidurnya. Dari situlah, anak-anak kemudian mulai belajar mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan dalam sistem pikiran anak. Pada awalnya masih belum berhasil, namun setelah dilakukan berulang-ulang melalui kegiatan bermain, pada akhirnya bisa menggenggam mainan atau benda tersebut.

Saat anak usianya menginjak 1 tahun, anak-anak mulai senang memainkan pensil untuk membuat coretan-coretan. Kegiatan semacam ini termasuk dalam kategori belajar anak. Karena kegiatan ini dilakukan secara intens, maka dengan sendirinya

anak-anak pun mulai belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus untuk menulis. Pada usia sekitar 2 tahun, anak-anak kemudian mulai bisa membuat coretan benang kusut. Pada anak usia sekitar 3 tahun anak-anak sudah mulai mampu dan berhasil membuat garis lengkung. Pada saat usia anak sekitar 4 sampai 5 tahun, anak-anak kemudian mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya berupa gabungan dari bentuk geometris. Misalnya, gambar rumah, hewan, orang dan yang lainnya. Dari sinilah, kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak secara intensif dan terpola akan mampu mengembangkan kemampuan motorik anak-anak.

c. Perkembangan Aspek Sosial

Saat usia anak-anak semakin bertambah, maka anak-anak akan semakin perlu belajar untuk mandiri, misalnya, mulai berani berpisah dengan pengasuh atau orang tuanya. Saat keadaan inilah, anak-anak mulai memilih terlibat dengan teman-temannya melalui kegiatan bermain. Dari kegiatan bermain dengan teman sebaya inilah, anak-anak kemudian mulai belajar tentang berbagi hak milik dengan menggunakan mainan secara bergilir melalui kegiatan bermain, anak-anak mulai melakukan kegiatan bersama, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Dari sinilah kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak akan mengembangkan perkembangan anak-anak dari aspek sosialnya.

Di sisi lainnya, bermain juga berperan sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat. Anak-anak akan selalu mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat anak-anak tinggal. Dari sini anak-anak akan mempelajari tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya. Melalui bermain peran anak juga belajar bagaimana berlaku sebagai orangtua (ayah, ibu) atau guru, dokter, pedagang, dan lainnya, juga porsi pembagian peran antara anak laki-laki dan anak perempuan. Permainan pun dijadikan sebagai kegiatan budaya, yaitu melalui kegiatan bermain anak-anak diajar untuk mencintai budaya serta anak-anak bisa melakukan tindakan-tindakan yang berbudaya. Bermain

pun memegang peranan penting dalam peningkatan sosial dan budaya anak-anak.

d. Perkembangan Emosi dan Kepribadian

Anak-anak sudah terbiasa melepaskan ketegangan yang dialaminya dalam kehidupannya sehari-hari dengan cara bermain. Bermain bagi anak-anak merupakan sarana penting dalam menyalurkan tekanan, kesedihan, dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpenuhi dalam kehidupan yang nyata, serta hal-hal lain yang membuat anak-anak tertekan. Dalam tekanan inilah, anak-anak kemudian memilih untuk rileks dengan melakukan kegiatan bermain dan permainan dengan teman-temannya. Misalnya, saat anak-anak mendapatkan tekanan atau sanksi dari orang tuanya, maka anak bisa melawan. Akan tetapi, dengan mengalihkan melalui kegiatan bermain, maka tekanan-tekanan itu bisa diatasi dengan baik.

Dari sinilah, setiap kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak selalu digunakan sebagai sarana untuk menilai dirinya, yaitu menilai tentang kelebihan-kelebihan yang dimiliki, menimbulkan rasa percaya diri, dan anak-anak merasa memiliki harga diri karena merasa mempunyai kompetensi tertentu sehingga dapat membantu membentuk konsep diri yang positif. Anak akan belajar bagaimana cara menangkap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-temannya. Pada perkembangannya hal tersebut akan menumbuhkan sikap jujur, kesatria, penyayang, tulus, dan sebagainya.

e. Perkembangan Kognitif Anak

Pengetahuan tentang konsep-konsep tentang warna, bentuk, ukuran, arah, jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Konsep-konsep itu merupakan dasar bagi pembelajaran tentang bahasa, matematika, pengetahuan alam yang lain. Anak-anak masih senang bermain dan sulit belajar. Akan berbeda bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan senang dan secara otomatis itu adalah sebuah bentuk pembelajaran. Dari sinilah, bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena

bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba. Seorang anak akan mendapat kepuasan kalau dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, baik melalui gambar, coretan, cerita atau hasil karya yang lain. Melalui kegiatan bermain yang terarah dan intensif, maka anak-anak akan berkembang dengan baik kemampuan kognitifnya, sehingga anak-anak semakin cerdas dan kreatif.

f. Mengasah Ketajaman Penginderaan

Lima aspek penginderaan yaitu, penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan yang dimiliki anak perlu diasah agar menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi di sekitarnya. Hal ini akan menjadikan anak kritis, aktif, dan kreatif. Sebaliknya, kepekaan indra yang tidak diasah akan menjadikan anak acuh tak acuh, pasif, tidak tanggap, dan masa bodoh terhadap lingkungan sekitar. Pada anak-anak yang masih pra sekolah, ketajaman penglihatan dan pendengaran berperan penting untuk membantu anak agar lebih mudah untuk belajar mengenal dan mengingat bentuk atau kata-kata tertentu. Hal tersebut akan memudahkan anak dalam membaca, menulis, dan berhitung dikemudian hari.

Kepekaan penglihatan dan pendengaran dapat dilatih sejak bayi. Anak dilatih untuk melihat mainan yang berbentuk, bergerak, dan mengeluarkan suara. Pada usia lebih besar, anak diajarkan untuk mengetahui suara penjual sayur keliling, penjual satai, suara mesin motor yang datang, suara berbagai jenis binatang, suara alat musik dan lain-lain. Permainan edukatif yang berupa balok, kubus, sangat membantu anak untuk mengamati bentuk, ukuran, warna, besaran. Bahkan peralatan rumah tangga dan aktivitas yang ada di rumah dapat dijadikan sarana untuk melatih ketajaman pancaindra anak. Dengan melihat, mendengar, meraba, mencium, dan merasakan perbedaan benda-benda disekitarnya maka akan membantu anak dalam belajar pada alam.

g. Mengembangkan Keterampilan Kinestetik

Kegiatan bermain akan membentuk tubuh yang sehat, kuat, cekatan, serta terampil melakukan gerakan-gerakan olahraga. Ketertarikan pada permainan ketangkasan tertentu secara dominan, dapat menjadi indikasi terampilnya seorang anak dalam menguasai olahraga. Dengan keterampilan melakukan gerakan-gerakan dari kegiatan tersebut, anak menjadi lebih percaya diri dan merasa mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit. Ini menjadi awal terbentuknya seorang anak berprestasi dalam bidang olahraga tertentu. Gerakan-gerakan tubuh yang cekatan dan lentur, tidak takut salah dan yakin apa yang dilakukan menjadi bekal untuk belajar menari. Membuat anak prasekolah menyukai dan senang pada kegiatan yang berupa gerakan olahraga atau menari akan bermanfaat untuk mengembangkannya sesuai minat dan bakatnya. Setelah dewasa kelak akan menjadi hobi bahkan mungkin akan menjadi orang profesional yang dicari-cari.

h. Media Terapi

Bermain dapat dijadikan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas. Secara alamiah, bermain sudah merupakan dunianya seorang anak. Untuk melakukan terapi ini diperlukan pendidikan dan pelatihan khusus, tidak boleh dilakukan dengan sembarangan. Misalnya terapi ini dilakukan pada anak yang agresif, suka menyerang orang lain. Agresivitas ini muncul karena gangguan emosional yang diderita anak. Hal ini bisa disebabkan oleh anak yang diperlakukan terlalu keras oleh orangtuanya sehingga anak merasa marah dan berontak. Bermain untuk terapi anak yang mempunyai masalah emosional dan sosial akan berbeda. Namun, bermain yang dilakukan untuk terapi sangat efektif untuk anak-anak karena anak menjadi dunianya sendiri.

i. Sebagai Media Intervensi

Bermain dapat digunakan untuk melatih kemampuan-kemampuan tertentu. Seperti konsep-konsep dasar, yaitu warna, ukuran, bentuk, besaran, arah, keterampilan motorik kasar, halus, dan sebagainya. Kegiatan ini terutama ditujukan untuk anak usia

pra sekolah. Kegiatan ini dilakukan sambil bermain dengan menggunakan alat-alat permainan tertentu sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Disadari atau tidak kegiatan bermain adalah kegiatan paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah. Orang yang mengintervensi semacam ini, perlu mempunyai latar belakang pendidikan yang memadai dan kepribadian yang matang serta menyukai bidang pekerjaannya.

Dari sinilah, maka dapat diidentifikasi tentang pengaruh bermain bagi perkembangan anak. Dalam hal ini menurut Hurlock (1978: 323), bermain dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak, di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Perkembangan fisik

Bermain aktif berperan penting bagi pertumbuhan fisik anak. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan, yang apabila terpendam terus, akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung. Dari sinilah, kegiatan bermain anak-anak selalu berperan penting dalam meningkatkan pertumbuhan fisik anak-anak.

2. Dorongan Berkomunikasi

Agar dapat bermain bersama dengan anak-anak lain, anak harus belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik. Dalam arti anak-anak harus dapat mengerti dan sebaiknya anak-anak lain harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan orang lain. Untuk itulah, kegiatan bermain selalu mengkondisikan anak-anak untuk membangun interaksi dan komunikasi yang baik antaranak.

3. Penyaluran Energi Emosional yang Terpendam

Bermain merupakan sarana yang digunakan oleh anak-anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka. Untuk itulah, melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak-anak akan menyalurkan energi emosionalnya yang terpendam, sehingga bermain membuat anak-anak senang dan bergembira karena energi emosionalnya telah terbuang dalam bermain.

4. Penyaluran Kebutuhan dan Keinginan

Setiap anak memiliki kebutuhan dan keinginan yang harus disalurkan. Untuk itu, kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan. Bermain pun memiliki peran dalam menyalurkan kebutuhan dan keinginan anak-anak dalam kehidupannya.

5. Sumber belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal, melalui buku, televisi, atau menjelajahi lingkungan, yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah. Melalui bermain anak-anak jadi memiliki banyak sumber belajar yang akan memberikan banyak ilmu pengetahuan pada anak-anak.

6. Rangsangan bagi Kreativitas

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak akan dapat menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain. Dari sinilah setiap kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak akan selalu memberikan dampak pengembangan kreativitas anak.

7. Perkembangan Wawasan Diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata. Dari sinilah melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak secara intensif, maka akan mengkondisikan anak-anak untuk mengembangkan wawasan dirinya sendiri.

8. Belajar Bermasyarakat

Dalam bermain selalu melibatkan anak-anak lainnya. Bermain mengembangkan kemampuan berinteraksi dan bersosialisasi dengan anak lain. Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut. Dari sinilah, bermain akan melatih anak-anak untuk belajar bermasyarakat melalui teman sebayanya.

9. Standar Moral

Setiap permainan selalu memiliki aturannya sendiri. Dan setiap aturan akan membrikan nilai moral. Dari sinilah, dalam permainan selalu memiliki standar moral. Standar yang akan digunakan anak-anak dalam bermain, dan selanjutnya dipahami oleh anak-anak. Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

10. Belajar Bermain Sesuai dengan Peran Jenis Kelamin

Setiap kegiatan bermain selalu memiliki standar aturan untuk jenis kelamin anak-anak. Untuk itu, melalui kegiatan bermain anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

11. Perkembangan Ciri Kepribadian yang Diinginkan

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang. Bermain kemudian bisa mengembangkan kepribadian anak. Bahkan, kegiatan bermain dan permainan yang didesain sedemikian rupa dan dilakukan secara intensif dan kontinu pada akhirnya akan dapat mengembangkan kepribadian anak-anak sesuai yang diinginkannya.



BAB 5

ASPEK-ASPEK PENTING DALAM BERMAIN DAN PERMAINAN

Setelah membahas bergerak dan bermain dan permainan, maka pertanyaan selanjutnya adalah *aspek-aspek apa saja yang ada dalam kegiatan bermain-dan permainan?* Pada bab ini akan dibahas aspek-aspek bermain dan permainan dengan segala sudut pandangnya. Hal ini dilakukan untuk bisa mengidentifikasi berbagai aspek yang perlu diketahui dalam kegiatan bermain dan permainan sehingga berbagai konsep bermain dan permainan dapat dipahami secara komprehensif.

A. PERAN BERMAIN DAN PERMAINAN

Salah satu tugas penting pendidikan anak yang harus dipenuhi pada usia 0-6 tahun adalah mengkondisikan anak-anak untuk memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri (bertahan hidup) dan berkontribusi dengan lingkungannya (Montessori, 2019). Untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan anak harus bisa mengembangkan keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi

dengan lingkungan dan teman sebaya, dan sebagian besar interaksi anak-anak ini dilakukan dalam kegiatan bermain. Idealnya, melalui kegiatan bermain anak-anak akan menghabiskan waktunya di luar rumah dengan teman-teman untuk memahami dan menaklukkan dunia. Menurut Hurlock (1978) tidak ada hal lain yang lebih benar kecuali belajar melalui kegiatan bermain. Belajar untuk bisa menjadi individu sosial yang baik akan bergantung pada kesempatan anak-anak untuk berhubungan atau berkegiatan dengan kelompok teman sebayanya.

Hal ini bisa terjadi jika anak aktif dalam kegiatan bermain, maka bermain dapat dijadikan sebagai alat yang penting bagi sosialisasi anak-anak dengan lingkungannya. Hal ini terjadi karena menurut Santrock (2004: 273) bermain dan permainan (*play*) merupakan suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan sendiri yang terlibat dengan sosialnya. Melalui bermain anak-anak menjalin interaksi dengan teman-temannya melalui suatu aturan yang mengorganisasi anak-anak dalam berkegiatan bersama. Melalui kegiatan bersama dalam bermain akan terjalin komunikasi dan interaksi antaranak-anak yang berdampak pada peningkatan kesadaran sosial anak-anak.

Dari sinilah, bermain dapat diidentifikasi sebagai kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu anak atau lebih. Menurut Eiferman (Santrock, 2004) dalam setiap permainan akan selalu ada investigasi sosial yang mengembangkan kemampuan sosial anak. Menurut Freud dan Erickson (Santrock, 2004) permainan adalah hakikatnya adalah suatu bentuk penyesuaian diri anak-anak yang sangat berguna dalam menolong anak untuk menguasai kecemasan dan konflik yang terjadi dalam diri anak-anak. Melalui bermain anak-anak ketertekanan yang dialami anak-anak dapat terlepas dengan baik. Dalam bermain anak akan dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam sehingga anak-anak mendapatkan kebebasan dan kepuasan.

Menurut Daniel Berlyne (Santrock, 2004: 273) kegiatan bermain dan permainan sebagai suatu yang mengasyikan dan menyenangkan anak-anak karena bermain dan permainan akan

memuaskan dorongan penjelajahan anak-anak dalam menaklukkan dunia. Dorongan yang menggerakkan anak-anak bermain meliputi keingintahuan dan hasrat akan informasi tentang suatu yang baru atau yang tidak biasa. Di sisi lain, permainan adalah suatu alat yang digunakan oleh anak-anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mungkin mereka tidak lakukan bila tidak ada suatu permainan. Kegiatan bermain yang dilakukan anak akan mendorong perilaku penjelajahan ini dengan menawarkan kemungkinan-kemungkinan kebaruan (*novelty*), kompleksitas, kejutan, dan keanehan yang menyenangkan anak-anak.

Sedangkan menurut Romlah (2001) permainan hakikatnya merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya dan anak-anak terlibat dalam kegembiraan. Apa yang dipelajari anak-anak dalam bermain akan selalu disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari. Freeman dan Munandar (Ismail, 2006: 11) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang dapat membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak sehingga melalui kegiatan bermain ini anak-anak dapat menyempurnakan pertumbuhan dan perkembangannya.

Joan Freeman dan Utami Munandar (2001) menjelaskan beberapa pandangan ahli psikologi dan sosiologi tentang motivasi anak-anak dalam melakukan kegiatan bermain:

1. Anak-anak melakukan kegiatan bermain karena anak mempunyai energi berlebih dan akan ingin terbebas dari segala macam tekanan, baik tekanan emosional maupun sosial, sehingga anak mengungkapkan energinya dalam bermain, bermain pun menjadi cara terbaik bagi anak-anak untuk menyalurkan kelebihan energinya tersebut (Schiller & Spencer).
2. Anak-anak melakukan kegiatan bermain karena melalui kegiatan bermain, anak-anak sedang menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika telah dewasa; misalnya, anak-anak yang bermain peran secara tidak sadar berarti anak sedang menyiapkan diri untuk peran atau pekerjaannya di masa depan, maka bermain dijadikan sebagai sarana untuk belajar bagi anak-anak dalam memiliki

kemampuan dan keterampilan yang berguna untuk masa depannya kelak (Karl Groos).

3. Anak melakukan kegiatan bermain karena melalui bermain anak akan melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari perkembangan sejarah umat manusia (teori rekapitulasi); untuk itulah, kegiatan-kegiatan seperti berlari, melempar, mandi, naik tangga, memanjat, dan melompat merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dari generasi ke generasi, bermain pun menjadi ekspresi personal anak-anak atas pengalaman sejarah generasi-generasi sebelumnya yang kembali diteruskan oleh anak-anak (Stanley hall).
4. Anak melakukan kegiatan bermain karena bagi anak bermain adalah berekreasi untuk membangun kembali energi yang telah hilang; aktivitas bermain hakikatnya merupakan media dan sarana untuk menyegarkan badan kembali (revitalisasi) setelah bekerja selama berjam-jam, bermain yang menyenangkan menjadi salah satu cara paling efektif untuk menyegarkan kembali tubuh dan psikologis anak-anak (Lazarus).
5. Anak melakukan kegiatan bermain karena melalui kegiatan bermain, anak-anak berusaha memuaskan keinginan-keinginan yang terpendam atau tertekan karena orang lain dan keadaan; dengan bermain anak sedang mencari kompensasi untuk apa yang tidak ia peroleh di dunia nyata, untuk keinginan-keinginan tidak mendapat pemuasan, bermain pun menjadi pelarian bagi anak-anak untuk mengekspresikan berbagai persoalan dan ketertekanannya baik secara emosional maupun sosial (Mazab Psikoanalisis).
6. Anak melakukan kegiatan bermain karena untuk memungkinkan dalam melepaskan perasaan-perasaan dan emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya, sehingga bermain menjadi mengungkapkan berbagai persoalan yang dihadapi oleh anak-anak, sehingga melalui bermain anak-anak bisa melepaskan beban tersebut.
7. Anak melakukan kegiatan bermain untuk kepribadian anak agar terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan (stimulus), dan permainan memberikan stimulus ini untuk pertumbuhan dan perkembangan anak dalam

menyempurnakan diri anak menjadi individu yang sempurna (Appleton).

Peran penting bermain dan permainan bagi anak-anak dapat dianalogikan sebagai berikut:

Bayangkan saat anak-anak yang sedang bermain bola. Ia menendang bola itu ketembok, dan bola itu memantul kembali kepadanya. Ia menahan bola itu dengan kakinya dan menendangnya kembali. Dengan melakukan permainan semacam ini, anak itu belajar menghubungkan gerakan-gerakan tertentu dari tubuhnya dengan pergerakan bola dalam ruang. Kita bisa menyebut ini sebagai permainan asosiatif. Sekarang bayangkan jika anak itu sedang menunggu temannya. Kemudian temannya itu datang, dan kedua anak itu berjalan menyusuri trotoar bersama-sama, sambil menendang bola kedepan dan ke belakang sepanjang jalan. Sekarang permainan itu memiliki dimensi sosial. Aksi salah satu anak itu meminta sebuah respons, begitu pula sebaliknya. Anda bisa menganggap ini sebagai improvisasi percakapan, dimana kedua anak itu terhubung satu sama lain melalui sebuah bola. Permainan semacam ini tidak memiliki awal dan akhir yang jelas, sebaliknya ini mengalir begitu saja dari satu keadaan ke keadaan yang lain. Kita bisa menyebut ini permainan mengalir.

Sekarang bayangkan anak-anak itu datang ke sebuah taman kecil, dan mereka kemudian bosan hanya menendang bola ke depan dan ke belakang. Anak pertama berkata kepada yang lain, "Yuk, kita bergantian menembak pohon itu. Kamu harus menendang bola dari belakang garis ini." Anak itu kemudian menggambar sebuah garis dengan menyeret tumitnya di atas tanah. "Kita akan bergantian menendang bolanya. Setiap kali kamu mengenai pohon itu kamu akan mendapatkan sebuah poin. Yang pertama dapat lima poin jadi pemenang." Anak yang satunya lagi setuju dan mereka mulai bermain. Sekarang permainan tersebut telah menjadi sebuah *game*, sebuah permainan yang sama sekali berbeda (Gray, dkk, 2015).

Dari beberapa gambaran dan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dan permainan adalah suatu media yang selalu mengasyikan, memuaskan, dan menyenangkan anak untuk mempelajari sesuatu, dengan bermain dan permainan anak belajar suatu hal tanpa disadari namun selalu diingat dan disimpan

dalam memorinya karena sifatnya menyenangkan dan membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan bermain dan permainan anak tidak akan merasa bosan dan selalu antusias untuk mempelajari suatu hal yang belum ia ketahui serta dapat membantu mencapai perkembangan baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional dengan menggunakan aturan dan batasan-batasan tertentu. Permainan yang dirancang sedemikian rupa namun harus tetap dalam koridor kedisiplinan dan dapat merangsang anak dalam perkembangannya.

B. FUNGSI PERMAINAN

Permainan mempunyai arti penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Hetherington dan Parke (1979) menyebutkan tiga fungsi utama permainan sebagai berikut.

Pertama, Fungsi Kognitif Permainan. Fungsi ini memandang bahwa bermain membantu dan menyempurnakan perkembangan kognitif anak. Melalui bermain dan permainan, anak-anak sedang menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek sekitarnya, dunia sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Piaget (1962) percaya bahwa struktur-struktur kognitif anak perlu dilatih, dan permainan merupakan *setting* yang sempurna bagi latihan ini. Melalui bermain dan permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukannya. Bermain dan permainan pun akan memandu anak untuk menguasai kemampuan dan keterampilan dengan cara menyenangkan dan disukai oleh anak-anak.

Misalnya, saat anak-anak sedang terlibat asyik dalam kegiatan bermain sepeda. Dengan melakukannya secara berulang-ulang kegiatan mencoba dan terus mencoba untuk mengayuh dan menjaga keseimbangan, maka anak-anak akan paham tentang teknik mengayuh, menjaga keseimbangan, hingga menghindari lubang dan bebatuan agar tidak terpeleset jatuh. Dari sinilah anak-anak mendapatkan pemahaman informasi dan ilmu pengetahuan yang akan mengembangkan kemampuan kognitifnya. Di sisi lainnya, anak melalui kegiatan bermain naik sepeda anak-anak pada

gilirannya juga menguasai keterampilan naik sepeda dengan baik, dan anak-anak pu bisa naik sepeda.

Kedua, Fungsi Sosial Permainan. Di sini kegiatan bermain dan permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan ia mainkan dikemudian hari setelah ia tumbuh dewasa. Peran sosial ini terbentuk dari proses membayangkan dan melakukan aksi dalam bentuk interaksi dan komunikasi dengan teman lainnya yang kemudian melahirkan simpati dan empati, sampai kemudian kesadaran bahwa anak membutuhkan teman-temannya. Tanpa teman-temannya anak merasa tidak asyik dan menyenangkan dalam menjalani hari. Dari kesadaran dan sikap inilah kemudian anak-anak terbentuk naluri, pemahaman, dan sikap sosialnya.

Misalnya, saat anak-anak sedang asyik bermain *dagang-dagangan*, makasebelum anak bermain, anak-anak sudah memiliki bayangan untuk menjadi pedagang dan pembeli yang menyenangkan. Sosok-sosok orang lain dihadirkan dalam diri anak ini memberikan peran gambaran suka dengan orang lain. Dengan gambaran dan imajinasi ini, anak-anak kemudian mewujudkannya dalam berakting dengan teman-temannya memperagakan sikap dan perilaku pedagang dan pembeli dalam suatu interaksi dan komunikasi yang intensif dan menyenangkan. Dari sinilah naluri, pemahaman, dan sikap-sikap sosial anak akan terbentuk dengan sendirinya melalui kegiatan yang disebut bermain ini.

Ketiga, Fungsi Emosi Permainan. Kegiatan bermain dan permainan memungkinkan anak-anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya dan belajar mengatasi kegelisahan konflik batin. Permainan memungkinkan anak melepas energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam karena tekanan-tekanan batin terlepaskan di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Dari sinilah kegiatan bermain dan permainan berperan penting dalam mengembangkan emosi anak-anak dengan tepat.

Kita bisa melihat kejadian anak-anak yang awalnya hanya duduk-duduk di rumah sendiri dalam keadaan bimbang dan bingung. Dalam keadaan demikian, anak-anak kecenderungannya mudah marah yang sering diekspresikan dengan kegelisahan yang

permintaan yang tidak jelas pada orang tuanya. Dalam keadaan demikian, jika temannya datang, kemudian mengajak anak tersebut bermain petak umpet, maka anak tersebut akan senang dan berbinar. Kemudian dia terlibat dalam permainan petak umpet yang mengorganisasi kegiatan berlari, berteriak, hingga sembunyi secara diam-diam yang menyenangkan, maka anak-anak pun melupakan emosi-marahnya. Anak-anak senang dan bergembira dalam melakukan kegiatan permainan tersebut sampai kemudian akan kelelahan dan beristirahat dengan lelap, melupakan luapan emosinya yang awal.

C. RUANG LINGKUP BERMAIN DAN PERMAINAN

Memasuki sebuah permainan ibarat memasuki dunia lain dimana peraturan kehidupan sehari-hari untuk sementara ditangguhkan dan diganti dengan peraturan permainan yang menantang dan menyenangkan. Akibatnya, permainan selalu mampu menciptakan dunia alternatif yang menyenangkan, sebuah model dunia yang penuh dengan kegembiraan. Untuk memasuki dunia permainan yang menyenangkan, maka anak-anak sebagai para pemainnya harus mematuhi peraturan dunia permainan itu, dan anak-anak harus memasukinya secara sukarela. Jika mereka dipaksa atau terpaksa bermain, maka itu bukanlah sebuah permainan yang menyenangkan bagi anak-anak.

Kesepahaman diantara anak-anak sebagai pemain yang akan bermain untuk sementara waktu menyisihkan realita menciptakan dunia yang aman dimana para pemain (anak-anak) bisa berurusan pada perilaku yang beresiko, tidak nyaman atau bahkan kasar dalam kehidupan normal mereka. Dengan menyetujui serangkaian peraturan (tetap berada dibelakang garis, bergantian menendang bola, dan lain-lain), kedua anak itu memasuki sebuah dunia yang dibagi bersama-sama. Tanpa persetujuan tersebut, permainan itu mustahil dilakukan. Untuk itulah dalam sebuah permainan menurut Gray (2015) selalu menyajikan ruang lingkup penting hal-hal sebagai berikut.

1. Batasan

Sebuah permainan memiliki batasan ruang dan waktu. Ada saatnya memulai game dan ada saatnya untuk meninggalkan dunia permainan dengan mengakhiri permainan tersebut. Biasanya permainan memiliki aturan ruang dan diluar permainan aturan ini tidak berlaku. Batasan inilah yang kemudian dipahami oleh anak-anak, dan kemudian menaklukkan anak-anak mengikuti setiap petunjuk dalam batasan bermain. Sikap ini membuat anak belajar terhadap sistem dan tata aturan yang harus dipatuhi oleh anak-anak. Dengan kepatuhan inilah makan kegiatan bermain dapat dilakukan dengan baik. Melalui pemahaman batasan inilah anak-anak akan menjunjung nilai dan norma dalam kehidupan sehari-hari.

2. Aturan Interaksi

Di dalam dunia permainan, para pemain setuju untuk mematuhi peraturan yang menggerakkan dunia itu. Peraturan tersebut menetapkan batasan-batasan dunia permainan. Aturan inilah yang kemudian mengkondisikan anak-anak dalam membangun interaksi dan komunikasi antara satu anak dengan anak lainnya dalam bingkaikegiatan bermain. Melalui aturan-aturan ini harmonisasi sikap dan perbuatan anak dalam bermain diatur dengan baik sehingga bermain dapat dilakukan dengan sistematis dan terkondisikan dengan baik. Dari sinilah anak-anak menyadari bahwa harmonisasi kehidupan bisa diraih jika setiap aturan dalam ber interaksi dan berkomunikasi dapat dipatuhi dengan baik.

3. Artefak

Kebanyakan pemain membutuhkan artefak fisik (alat-alat atau media bermainan), objek yang menyimpan informasi tentang permainan tersebut, baik secara intrinsik maupun dari keunggulan posisi objek tersebut. Artefak dapat digunakan untuk memantau kemajuan dan untuk memelihara gambaran permainan yang sedang berlangsung. Contohnya, yaitu setiap poin dicetak, anak-anak itu meletakkan sebuah batu di atas tanah atau membuat tanda garis di tanah untuk menghitung poin yang di dapat. Melalui artefak-artefak inilah kemudian kegiatan

bermain dapat dilakukan dengan baik dan anak-anak suka melakukan kegiatan bermain.

4. Tujuan

Anak-anak yang menjadi pemain dalam kegiatan bermain harus tahu kapan permainan berakhir, kondisi yang diperjuangkan oleh pemain, yang dipahami dan disepakati oleh semua pemain. Kadang-kadang sebuah permainan memiliki jangka waktu tertentu. sebuah tujuan diraih apabila seseorang telah mencapai poin tertinggi dan dikatakan sebagai juara. Dari sinilah setiap kegiatan permainan akan memandu anak-anak untuk menemukan tujuannya sendiri. Tujuan yang harus dipahami oleh anak-anak dengan baik sehingga anak-anak paham dan tahu benar substansi dari kegiatan bermain yang dilakukannya.

Setiap permainan adalah dunia yang berevolusi secara bertahap, yaitu kegiatan bermain yang akan membantu anak-anak mengembangkan potensinya melalui serangkaian tahap-tahap sebagaimana yang diungkapkan oleh Gray, dkk(2015) berikut ini.

1. Membayangkan Dunia

Sebelum sebuah kegiatan bermain dimulai, anak-anak pasti akan membayangkan sebuah dunia yang memungkinkan; ruang lingkup sementara, yang di dalamnya anak-anak sebagai para pemain bisa menjelajahi berbagai ide dan kemungkinan. Kita pun dapat melihat kenyataan jika anak kita ajak untuk bermain sesuatu, misalnya, berenang, maka anak akan tersenyum senang sebab pikiran dan imajinasinya sudah diisi kolam renang dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan. Setiap permainan memiliki dunia yang menyenangkan sendiri dan anak-anak sangat senang dengan bermain. Di sinilah bermain akan selalu membuat anak membayangkan dunia. Bermain pun akan selalu mengembangkan imajinasi anak-anak.

2. Menciptakan Dunia

Dunia bermain dan permainan anak dibuat dengan cara membuat batasan-batasan, peraturan, dan artefak. Batasannya berupa batasan ruang dan waktu dunia bermain dan permainan tersebut;

awal dan akhirnya, dan tepiannya. Peraturannya adalah hukum yang mengatur dunia tersebut; artefaknya adalah segala sesuatu yang ada di dalamnya. Dari sinilah, setiap kegiatan bermain dan permainan akan menciptakan dunia tersendiri. Dunia yang mengkondisikan dan membuat anak-anak melakukan berbagaiaktivitas yang dikondisikan oleh sistem aturan yang mengikatnya. Misalnya, saat anak bermain boneka-bonekaan, maka anak-anak sedang menciptakan dunia sendiri dalam dunia bermain peran boneka-bonekaan. Di situlah anak-anak mampu menciptakan dunia melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Dari dunia yang diciptakan itulah anak-anak mendapatkan banyak pengalaman.

3. Membuka Dunia

Dunia bermain dan permainan hanya bisa dimasuki melalui kesepakatan diantara pemain. Dari kesepakatan itulah permainan kemudian dapat dilaksanakan oleh anak-anak. Untuk mencapai kesepakatan, anak-anak harus memahami batasan-batasan, peraturan, dan artefak game tersebut: apa yang dipresentasikannya, bagaimana cara kerjanya dan seterusnya. Melalui aktivitas yang demikianlah, maka setiap kegiatan bermain dan permainan akan membuka dunia. Saat anak-anak sepakat untuk membuat kegiatan bermain kolase, maka anak-anak akan menyiapkan semuanya, mulai dari alat (artefak), cara kerja bermain, dan hal-hal lainnya. Kemudian anak-anak bersama-sama melakukan aktivitas membuat kolase. Kegiatan dan proses membuat inilah yang akan membuka dunia anak-anak, bahwa dalam proses bermain membuat kolase ada hal-hal penting yang dipahami oleh anak, misalnya, soalkerja sama, kegembiraan, informasi, hingga hasil artefak yang menakjubkan. Hal-hal inilah yang kemudian membuka dunia anak-anak, yaitu segala hal dunia yang membuat pertumbuhan dan perkembangan anak bisa semakin lebih baik.

4. Menjelajahi Dunia

Setelah para pemain memasuki dunia ini anak-anak berusaha mewujudkan tujuan itu dalam batasan-batasan sistem dunia bermain dan permainan. Anak-anak berinteraksi dengan artefak,

menguji ide-ide, mencoba berbagai strategi, dan beradaptasi dengan kondisi yang berubah-ubah selama permainan berlangsung, dalam pergerakan mereka untuk meraih tujuan tersebut. Di sinilah bermain membuat anak-anak menemukan pengalaman-pengalaman menakjubkan yang tidak hanya membuka dunia, tetapi juga menjelajahi dunia-dunia yang sebelumnya tidak ada dalam kehidupan anak-anak. Misalnya, dengan anak diajak bermain *outbond*, maka anak-anak akan menjelajahi pengalaman-pengalaman menakjubkan dalam menaklukkan alam bersama teman-temannya. Dari sinilah proses penjelajahan dunia kemudian berlangsung, baik dalam pengalaman, pengetahuan, maupun keterampilan. Penjelahan dunia ini akan semakin memperkaya kehidupan anak-anak.

5. Menutup Dunia

Saat kegiatan bermain dan permainan berakhir, maka idealnya tujuan kegiatan bermain pun telah dicapai. Namun kenyataan yang terjadi, sekalipun dalam bermain telah meraih tujuan yang memberikan rasa puas dan sempurna pada anak-anak, tetapi tujuan dalam bermain bukanlah sesuatu yang utama dari kegiatan bermain. Berakhirnya sebuah permainan lebih seperti penanda untuk secara resmi menutup dunia permainan. Akan tetapi, kegiatan bermain dan permainan bisa dilanjutkan dalam variasi lainnya. Untuk itu, maksud utama dari sebuah permainan adalah permainannya itu sendiri, penjelajahan ruang imajinasi yang ada saat permainan berlangsung, dan wawasan yang datang dari penjelajahan tersebut. Dari sinilah, kegiatan bermain hanya akan menutup dunia sebentar karena memang kegiatan bermainnya telah selesai. Akan tetapi anak-anak bisa memainkannya dalam variasi lain yang lebih menyenangkan dan menantang.

D. KARAKTERISTIK BERMAIN DAN PERMAINAN

Berdasarkan analisis fenomenologis yang dikemukakan oleh Buytendijk (Monks 2006), karakteristik kegiatan bermain dan permainan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu, tentang sesuatu, yang membutuhkan keterlibatan (interaksi dan

komunikasi) antar anak-anak atau anak-anak dengan lingkungannya.

2. Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi, dan komunikasi antar anak-anak yang aktif dan produktif secara intensif.
3. Permainan yang dilakukan anak-anak akan selalu berkembang (dinamis) dan tidak statis karena kegiatan bermain dan permainan merupakan proses dialektik yaitu tese-entese-sentese, dan dalam proses yang berputar ini, dapat dicapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal lagi secara berkesinambungan.
4. Kegiatan bermain dan permainan selalu ditandai oleh pergantian yang tak dapat diramalkan lebih dahulu, setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain atau dicoba untuk datang pada suatu klimaks tertentu yang membuat anak-anak bergembira dalam bermain.
5. Kegiatan bermain tidak hanya bermain dengan sesuatu atau dengan orang lain, melainkan dengan anak-anak yang bermain itu, di sinilah bermain akan membangun hubungan interaktif dan komunikatif yang intensif antaranak-anak.
6. Bermain menuntut ruangan untuk bermain yang kondusif dan representatif dan menuntut aturan permainan yang dipahami dan mengikat anak-anak dalam menjalani serangkaian kegiatan bermain.
7. Aturan-aturan permainan membatasi bidang permainannya, sehingga setiap permainan memiliki kekhasannya sendiri yang membuat anak-anak akan memiliki rasa suka yang berbeda-beda terhadap suatu permainan.

Sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith, Garvery, Rubin, Fein dan Vandenberg (2013) mengungkapkan adanya beberapa ciri dan karakteristik dalam permainan untuk anak-anak. Adapun ciri dan karakteristik bermain dan permainan adalah sebagai berikut.

- 1.) Kegiatan bermain selalu dilakukan berdasarkan **motivasi intrinsik** (dalam diri anak-anak), yaitu muncul berdasarkan keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri anak atas permainan yang ingin dimainkannya, sehingga setiap anak memiliki kesenangan tersendiri atas bermain dan permainan yang diinginkannya.

- 2.) Kegiatan bermain akan selalu mengondisikan perasaan yang melibatkan **emosi-emosi positif** anak-anak, sehingga emosi positif inilah yang menyebabkan setiap kegiatan bermain akan mempunyai nilai yang mengembangkan potensi anak-anak.
- 3.) Kegiatan bermain selalu memiliki **fleksibilitas** yang ditandai dengan mudahnya anak-anak memainkan kegiatan bermain dan bisa dengan mudah beralih dari satu aktivitas bermain yang satu ke aktivitas bermain yang lain secara impresif dan spontan.
- 4.) Kegiatan bermain selalu lebih menekankan **proses yang berlangsung** daripada hasil akhir, hal ini ditandai dengan saat bermain perhatian anak-anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan dengan tujuan yang ingin dicapai sehingga anak-anak selalu berproses dalam bermain dengan sangat baik.
- 5.) Kegiatan bermain selalu memberikan **kebebasan** bagi anak untuk memilih, dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak.
- 6.) Kegiatan bermain selalu mempunyai **kualitas pura-pura** atau bermain peran sehingga setiap kegiatan bermain selalu mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari, tetapi konteks bermain peran dalam bermain peran akan membantu anak-anak untuk memahami kehidupan sesungguhnya kelak.

Di samping ciri-ciri dan karakteristik di atas, kita juga harus mengetahui beberapa istilah penting dalam bermain dan permainan yang berbeda namun esensinya sama. Adapun istilah-istilah itu adalah sebagai berikut.

1. **Reframing** atau pemberian isyarat yang merupakan ciri struktural yang pertama dari permainan; istilah ini dipahami sebagai anak-anak yang saling memberikan isyarat saat melakukan kegiatan bermain dan permainan (misalnya, mengangkat tangan, senyum, intonasi yang lain, hingga bergerak) sebelum permainan dimulai, saat permainan dilaksanakan, hingga saat permainan berakhir; bentuk komunikasi yang spesifik ini nampaknya dipelajari anak pada tahun-tahun pertama anak mulai melakukan kegiatan bermain.
2. **Reversal** atau “pemutarbalikan” merupakan ciri struktural yang kedua dari permainan; dalam permainan akan selalu ada realita

dapat yang diputarbalikkan oleh anak-anak, sehingga menciptakan hilangnya batas-batas kenyataan saat anak-anak sedang bermain; misalnya, saat anak sedang bermain peran, maka anak dapat memutar balik kenyataan kehidupan keluarga, yaitu bermain menjadi ibunya, anaknya, atau ayahnya; di sinilah pemutarbalikkan fakta sering terjadi dalam kegiatan bermain anak-anak.

3. **Abstraksi prototype** yang merupakan ciri lanjutan dalam kegiatan bermain dan permainan anak-anak; di sini setiap kegiatan bermain selalu akan mengkondisikan tingkah laku yang mencolok (khas) dari suatu serangkaian tingkah laku yang dilakukan saat sedang bermain; dalam konteks ini, Vigotsky (1967) memberikan suatu contoh yang tepat, yaitu adanya dua gadis bersaudara yang bermain suatu permainan yang disebut “dua gadis bersaudara”, maka permainannya bukan suatu imitasi kejadian sehari-hari, melainkan hanya ditirukan beberapa tingkah laku saja mengenai kehidupan dua bersaudara tersebut yang diwujudkan dalam kegiatan bermain keduanya; sehingga bermain selalu mengambil contoh-contoh sebuah perilaku yang diambil dari kehidupan yang sebenarnya.
4. Suatu **ciri yang spesifik** dalam kegiatan bermain anak-anak adalah tema dan variasi; setiap permainan merupakan suatu variasi mengenai suatu tema dalam kehidupan sehari-hari anak. Sebagai suatu tema yang pokok kemudian dipikirkan dan diperagakan aspek-aspek baru di sekitar tema tersebut melalui kegiatan bermain. Misalnya, anak yang bermain dengan sebuah boneka, maka anak akan dapat melakukan tingkah laku macam-macam dalam merawat boneka sebagai anaknya itu. Atau anak laki-laki bermain dengan bola akan menemukan atau mencoba bermacam-macam cara menendangnya untuk bisa bermain sepak bola dengan baik.

Permainan selalu terikat tempat dan waktu; tempat dalam penyelenggaraan kegiatan bermain dan waktu yang digunakan untuk melakukan kegiatan bermain tersebut; batas-batas dalam kegiatan bermain seringkali ditentukan oleh ruang (tempat bermain, lapangan, stadion); sedangkan waktu menentukan batas permainan (sore hari, hari minggu); batas permainan anak biasanya tidak jelas dan selalu berubah-ubah bergantung dengan tingkat intensitas dan

kesenangan anak-anak; dengan mengubah kenyataan dalam kegiatan bermain, maka batas-batas ruang dan waktu dalam kegiatan bermain dapat diperjelas, misalnya dengan melakukan hal-hal sebagai berikut.

a. Memperkecil Kenyataan

Kebanyakan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain anak-anak adalah imitasi kenyataan. Misalnya, dengan sifat kecilnya atau miniatur permainan mobil-mobilan yang memungkinkan anak untuk berbuat seakan-akan menjalankan mobil yang sesungguhnya saat anak-anak melakukan kegiatan bermain mobil-mobilan.

b. Memperbesar Kenyataan

Dalam setiap permainan sering menciptakan tindakan-tindakan dan kata-kata dilebih-lebihkan dengan tujuan untuk memberikan aksentuasi yang lebih pada perasaan yang menyenangkan saat bermain. Penciptaan tindakan dan kata-kata yang berlebihan inilah yang membuat kegiatan bermain selalu melebih-lebihkan kenyataan yang sebenarnya, yaitu kenyataan kehidupan yang dijalani oleh anak-anak.

c. Ulangan yang siklis

Setiap permainan yang dilakukan anak-anak selalu berpedoman pada pengulangan yang memberikan dampak pada peningkatan keterampilan anak-anak, misalnya, anak-anak selalu melakukan hal yang sama, meskipun dengan variasi-variasi tertentu, timbullah kesan seakan-akan dirinya sendiri dapat menentukan batas-batas ruang dan waktu; dalam proses permainan yang siklis (berputar) dan ritmis (berirama) menyebabkan kegiatan bermain selalu menarik dan menyenangkan.

5. Permainan selalu mempunyai sifat ketegangan dan bergairah; sehingga melalui sifat ini, permainan yang dilakukan anak-anak sering datang pada suatu klimaks dan kemudian timbul kelonggaran; dalam hal ini, permainan merupakan suatu tantangan yang menarik bagi anak-anak untuk melakukan dan menaklukkannya; permainan juga dilakukan dalam konteks untuk menghilangkan ketegangan yang terlalu tinggi yang dialami oleh anak-anak; sehingga melalui bermain ketegangan yang dialami

oleh anak-anak dapat disembuhkan melalui terapi permainan yang menyenangkan.

Di sisi lain, Hurlock (1978) mengemukakan pandangannya bahwa ciri dan karakteristik permainan yang penting diantaranya adalah bahwa permainan banyak dipengaruhi tradisi, mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan, jumlah kegiatannya berkurang sesuai dengan penambahan usia, meningkatnya kesesuaiannya dengan jenis kelamin dan berubah dari informal menjadi formal, kurang aktif secara fisik dengan bertambahnya usia dan dapat meramalkan penyesuaian anak. Karakteristik dan ciri permainan lebih menekankan pada proses serta para anak-anak untuk masuk kedalam dunia baru yang dalam dunia tersebut anak bebas berfantasi dengan disertai berbagai macam emosi yang mengikuti saat anak-anak melakukan kegiatan bermain.

Dengan ciri dan karakteristik di atas, maka kita dapat mengidentifikasi suatu permainan yang dilakukan oleh anak-anak. Misalnya, untuk bermain petak umpet yang dilakukan oleh anak-anak, kita bisa menemukan ciri dan karakteristik: (1) *motivasi intrinsik* anak-anak yang bermain petak umpet karena dorongan rasa senang bisa bermain petak-umpet bersama teman-temannya dengan penuh kegembiraan; (2) *emosi-emosi positif* anak-anak saat bermain petak umpet karena bisa menjadi anak-anak yang memburu menemukan teman-temannya yang bersembunyi atau bisa menjadi peserta anak-anak yang harus bersembunyi untuk ditemukan temannya; semua ini menciptakan emosi-emosi positif yang menyenangkan anak-anak; (3) *fleksibilitas* dalam kegiatan bermain yang mudah dilakukan, anak-anak cukup dengan mengamati maka dengan sendirinya anak-anak akan bisa bermain dengan menyenangkan; (4) *proses yang berlangsung* menyenangkan daripada hasil akhirnya, anak-anak terus menjalani proses memburu-menemukan dan bersembunyi untuk ditemukan dengan tidak ada hasil akhir selain proses yang menyennagkan dalam bermain petak umpet; (5) *kebebasan* dalam bermain petak umpet dalam hal bebas bersembunyi dan bebas berburu untuk menemukan teman-temannya, kebebasan yang menciptakan rasa senang; (6) *kualitas pura-pura* dalam bermain petak umpet yang terpola dalam

memburu menemukan teman yang bersembunyi dan bersembunyi dengan baik agar tidak ditemukan teman-temannya.

E. TUJUAN BERMAIN DAN PERMAINAN

Menurut Komite Kebijakan Laboratorium Perkembangan Anak, seperti yang dikutip Catron dan Allen (1985), pengoptimalan pertumbuhan dan perkembangan anak yang ingin dicapai melalui permainan secara terperinci meliputi segala hal sebagai berikut.

1. Dalam kegiatan bermain selalu ada nilai diri dan kepercayaan diri yang membuat anak-anak yang selalu bermain akan memahami nilai kebaikan dan kepercayaan diri yang kuat.
2. Dalam kegiatan bermain selalu ada kepercayaan, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama, sehingga anak-anak yang suka bermain akan memiliki sikap kepercayaan, tanggung jawab, dan kepedulian yang baik.
3. Dalam kegiatan bermain selalu meningkatkan hubungan interpersonal anak-anak melalui keterampilan berkomunikasi yang efektif yang didapat anak-anak saat melakukan kegiatan bermain.
4. Dalam kegiatan bermain ada pengembangan kemampuan untuk bersikap, dan berpikir secara mandiri dan mengembangkan kontrol diri anak-anak dengan sangat baik.
5. Dalam kegiatan bermain selalu mengembangkan keterampilan untuk mengemukakan gagasan dan perasaannya pada teman sebaya atau anak-anak lainnya.
6. Dalam kegiatan bermain akan selalu memberikan pemahaman dan pengelolaan informasi tentang lingkungan fisik dan sosialnya di sekitar anak-anak dengan sangat baik.
7. Dalam kegiatan bermain akan terjadi pemerolehan dan penggunaan keterampilan untuk memecahkan masalah yang dikuasai oleh anak-anak dan akan diimplementasikan dalam kehidupan anak-anak.
8. Dalam kegiatan bermain selalu meningkatkan rasa ingin tahu anak-anak, terutama tentang dunia sekitarnya dan rasa nyaman dalam belajar dan bereksplorasi.

Dengan delapan tujuan kegiatan bermain ini, maka setiap permainan akan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan

anak usia dini. Di sisi lainnya, kegiatan bermain akan selalu dapat mengasah kemampuan anak terutama dalam menumbuhkan optimisme dan aktualisasi diri anak. Kegiatan bermain juga menciptakan gagasan dalam lingkungan yang sportif dan menjelajahi dinamika kreativitas dalam lingkungan yang aman dan menyenangkan bagi anak-anak. Dari sinilah kegiatan bermain bagi anak-anak selalu menjadi kegiatan yang menyenangkan karena melalui kegiatan bermain ini, anak-anak memiliki tujuan-tujuan baik yang berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

Di sisi yang lain, permainan juga berhubungan erat dengan potensi kreatif yang dimiliki tiap anak. Menurut Tegano (1991), seperti yang dikutip oleh Catron dan Allen dalam bukunya *Early Curriculum, A Creative Play Model*, potensi kreatif anak dapat dilihat dari dua sisi, yaitu *karakteristik kognitif dan kepribadian*. Adapun karakteristik kognitif anak-anak yang mencerminkan kreativitas dapat diidentifikasi sebagai berikut: (1) *fantasi*, dalam kegiatan bermain anak yang biasanya dikembangkan saat anak bermain sosiodrama atau bermain pura-pura dalam suatu permainan tertentu; (2) *berpikir divergen*, dalam kegiatan bermain yang selalu bisa memunculkan beragam tanggapan, pertanyaan, dan gagasan pada anak saat melakukan kegiatan bermain; (3) *rasa ingin tahu*, dalam kegiatan bermain selalu ada kegiatan yang meliputi bertanya, menyelidiki, dan menguji coba sesuatu yang semuanya akan menjadikan anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi; dan (4) *berpikir metaforik*, kegiatan bermain akan selalu mampu menghasilkan atau mengolah sesuatu menjadi suatu hal yang baru.

Sementara itu, karakteristik kepribadian yang mencerminkan kreativitas yang ada dalam kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak adalah: (1) *karakter kreatif*, dalam kegiatan bermain membentuk karakter anak yang mudah menyesuaikan diri, daya tahan tinggi, keterlibatan yang tinggi dalam kegiatan dan tidak mudah putus asa; (2) *tidak terikat dengan kelaziman atau konversi yang berlaku*, dalam kegiatan bermain akan mengondisikan anak-anak yang berorientasi pada sesuatu yang asli, baru, dan luwes; (3) *berani mengambil risiko*, dalam kegiatan bermain akan membentuk anak-anak yang memiliki kemauan untuk menerima tantangan atau mengambil resiko kesalahan; dan (4) *motivasi tinggi*, dalam kegiatan

bermain akan mengkondisikan anak-anak sebagai pendorong dan kontrol diri internal yang baik.

Dari penjelasan di atas, berdasarkan pada tujuan karakteristik kognitif dalam kegiatan bermain, maka kita bisa menganalisis tujuan-tujuan yang ingin dicapai saat anak-anak dikondisikan untuk bermain *boneka-bonekaan*. Permainan *boneka-bonekaan* adalah suatu permainan mereplikasi kehidupan dengan menggunakan alat permainan *boneka-bonekaan* yang dijadikan peran sebagai anak, teman, ataupun sosok-sosok lain. Dalam permainan *boneka-bonekaan* maka dapat diidentifikasi karakteristik kognitifnya sebagai berikut: (1) dalam permainan *boneka-bonekaan* akan mengembangkan *fantasi* anak-anak yang menghidupkan boneka untuk berperilaku seperti manusia dengan baik perkataan dan tindakannya sebagai hasil *fantasi* dan imajinasi anak; (2) dalam bermain *boneka-bonekaan* akan mengembangkan kemampuan *berpikir divergen* karena dalam memainkan boneka akan selalu terjadi kegiatan pertukaran ide-gagasan melalui bertanya dan menjawab antara anak dengan teman atau dirinya sendiri yang dimediasi oleh boneka, (3) dalam kegiatan bermain *boneka-bonekaan* akan menciptakan *rasa ingin tahu* anak-anak untuk bertanya jawab, mengembangkan berbagai penyelidikan peristiwa atau kejadian yang diperankan oleh boneka; dan (4) dalam bermain *boneka-bonekaan* akan mengembangkan *berpikir metaforik* dalam hal mengolah peristiwa kehidupan sebenarnya menjadi hal-hal baru yang diperagakan oleh anak-anak dengan bonekanya.

Selain tujuan kognitif, dalam kegiatan bermain *boneka-bonekaan* juga terdapat tujuan karakter, yaitu tujuan anak-anak bermain yang mengembangkan karakter anak-anak. Adapun tujuan karakter yang bisa diidentifikasi dari kegiatan *boneka-bonekaan* adalah (1) bermain *boneka-bonekaan* akan mengembangkan karakter *kreatif* melalui kegiatan *boneka-bonekaan* yang menuntut anak memiliki imajinasi yang tinggi dan keterlibatan yang tinggi dengan berbagai peran yang dimainkan oleh anak-anak dengan bonekanya; (2) bermain *boneka-bonekaan* akan membuat anak-anak *tidak terikat dengan kelaziman atau konversi yang berlaku* karena anak diberikan kebebasan untuk memainkan bonekanya sesuai dengan keinginan anak-anak; (3) bermain *boneka-bonekaan* akan membuat anak-anak *berani mengambil risiko*, karena saat memainkan boneka anak-anak

akan berani memainkan boneka sesuai dengan kesepakatan dan keinginan anak-anak; dan (4) kegiatan bermain *boneka-bonekaan* akan *motivasi* anak-anak karena permainan yang asyik dan menyenangkan membuat anak-anak akan belajar mengontrol kegiatan bermain dengan sebaik mungkin.

F. JENIS-JENIS PERMAINAN

Permainan yang dijadikan aturan dalam kegiatan bermain anak-anak jumlahnya sangat banyak, bahkan tidak terbatas. Namun, dari berbagai jenis permainan tersebut, dapat diidentifikasi jenis-jenisnya. Menurut Hurlock (1978) permainan anak-anak dapat dikelompokkan menjadi lima jenis permainan sebagai berikut.

a. Permainan untuk Bayi

Permainan ini merupakan permainan-permainan sederhana yang biasa dilakukan oleh anak-anak yang berusia 0–1 tahun. Kegiatan permainannya dilakukan bersama dengan orangtua atau saudara-saudaranya. Salah satu permainan bayi ini adalah permainan tradisional yaitu permainan lintas generasi yang diturunkan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Misalnya permainan tradisional untuk bayi adalah “*cilukba*” yang sederhana tetapi sangat disukai anak-anak (bayi), sampai jika permainan ini dilakuka dengan menarik anak-anak (bayi) akan senang dan tertawa terbahak-bahak.

b. Permainan Individual (Dilakukan Sendiri)

Permainan ini adalah suatu permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak yang berusia sekitar 4 atau 5 tahun. Anak-anak memainkan permainan-permainan ini dengan tujuan untuk menguji kemampuan dirinya. Permainan ini sering berwujud dalam bentuk kegiatan berkompetisi dengan diri sendiri, yaitu anak-anak berusaha meraih prestasi lebih baik dari kemampuan sebelumnya melalui kegiatan-kegiatan bermain yang menyenangkan. Salah satu jenis permainan individual ini, misalnya, melompati parit, melompat dengan satu kaki, menaiki tangga, memantulkan bola ke lantai, meniti tanggul parit, dan masih banyak lagi.

c. Permainan Bersama Teman-teman (Sebaya)

Permainan ini merupakan jenis permainan yang harus dilakukan oleh beberapa anak dalam kegiatan yang interaktif dan

komunikatif yang menyenangkan, biasanya dalam permainan semua anak terlibat dalam kegiatan yang sama dengan berbagi peran; misalnya, permainan petak umpet, atau dagang-dagangan yang melibatkan minimal 2–3 anak untuk memainkannya. Setiap anak akan mendapatkan peran yang harus dijalankan dalam permainan tersebut.

d. Permainan Beregu (Tim)

Permainan ini merupakan suatu permainan yang dilakukan oleh sekelompok anak dalam suatu tim, yang kemudian beradu dengan kelompok anak (tim) lainnya. Dalam permainan ini biasanya dua kelompok terlibat dalam kegiatan bermain yang sifatnya kompetisi antartim untuk saling beradu untuk menjadi yang terbaik (pemenang). Permainan ini sangat digemari anak-anak usia antara 8-10 tahun; dalam permainan ini mempunyai aturan-aturan dan kompetisi yang tinggi. Permainan ini terorganisasi dan mempunyai peraturan dan suasana persaingan yang kuat. Pada mulanya, hanya sedikit anak yang bermain, terus jumlah pemain bertambah dengan meningkatnya kecakapan dan persaingan menjadi lebih kuat. Permainan yang umum dari jenis ini adalah modifikasi dari sepakbola, bola basket, kasti, dan lari.

e. Permainan di Dalam Ruangan (*Indoor Play*)

Permainan dilakukan di dalam ruangan yang sebagian besar permainan ini dilakukan atau dimainkan saat anak harus berdiam di dalam rumah karena sakit, lelah, cuaca buruk, dan memang anak sedang malas untuk berkegiatan di luar. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak dengan anggota keluarganya. Awalnya anak bersama orangtua dan saudara-saudaranya, mereka beraktivitas tertentu sampai kemudian berubah menjadi bermain bersama yang menyenangkan. Permainan yang sering dilakukan dalam ruangan adalah main kartu, cangkulan, menebak kartu, ular tangga, monopoli. Permainan ini akan menciptakan hubungan anak dan keluarga tercipta dengan baik. Melalui permainan ini, anak-anak dapat menilai dirinya sendiri sebagai bagian dari keluarga yang menyenangkan. Permainan ini juga membekali anak memiliki keterampilan yang baik untuk anak. Anak yang kurang diterima oleh teman sebayanya lebih banyak menghabiskan waktu bersama keluarga atau orangtuanya, yang

umumnya bersikap lebih longgar atau banyak mengalah pada anak lainnya.

Sementara itu, menurut Parten (Desmita, 2012) dari berbagai jenis permainan, dapat diidentifikasi ada enam kategori permainan sebagai berikut.

2. Permainan *Unoccupied*

Permainan ini mengkondisikan anak-anak untuk memiliki perhatian dalam melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol, baik dilakukan secara individual maupun kelompok. Misalnya, senam dan menari yang dilakukan oleh anak sendirian ataupun bersama teman-temannya.

3. Permainan *Solitary*

Permainan ini mengkondisikan anak-anak dalam sebuah kelompok asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan sehingga tidak terjadi kontak secara langsung antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apapun yang terjadi. Misalnya, permainan balok bersama-sama oleh anak-anak dalam suatu ruangan di mana setiap anak asyik menyusun balok-balok itu sendirian tanpa terlibat dengan teman-temannya.

4. Permainan *Unlooker*

Permainan ini mengkondisikan anak-anak untuk melihat dan memperhatikan anak-anak lain yang sedang bermain. Anak ikut berbicara dengan anak-anak lain itu dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, tetapi ia tidak ikut terlibat dalam aktivitas permainan tersebut. Misalnya, permainan tanya jawab dalam memperagakan suatu gerakan yang mengkondisikan anak-anak yang bertanya dan ada anak-anak yang memperagakannya.

5. Permainan *Parallel*

Permainan ini mengkondisikan anak-anak untuk melakukan kegiatan bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat permainan. Misalnya, bermain menaiki tangga atau perosotan di mana setiap anak bermain bersama dengan satu media yang sama tetapi antar anak tidak terjadi kontak dalam komunikasi dan interaksi secara intensif.

6. Permainan *Assosiative*

Permainan ini mengkondisikan anak-anak untuk bermain bersama-sama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peranan dan pembagian alat-alat permainan. Misalnya, permainan dagang-dagangan yang melibatkan alat-alat bermain secara bersama-sama dan tidak ada pembagian atas alat-alat bermain tersebut.

7. Permainan *Cooperative*

Permainan ini mengkondisikan anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, di mana setiap anak mempunyai peran sendiri-sendiri, dalam permainan ini setiap kelompok ini dipimpin dan diarahkan oleh satu atau dua orang anak sebagai pimpinan kelompok. Misalnya, bermain sepak bola yang melibatkan dua kelompok yang dipimpin oleh salah satu anak yang menjadi ketua kelompoknya dalam bermain.

Sedangkan menurut Seifert & Hoffnung (Desmita,2012) mengidentifikasi ada empat permainan yang berkembang sejalan dengan tahap-tahap perkembangan kognitif anak-anak.

1. Permainan Fungsional (*Functional Play*)

Permainan fungsional terjadi selama periode sensori-motorik anak-anak yang ditunjukkan dengan gerakan yang diulang-ulang, seperti gerakan-gerakan tangan dan kaki pada bayi. Pada permainan ini fokusnya pada badan sendiri. Bagi anak-anak prasekolah, permainan fungsional terlihat ketika mereka berlari-lari sekitar area permainan tanpa suatu alasan yang jelas kecuali hanya karena sesuatu kesenangan berlari semata. Permainan fungsional penting untuk tumbuh dan kembang anak-anak karena berperan dalam pertumbuhan fisik dan efek dari tindakannya akan memberikan dampak baik bagi perkembangan psikologis anak-anak itu sendiri.

2. Permainan Konstruktif (*Constructive Play*)

Jenis permainan ini merupakan suatu bentuk permainan yang fokus menggunakan objek-objek fisik untuk membangun atau membuat sesuatu dunia. Permainan ini terjadi bila anak-anak melibatkan diri dalam suatu pemecahan masalah atas ciptaannya

sendiri. Permainan konstruktif ini merupakan bentuk permainan yang paling umum dilakukan anak-anak prasekolah dan anak-anak sekolah dasar. Misalnya, anak-anak terlibat secara langsung dalam membuat kerajinan dari kertas, melalui kerajinan kertas anak-anak mengkonstruksi dunia sesuai dengan ide-gagasan dan imajinasinya. Atau, permainan dalam menyusun balok-balok yang sesuai dengan ide-gagasan dan imajinasi anak-anak.

3. Permainan Dramatik (*Dramatik Play*)

Jenis permainan ini merupakan suatu bentuk permainan yang dilakukan secara berpura-pura atau bermain peran. Dimulai ketika mensymbolisasi atau menghadirkan objek-objek secara mental. Permainan ini disebut juga permainan seolah-olah (*make-believe play*) atau permainan simbol. Misalnya, anak prasekolah berpura-pura menjadi seorang dokter, pasien, perawat dan lain sebagainya. Melalui peran-peran profesi ini anak-anak melakukan kegiatan permainan peran dramatik dengan berpura-pura menjadi sosok yang diperankannya dalam bermain.

4. Permainan dengan Aturan (*Games with Play*)

Permainan yang dilakukan oleh anak-anak ini melibatkan aturan-aturan tertentu dan seringkali bersifat berkompetisi dengan satu orang atau lebih. Misalnya, ada tiga anak yang sedang bermain puzzle dengan aturan-aturan yang mereka sepakati bersama. Setiap aturan dalam permainan akan mengikat tindakan dan sikap anak-anak dalam bermain, sehingga permainan dilakukan berdasarkan pada aturan-aturan yang telah ditentukan.

G. PENGARUH BERMAIN DAN PERMAINAN PADA ANAK

Bermain sebagai suatu kegiatan memiliki peran penting bagi anak-anak. Montessori (1985) menjelaskan bahwa melalui kegiatan bermain, yaitu mengeksplorasi pancaindrawinya dalam bergerak menjadi sarana bagi anak-anak dalam memahami lingkungan sekitarnya dan melatih keterampilan tertinggi anak. Untuk itulah, bermain dan permainan bagi anak-anak menjadi sarana penting dalam menyempurnakan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Dari sinilah, setiap kegiatan bermain dan permainan yang dilakukan oleh anak-anak akan mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada diri anak-anak. Salah satunya adalah

perkembangan *fisik motorik dan kognitif anak*. Kegiatan bermain dan permainan akan memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif berinteraksi dan terlibat dengan lingkungan sekitarnya. Sejak usia dini, melalui bermain anak mempelajari dunia sekitarnya melalui sensori motornya (indrawinya). Kegiatan ini akan terus berkembang seiring dengan kematangan dan keterampilan dari berbagai fungsi tubuhnya secara sempurna. Dan kesempurnaan fungsi anggota tubuh anak-anak bisa sempurna jika anak berhasil melakukan penjelajahan indrawi melalui kegiatan bermain secara intensif.

Dari sinilah, lingkungan sekitar yang ramah terhadap kegiatan bermain yang terbuka dan menantang anak-anak akan memacu pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Misalnya, gerakan lokomotor (yaitu gerakan anak untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain) nonlokomotor anak (yaitu gerakan dilingkungannya tanpa berpindah-pindah) akan sempurna terbentuk jika anak-anak selalu mengisi hari-harinya dengan kegiatan bermain yang menyenangkan. Kegiatan bermain juga sering bersifat manipulatif dengan berbagai alat permainan yang makin rumit akan mengembangkan motorik halus anak, terutama dalam koordinasi mata-tangan atau mata-kaki, serta mengembangkan kemampuan berpikir anak-anak dalam menyelesaikan suatu persoalan.

Melalui kegiatan bermain dan permainan inilah, anak-anak kemudian diberikan kesempatan untuk memperkaya gerakan-gerakannya, dan melalui gerakan-gerakan yang dikembangkan dalam kegiatan bermain anak akan menyempurnakan pertumbuhan dan perkembangannya. Berbagai gerakan dalam kegiatan bermain, misalnya, gerakan sensori motor, tangan, kaki, kepala atau bagian tubuhnya yang lain akan selalu melibatkan baik otot besar maupun otot kecil anak sehingga memungkinkan anak untuk secara penuh mengembangkan kemampuan fisik-motoriknya. Di sisi lainnya, gerakan anggota tubuh juga berperan penting dalam mengembangkan kecerdasan anak (Montessori, 2019). Tangan-tangan yang bergerak dalam bermain merepresentasikan kecerdasan anak-anak yang menggerakannya dengan konteks berpikir.

Dengan demikian, kegiatan bermain dan permainan yang dilakukan oleh anak-anak akan mendukung dan menyempurnakan

pertumbuhan dan perkembangan anak dalam beberapa aspek sebagai berikut :

- a. Dalam kegiatan bermain selalu terjadi koordinasi mata dengan tangan atau mata dengan kaki, meliputi kegiatan menggambar, menulis, memanipulasi atau memainkan objek, latihan ingatan visual, melempar, menangkap, menendang, dan lain-lain.
- b. Dalam kegiatan bermain selalu mengembangkan keterampilan gerakan lokomotor, meliputi berjalan, melompat, meloncat, berlari, berguling, merayap dan merangkak.
- c. Dalam kegiatan bermain mengembangkan keterampilan gerakan nonlokomotor, meliputi duduk, berdiri, melambaikan tangan, hadap kanan-kiri, merentangkan tangan, membungkuk, jongkok, dan lain-lain.
- d. Dalam kegiatan bermain terjadi pengelolaan dan pengendalian tubuh, meliputi pemahaman akan fungsi tubuhnya, pemahaman tentang jarak, irama, keseimbangan, kemampuan untuk melalui atau mengakhiri gerakan dan melaksanakan perintah. Kegiatan yang dapat dilakukan, misalnya berjalan diatas papan titian, mengikuti jejak, senam irama, mengukur jarak dengan melangkah atau melompat, lomba lari.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peran penting kegiatan bermain dan permainan adalah menyempurnakan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Melalui kegiatan bermain, anak-anak akan menyempurnakan kemampuan fisik, sensorik, dan motorik anak-anak sehingga pertumbuhan fisiologis anak-anak pun bisa berjalan dengan sempurna. Selain itu, melalui kegiatan bermain yang mengkoordinasikan gerak fisik, motorik, dan sensorik anak-anak juga mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial, dan emosionalnya sehingga bermain juga menyempurnakan perkembangan anak-anak. Untuk itulah, menurut Montessori (1985) peran utama kegiatan bermain bagi anak-anak usia dini adalah menyempurnakan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

H. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI BERMAIN DAN PERMAINAN

Keseharian anak-anak tidak bisa dipisahkan dengan bermain. Hal ini terjadi karena setiap harinya anak-anak selalu mengisi

waktunya dengan bermain. Bermain pun menjadi pondasi kehidupan dan keseharian anak. Tidak heran jika perumusan kehidupan anak-anak adalah belajar dan bermain. Artinya, melalui bermainlah anak-anak mengembangkan kemampuannya belajar. Bermain pun menjadi sarana utama anak dalam belajar untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan untuk menyempurnakan pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk itu, agar bisa mengkondisikan kegiatan bermain anak dengan baik, kita perlu mengatur lingkungan sedemikian rupa hingga anak juga dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan melalui kegiatan bermain setiap harinya.

Dalam konteks inilah, menurut Hurlock (1978) ada beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain dan permainan pada anak. Faktor-faktor tersebut adalah kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosio-ekonomi, jumlah waktu bebas, dan peralatan bermain. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing faktor tersebut.

8. Kesehatan

Anak-anak yang suka bermain (bergerak), maka kesehatannya akan baik, dan semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif. Dari sinilah ada hubungan timbal balik yang kuat antara kesehatan dengan kegiatan bermain anak-anak. Kita pun menyaksikan kenyataan anak-anak yang aktif dalam bergerak dan bermain, maka anak memiliki tubuh yang sehat dan ideal.

9. Perkembangan Motorik

Setiap kegiatan bergerak dan bermain anak-anakan selalu melibatkan koordinasi motorik anak-anak. Segala hal yang dilakukan anak-anak dalam bermain akan bergantung pula pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif sehingga bermain akan mengembangkan motorik anak dan motorik anak yang baik membuat anak-anak aktif dalam bermain.

10. Intelegensi

Pada setiap jenjang usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan

keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata. Untuk itulah, anak-anak yang bermain menunjukkan anak-anak yang cerdas karena setiap gerak dalam bermain selalu mengembangkan kemampuan kognitif anak-anak.

11. Jenis kelamin

Kegiatan bermain anak lelaki bermain lebih keras daripada kegiatan bermain anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan dan olahraga dari pada berbagai anak perempuan yang menyukai permainan bermain peran. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian kepada berbagai jenis permainan yang lebih banyak daripada anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

12. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya karena kesehatannya yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain dan kurangnya peralatan serta waktu bebas.

13. Status sosio-ekonomi

Anak dari kelompok sosio-ekonomi lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka.

14. Jumlah waktu bebas

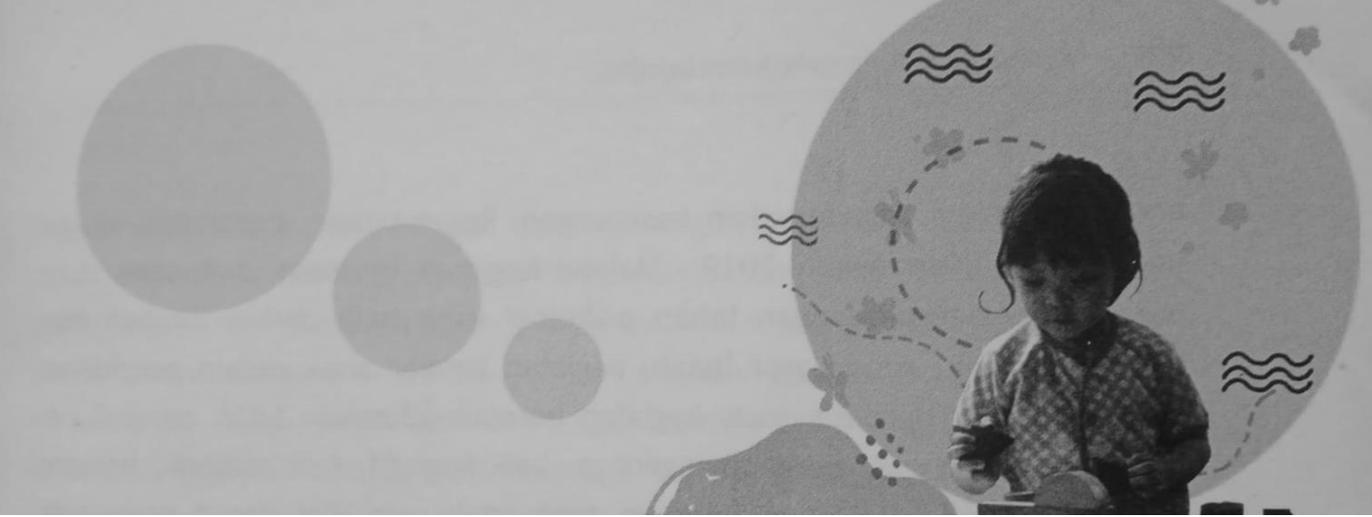
Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan kegiatan besar.

15. Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Untuk itu keluarga yang lengkap dengan fasilitas atau alat permainan, akan mengkondisikan anak-anak untuk lebih aktif dalam bermain daripada anak-anak yang tidak difasilitasi dengan alat-alat bermain di lingkungannya.

Dengan mengetahui faktor yang mengkondisikan anak-anak melakukan kegiatan bermain dan permainan ini, maka anak-anak yang aktif bermain adalah anak-anak yang mempunyai motivasi intrinsik bermain yang baik, sehingga kegiatan bermain menjadi orientasi dunia fantasi dan imajinasi anak-anak untuk mendapatkan tujuan dalam mengembangkan kecerdasan anak. Untuk itulah kegiatan bermain dan permainan dapat menyempurnakan mencerdaskan anak-anak karena dalam permainan anak dikondisikan untuk memecahkan masalah atau sebuah persoalan dan dalam permainan anak dituntut untuk kreatif dalam menciptakan sesuatu yang membuatnya menang.

Beragam kegiatan permainan yang dilakukan anak secara bertahap berkurang dengan bertambahnya usia. Penurunan ini disebabkan oleh sejumlah alasan. Anak yang lebih besar kurang mempunyai waktu untuk bermain, dan mereka ingin menghabiskan dengan cara yang menimbulkan kesenangan yang terbesar. Dengan meningkatnya *lingkup perhatian*, mereka dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan bermain yang lebih panjang ketimbang melompat dari satu permainan ke permainan yang dilakukan ketika mereka berusia lebih muda. Anak-anak meninggalkan beberapa kegiatan karena telah bosan atau menganggapnya kekanak-kanakan. Misalnya, kegiatan bermain cat air, lilin, crayon dan yang lainnya (Hurlock, 1978). Untuk itu, usia terbaik anak-anak dalam bermain adalah pada anak di usia dini. Untuk itulah, bermain dan permainan menjadi dunia yang tidak bisa dipisahkan oleh anak-anak usia dini.



BAB 6

TIGA AKTIVITAS BERMAIN MONTESSORI DAN PENGEMBANGAN BERMAIN ANAK

Setelah dibahas teori dan perkembangan bermain anak-anak pada bab sebelumnya, maka pertanyaan yang perlu dijawab pada bab ini adalah *bagaimana membuat desain pengembangan kegiatan bermain yang menarik untuk anak-anak?* Melalui desain pengembangan inilah, maka orang tua dan guru dapat membuat, mendesain, dan menginovasi kegiatan bermain yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Dari sinilah, pada pembahasan kali ini, desain permainan mengambil perspektif tiga jenis aktivitas praktik bermain yang dikembangkan oleh Montessori. Hal ini dilakukan karena, sudah dibahas pada bab sebelumnya, bahwa jenis permainan menurut para pakar jumlahnya beragam dan bervariasi. Untuk itu, pembahasan ini, mengambil gagasan jenis kegiatan bermain menurut Montessori, yaitu bermain untuk keterampilan manipulatif, pengembangan diri, dan peduli lingkungan. Ketiga jenis kegiatan bermain itu kemudian dibahas pengembangannya untuk kegiatan belajar anak-anak usia dini.

A. KEGIATAN BERMAIN ANAK USIA DINI

Kegiatan bermain dalam pengertian yang luas merujuk pada berbagai kegiatan bergerak yang dilakukan anak-anak dengan menyenangkan dan memberikan dampak pada optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan bermain ini wujudnya sangat beragam, mulai dari kegiatan anak-anak yang dilakukan di rumah, di halaman, sampai di sekolah. Dan dalam kegiatan bermain ini anak-anak bisa melibatkan teman-teman sebaya, melibatkan orang tua, sampai melibatkan guru. Jenis permainan yang dilakukan pun sangat beragam, seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, ada permainan tradisional, modern, hingga permainan aktif dan pasif atau hiburan.

Dalam konteks ini, bila diidentifikasi, kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak merujuk pada dua jenis permainan dalam kehidupan sehari-hari anak: *pertama*, permainan yang dilakukan oleh anak dengan spontan untuk tujuan-tujuan kesenangan semata. Jenis permainan ini biasa dilakukan anak-anak dengan orang tua dan teman-teman sebaya, baik dilakukannya di rumah maupun di halaman rumah. Permainan ini fokus pada kegiatan bermain yang menyenangkan untuk mengisi hari-hari anak-anak selepas pulang sekolah atau saat liburan bersama. Misalnya, bermain petak umpet bersama teman-teman, memancing dan jalan sehat bersama keluarga, bermain puzzle dengan teman, dan sebagainya.

Kedua, permainan yang dilakukan dengan tujuan belajar. Permainan ini biasa dilakukan oleh anak-anak dengan dibawah bimbingan dan instruksi guru. Permainan ini dilakukan di sekolah sebagai media dalam menyampaikan materi belajar anak-anak. Bermain ini memiliki tujuan yang sudah ditentukan dan merupakan media dalam menyampaikan materi belajar. Untuk itu, permainannya telah didesain dan diinovasi sedemikian rupa dalam upaya untuk menyesuaikan setiap tahapan bermain dengan materi dan untuk maksimal dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam kegiatan belajar. Misalnya, bermain peran untuk menyampaikan materi profesi, bermain mewarnai untuk mengenalkan gambar dan warna, dan sebagainya.

Dengan mendasarkan pada dua jenis permainan ini, maka pada pembahasan ini akan mengelaborasi jenis kegiatan bermain untuk tujuan belajar, yaitu kegiatan bermain dalam konteks untuk

menyampaikan materi di sekolah. Dalam konteks ini, ada tiga jenis kegiatan bermain yang akan dibahas di sini, yaitu kegiatan bermain keterampilan manipulatif, kegiatan bermain pengembangan diri, dan kegiatan bermain peduli lingkungan (Gettman, 2016). Ketiga jenis permainan ini didasarkan pada pendapat Montessori (1985) yang menyebutkan tiga jenis permainan yang penting dikenalkan pada anak, yaitu permainan keterampilan manipulatif untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir anak, permainan pengembangan diri untuk membekali keterampilan hidup anak, dan permainan peduli lingkungan untuk menanamkan sikap cinta pada lingkungan. Dengan ketiga jenis permainan ini, maka anak-anak akan tumbuh menjadi individu cerdas-pintar, memiliki keterampilan yang baik, serta terlibat aktif dalam menjaga lingkungan.

1. Permainan Keterampilan Manipulasi

Kata manipulatif menunjuk pada pengertian tentang suatu tindakan untuk mengerjakan sesuatu dengan tangan atau alat-alat mekanis secara terampil dan upaya kelompok atau perseorangan untuk memengaruhi perilaku, sikap, dan pendapat orang lain tanpa orang itu menyadarinya. Dalam konteks psikologi manipulasi merujuk pada usaha memengaruhi individu dengan mengendalikan segala keinginan dan gagasan yang ada di bawah sadar, juga menggunakan sugesti. Dengan demikian, permainan keterampilan manipulatif menunjuk pada kegiatan-kegiatan bermain yang memanipulasi suatu konsep atau hal-hal untuk mempengaruhi dan mengendalikan keterampilan, gagasan, pengetahuan, dan pengalaman anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Gettman (2016) mengidentifikasi permainan keterampilan manipulasi meliputi kemampuan menuang, membuka toples, mengurus buku, dan membawa bawang pecah belah. Permainan keterampilan manipulatif adalah permainan yang menunjuk berbagai pekerjaan sederhana yang biasanya dilakukan orang dewasa dan disajikan untuk anak-anak setelah dimanipulasi sedemikian rupa agar anak-anak paham, mengerti, dan dapat mengatasi persoalannya.

Dalam bermain manipulatif ini, anak-anak memecahkan suatu persoalan berdasarkan pada pengalaman dan pengetahuannya terhadap kegiatan-kegiatan sehari-hari yang telah dimanipulasi. Dari

sinilah jenis permainan manipulatif ini sifatnya memanipulasi suatu hal atau kegiatan dengan tujuan untuk mengondisikan keterampilan dan kemampuan berpikir anak-anak dalam memecahkan suatu persoalan dalam kegiatan sehari-hari yang harus dimiliki anak-anak. Proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh anak-anak akan memberdayakan kemampuan berpikir dan pengalaman anak-anak sehingga jenis kegiatan bermain ini adalah permainan berpikir dalam memecahkan persoalan yang telah dimanipulasi sedemikian rupa dalam upaya untuk menguasai suatu keterampilan tertentu. Untuk itulah, melalui kegiatan bermain manipulatif, anak-anak akan dikondisikan untuk berpikir sehingga permainan ini akan meningkatkan kemampuan berpikir anak dalam memberdayakan pengetahuan dan pengalaman anak-anak dalam rangka untuk menguasai keterampilan hidup tertentu. Menyenangkannya melakukan kegiatan permainan ini adalah pada aktivitas berpikirnya dalam memecahkan kegiatan yang telah dimanipulasi. Untuk itu permainan ini akan disukai oleh anak-anak yang suka berpikir dan tantangan dalam berpikir dan mengembangkan pengalaman untuk menguasai suatu keterampilan tertentu.

Permainan ini penting untuk anak-anak karena permainan ini bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak-anak dalam berpikir cepat, menalar, dan berlogika untuk mengatasi persoalan dalam suatu kegiatan tertentu. Permainan ini dihadirkan dalam kegiatan belajar di sekolah dengan tujuan untuk melatih dan meningkatkan keterampilan dan kemampuan berpikir anak-anak agar menjadi anak yang pintar, cerdas, dan berpengetahuan luas dalam menguasai suatu keterampilan. Dengan terpolanya secara intensif dan bertingkat dalam melakukan kegiatan bermain ini, maka secara bertahap anak-anak dilatih untuk terampil dalam menguasai berbagai kegiatan sehari-hari yang penting bagi anak-anak dengan mengembangkan kemampuan berpikir dan bernalar.

Berbagai jenis permainan keterampilan manipulasi, misalnya, permainan dalam menuang susu dari kaleng susu ke gelas; permainan merapikan buku-buku yang berserak dan meletakkannya kembali di rak buku agar rapi, permainan membuka toples yang tertutup rapat, permainan dalam melipat kertas menjadi bungkus kado yang menarik. Melalui permainan ini, anak-anak diberi

persoalan untuk diselesaikan dengan pengalaman anak, kemampuan berpikir dan menalar, hingga berimajinasi. Semuanya diberdayakan dalam rangka untuk menyelesaikan suatu persoalan dalam menguasai suatu keterampilan tertentu yang penting dikuasai bagi anak-anak. Misalnya, dengan memberikan persoalan pada anak untuk menyatukan gula dan air teh dalam gelas, anak-anak dituntut untuk bisa membuat minuman teh yang enak dan nikmat. Anak-anak kemudian memecahkan manipulasi ini dalam kegiatan memasukkan gula dalam gelas, menuangkan air teh, dan mengaduk sehingga berhasil membuat minuman teh yang enak dan nikmat. Disinilah anak-anak belajar melalui bermain keterampilan manipulasi pada anak, yang ujungnya anak akan menguasai keterampilan membuat minuman teh yang enak dan nikmat.

2. Permainan Pengembangan Diri

Secara umum, konsep pengembangan diri anak dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk meningkatkan kesadaran diri anak, mengembangkan bakat dan potensi anak, meningkatkan kualitas diri anak, dan memberikan kontribusi pada anak terkait dengan keterampilan hidup yang harus dimiliki oleh anak-anak. Dalam hal ini pengembangan diri anak mencakup dua hal penting, yaitu sikap dan perilaku anak terhadap dirinya sendiri dan sikap dan perilaku anak terhadap orang lain. Hal ini sebagaimana ditegaskan oleh Gettman (2016) yang mengidentifikasi permainan pengembangan diri adalah permainan-permainan yang dikondisikan untuk mengembangkan diri anak: yaitu pengembangan dari aspek budi pekerti anak-anak yang meliputi cara-cara anak bertindak-tanduk, sopan-santun dalam berinteraksi dan berperilaku dengan orang lain atau teman-temannya dan pengembangan diri dari aspek perawatan diri anak terhadap dirinya sendiri yang mencakup berpakaian dan membersihkan diri anak. Dua hal inilah yang menjadi bahasa penting dalam permainan yang mengembangkan diri anak.

Permainan pengembangan diri dengan fokus pada budi pekerti anak mengembangkan kegiatan-kegiatan bermain anak yang berupa penanaman karakter pada anak, yaitu karakter baik dalam bersikap dan berinteraksi dengan anak atau orang lain. Misalnya, sopan-santun, menghormati orang lain, berkata yang baik,

menghargai orang lain, suka berbagi, sampai mendahulukan kepentingan orang. Semuanya ini menunjukkan pada karakter yang harus dimiliki anak dalam kehidupan sosialnya. Pengembangan budi pekerti ini dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang fokusnya pada kegiatan berkelompok (sosial) dalam interaksi dan komunikasi intensif melalui kegiatan bermain anak-anak yang didesain dan dikembangkan sedemikian rupa untuk mengembangkan karakter budi pekerti pada anak.

Sedangkan permainan pengembangan diri yang berfokus pada perawatan diri anak dilakukan dalam upaya untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak dalam merawat dirinya sendiri, yaitu merawat kebutuhan fisiologis anak-anak. Hal ini penting karena anak-anak sering kali menjadi individu yang tidak menyayangi dan merawat tubuhnya dirinya sendiri. Alasan tidak mau merawat karena kamalasan anak atau ketidaktahuan anak atas suatu keterampilan tertentu yang bisa digunakan untuk melakukan perawatan tubuhnya sendiri. Dari sinilah, permainan dengan basis perawatan diri sendiri menjadi hal yang penting untuk anak-anak agar anak bisa bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Dari sinilah diperlukan permainan pengembangan kemampuan dalam perawatan tubuh oleh anak-anak. Permainan inilah yang secara perlahan akan menanamkan sikap terampil dalam merawat diri sendiri.

Dengan penjelasan di atas, maka jenis permainan pengembangan diri adalah jenis permainan anak usia dini yang fokus kegiatannya pada pembentukan kemampuan dan keterampilan hidup anak yang meliputi: kemampuan mengaktualisasikan karakter budi pekerti yang baik dalam berinteraksi dan berkomunikasi pada orang lain dan keterampilan dalam melakukan kegiatan-kegiatan merawat tubuh anak-anak dengan baik. Dari sinilah sifat utama jenis kegiatan bermain ini adalah pada pengembangan kemampuan dan keterampilan anak dalam hidup orang lain dan hidupnya sendiri. Melalui permainan inilah, anak-anak dikondisikan untuk menjadi individu yang ideal, yaitu manusia yang pandai merawat dirinya sendiri yang selalu memiliki kepemimpinan baik dalam berinteraksi dan berkomunikasi yang berdasarkan budi pekerti; dan anak-anak memiliki keterampilan penting dalam rangka untuk merawat diri sendiri.

3. Permainan Peduli Lingkungan

Secara umum konsep atau istilah peduli merujuk pada pengertian sebagai suatu tindakan yang dilakukan oleh anak-anak yang didasari atas keprihatinan suatu masalah tertentu, yaitu masalah lingkungan. Lingkungan sendiri secara umum dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu atau hal yang keberadaannya ada di sekitar anak-anak dan keberadaannya memiliki hubungan timbal balik dengan anak-anak. Adapun aspek aspek lingkungan mencakup benda mati, makhluk hidup, dan sosial budaya sekitar. Dari sinilah, permainan peduli lingkungan adalah suatu permainan yang mengorganisasi anak-anak untuk melakukan kegiatan bermain yang memberikan pemahaman pada anak-anak tentang pengenalan dan kepedulian anak pada lingkungan sekitar. Permainan ini berbasis pada lingkungan, baik benda mati, makhluk hidup, dan sosial-budaya yang menstimulasi anak-anak untuk mengerti, memahami, dan peduli dalam bentuk sikap untuk menjaga dan merawat lingkungan sekitarnya.

Gettman (2016) mengidentifikasi permainan peduli lingkungan sebagai jenis permainan dengan nama lain sebagai permainan yang berkaitan dengan pekerjaan rumah, yaitu pekerjaan yang dilakukan oleh orang tua dalam upaya menjaga lingkungan rumah tetap terawat dengan baik, indah, dan nyaman. Permainan ini fokus pada pengenalan pada kegiatan-kegiatan yang dilakukan di rumah oleh orang tua yang fokus tujuannya pada menjaga lingkungan rumah dengan baik. Bermula dari permainan peduli lingkungan yang berasal dari rumah terlebih dahulu, maka permainan ini akan menciptakan kesadaran untuk berkolaborasi dan bersinergi anak-anak dengan orang tua yang dibuktikan dengan keterlibatan anak-anak dalam menyapu, mengepel, membuang sampah, dan menyiram bunga, yang semuanya menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan di keluarga baik yang sifatnya lingkungan hidup maupun lingkungan benda mati dan sosial budaya.

Melalui langkah awal dengan mau berperan membantu atau menggantikan orang tua dalam menjaga lingkungan keluarga, maka kesadaran anak-anak kelak akan semakin luas dengan peduli dengan lingkungan di luarnya. Untuk itulah, permainan peduli lingkungan dalam keluarga penting untuk diajarkan pada anak-anak karena

lingkungan adalah tempat anak-anak hidup. Jika anak-anak kepedulian lingkungannya baik, maka lingkungan ke depan akan terjaga dengan baik, dan akan selalu memberikan kemanfaatan dan kesejahteraan yang luas bagi masa depan anak-anak. Untuk itulah, permainan peduli lingkungan menjadi karakter penting yang harus ditanamkan pada anak-anak.

Dari ketiga jenis permainan yang dikembangkan oleh Montessori (1985) maka dapat diidentifikasi bahwa permainan-permainan di atas mengkondisikan anak-anak dalam belajar dengan tiga tugas penting: (1) belajar melalui bermain agar anak-anak memiliki kemampuan dalam mengerjakan dan menyelesaikan berbagai persoalan sederhana dalam kehidupan sehari-hari anak, (2) belajar melalui bermain dalam mengkondisikan anak-anak memiliki keterampilan budi pekerti dan perawatan diri yang baik; dan (3) belajar melalui bermain dalam mengkondisikan anak-anak untuk peduli dengan lingkungan sekitarnya. Dari sinilah, kegiatan bermain dan permainan bagi anak-anak menurut Montessori adalah kegiatan bermain yang mampu mengkondisikan anak-anak cerdas dan terampil dalam menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari, anak memiliki karakter budi pekerti dengan orang lain dan bisa merawat diri sendiri dengan baik, dan anak-anak yang memiliki kepedulian lingkungan sekitar. Dengan ketiga orientasi inilah, maka pada pembahasan selanjutnya akan dibahas tentang bagaimana pengembangan ketiga permainan di atas yang tepat untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar dan mengajar di sekolah pendidikan anak usia dini.

B. PENGEMBANGAN KEGIATAN BERMAIN ANAK USIA DINI

Konsep mendasar yang diungkapkan Montessori (Gettman, 2016) terhadap aktivitas bermain anak-anak adalah bermain bagi anak-anak bukanlah sarana untuk mendapatkan hiburan dan kesenangan semata. Anak-anak senang dengan kegiatan bermain yang menghibur dan menyenangkan, tetapi anak-anak pun menyadari bahwa kegiatan bermain yang demikian hanya akan membuat anak kecewa karena kegiatan bermain seperti itu hanya akan selesai sampai di situ saja dan tidak memberikan dampak pemahaman dan keterampilan yang dibutuhkan anak untuk bisa

mandiri dalam menyelesaikan berbagai persoalan hidupnya. Misalnya, bermain bola itu menyenangkan karena sebatas lempar-lemparan dan tendang-tendangan. Tapi, selepas bermain bola, anak-anak akan merasa kecewa karena dari permainan bola itu hanya kesenangan semata dan anak-anak tidak mendapatkan pemahaman dan keterampilan.

Untuk itulah, permainan yang dibutuhkan anak-anak adalah kegiatan bermain yang membuat anak-anak gembira dan dalam kegembiraan itu, kegiatan bermain dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan hidup awal pada anak-anak, dan saat bermain anak-anak merasakan paling bebas dan dibiarkan untuk mengurus diri mereka sendiri (Gettman, 2016). Dengan kata lain, anak-anak paling menikmati waktu bermain saat kegiatan bermain dapat membantu anak-anak berproses dalam mendapatkan keterampilan khusus, yaitu untuk membentuk anak-anak menjadi individu yang mandiri. Setelah anak-anak melakukan kegiatan bermain, anak-anak bisa menguasai suatu keterampilan yang membuat anak-anak bisa bekerja mandiri dan keras dalam mengatasi berbagai persoalan.

Misalnya, anak-anak bermain mandi-mandian dengan orang tuanya. Dalam bermain mandi anak-anak senang dan gembira bermain air. Tapi, dalam kegembiraan itu, orang tua bisa menerangkan dan mengajarkan cara mandi yang benar, mulai dari menyiram badan, gosok gigi, dan menyabun anggota tubuh. Setelah kegiatan bermain mandi itu, anak-anak bisa mandi secara mandiri dengan benar. Anak-anak bisa menggunakan pemahaman dan pengalaman bermain mandi dengan orang tuanya untuk dipraktikkan secara mandiri. Dari sinilah anak-anak bisa mandiri dalam mandi. Hal beginilah yang menurut Montessori (1985) sebagai hakikat kebenaran dalam bermain bagi anak-anak, yaitu kegiatan bermain yang tidak hanya berorientasi pada rasa senang dan gembira tetapi juga bisa mengembangkan pemahaman dan keterampilan hidup anak-anak untuk mandiri.

Dari sinilah dapat diidentifikasi bahwa kegiatan bermain bagi anak-anak adalah kegiatan yang berorientasikan pada: (1) rasa senang dan gembira saat anak melakukan kegiatan bermain; (2) bermain memberikan pengembangan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan hidup pada anak; (3) keterampilan itu berwujud

pada keahlian-keahlian yang penting bagi anak, yang melalui keahlian itu, anak-anak bisa menyelesaikan persoalan hidupnya; dan (4) melalui keterampilan hidup yang dimiliki anak-anak bisa menjadi individu yang bebas, mandiri, dan bertanggung jawab dalam mengembangkan keterampilannya. Dari sinilah, idealnya kegiatan bermain yang baik bagi anak-anak adalah kegiatan bermain yang beorientasi pada rasa senang.

Atas dasar inilah, maka sebelum melakukan kegiatan bermain yang mampu mengembangkan keempat indikator di atas, Montessori (1985) mengidentifikasi dalam mengembangkan kegiatan bermain, maka setidaknya harus berpedoman pada aspek-aspek berikut ini: (1) tempat bermain yang kondusif, (2) alat-alat bermain yang lengkap dengan menarik, (3) keterampilan dalam bermain; (4) kebebasan dalam bermain; (5) penggunaan metode yang efektif dan efisien; (6) mengondisikan anak-anak fokus dan berkonsentrasi; (7) membentuk kemandirian anak; dan (8) penghargaan dan pengakuan. Dari delapan hal yang menjadi inti kegiatan bermain bagi anak-anak inilah, maka pembahasan pengembangan kegiatan bermain pada anak bersumber dari delapan hal ini.

1. Tempat Bermain yang Kondusif

Mengondisikan anak-anak untuk bermain dimulai dengan menyiapkan tempat bermain yang nyaman dan kondusif. Istilah Montessori disebut sebagai tempat bermain yang menyerap dan terlibat. Artinya, saat anak-anak berada di tempat itu, anak-anak merasa senang, bergembira, dan terlibat untuk melakukan kegiatan bermain. Untuk itu, tempat bermain adalah tempat istimewa yang telah didesain sedemikian rupa membuat anak-anak senang. Dalam konteks ini, tempat bermain terbaik bagi anak-anak adalah dunia yang sebenarnya sehingga anak-anak merasakan benar sedang bermain ditempat yang nyata. Misalnya, saat anak akan bermain menyapu untuk membekali sikap peduli lingkungan pada anak. Maka tempat bermain terbaiknya adalah halaman sekolah dan rumah yang terbiasa kegiatan menyapu itu dilakukan. Namun, tempat yang nyata itu telah didesain dan dikondisikan sedemikian rupa agar menghadirkan kenyamanan yang akan mengondisikan

anak-anak untuk terserap dan terlibat dalam kegiatan bermain menyapu ini.

Untuk itulah, tugas utama sekolah dalam mengondisikan anak-anak bermain adalah mampu menghadirkan tempat-tempat bermain yang bisa membuat anak-anak terlibat, yaitu tempat bermain yang kondusif dan menyenangkan sehingga anak-anak senang bermain. Dua tempat yang dapat dikembangkan ada tempat kelas dalam sekolah yang didesain dengan menarik dan menyenangkan dan tempat alam sebenarnya yang menarik dan nyaman untuk bermain. Dengan tempat yang kondusif dan menyenangkan, maka anak-anak akan merasakan senang sebelum bermain, dan saat bermain juga bertambah senang, dan selesai bermain akan timbul kesan yang tidak terlupakan bermain di tempat tersebut.

2. Alat-alat Bermain yang Lengkap yang Menarik

Selain tempat, anak-anak akan senang jika dalam tempat tersebut tersedia alat-alat bermain yang menarik minat anak. Saat itulah, anak-anak akan semakin terserap terhadap tempat dengan berbagai alat bermain yang menyenangkan. Anak-anak pun pasti akan segera berlarian di tempat itu dengan penuh suka cita, kemudian anak akan memainkan alat-alat bermain tersebut. Anak-anak kemudian terlibat dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya. Di sinilah tempat dan alat-alat bermain telah terlibat dalam kegiatan bermain anak-anak. Namun, dalam konsepsi Montessori (1982) alat-alat bermain terbaik bagi anak-anak adalah alat-alat nyata dan miniatur benda nyata yang digunakan dalam mengembangkan bermain anak-anak. Melalui benda nyata atau miniatur dalam bermain anak-anak akan mengidentifikasi dirinya sebagai orang dewasa yang sedang melakukan berbagai kegiatan.

Misalnya, saat anak sedang bermain dagang-dagangan, maka alat-alat bermain paling baik dalam kegiatan bermain terbaiknya adalah sayur-sayuran, buah-buahan, benda-benda nyata, perabotan berdagang nyata, dan uang nyata. Dengan alat-alat tersebut anak-anak kemudian bermain peran sebagai pedagang dan pembeli dengan pakaian yang nyata. Anak-anak kemudian terlibat dalam kegiatan jual-beli dengan semua alat-alat bermain yang nyata. Hal ini akan membuat anak-anak bisa mengidentifikasi dirinya sebagai

pedagang dan penjual yang telah memiliki keterampilan jual beli dalam kegiatan bermain anak-anak. Di sinilah alat-alat bermain terbaik anak-anak adalah benda nyata dan miniatur benda nyata yang digunakan anak-anak dalam kegiatan bermain.

3. Kegiatan Menyenangkan dan Fokus

Prinsip dasar yang harus dikembangkan saat anak-anak melakukan kegiatan bermain adalah menyenangkan dan fokus. Menyenangkan berarti anak-anak senang melakukan kegiatan bermain. Selama kegiatan bermain anak-anak bergembira dan terlibat dengan penuh gembira. Karena rasa senang dan gembira inilah anak-anak akan mengikuti kegiatan bermain dari awal sampai selesai. Akan selalu terlibat secara aktif dan mematuhi semua aturan yang dikembangkan dalam kegiatan bermain. Sedangkan fokus berarti anak-anak memperhatikan dengan saksama setiap tahapan kegiatan bermain. Anak-anak memahami dengan benar dan sungguh-sungguh dalam tahapan-tahapan yang mengondisikan anak-anak melakukan kegiatan bermain.

Bukti anak-anak terlibat dalam kegiatan bermain dengan senang dan fokus adalah setelah kegiatan bermain selesai, anak-anak tidak saja mendapatkan kepuasan kesenangan semata, tetapi juga mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dengan tepat. Misalnya, saat bermain keterampilan membuat minuman teh yang enak dan nikmat, anak-anak tidak hanya senang dengan kegiatan mencampur, menuang, dan mengaduk dalam proses membuat teh. Tapi, anak-anak juga paham dengan menyeluruh soal ukuran, cara, dan penyajian yang tepat sehingga anak-anak bisa mempraktikkannya sendiri. Dari sinilah, fokus anak-anak menjadi tuntutan penting dalam kegiatan bermain. Untuk itulah, tuntutan membuat anak-anak fokus dalam mengikuti kegiatan permainan menjadi hal yang harus dipenuhi dan dikondisikan dengan tepat.

4. Keterampilan dalam Bermain

Kegiatan bermain yang tepat bagi anak-anak bukanlah kegiatan bermain yang semata-mata berhasil dalam mengondisikan anak-anak senang dan gembira. Tapi, kegiatan bermain yang mampu memberikan keterampilan pada anak-anak. Keterampilan yang berguna bagi kehidupan anak-anak karena melalui keterampilan itu,

anak-anak akan bisa menyelesaikan berbagai persoalan hidupnya. Dari sinilah bermain bagi anak-anak bukan semata untuk mendapatkan kesenangan. Bermain dan permainan yang hanya menyenangkan semata hanya akan memuaskan anak-anak yang semu karena selepas bermain anak-anak tidak mendapatkan hal yang berguna bagi kehidupan anak. Untuk itu, dalam bermain anak-anak membutuhkan suatu keterampilan penting yang bermanfaat untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari anak.

Misalnya, saat anak-anak dikondisikan untuk bermain baju-baju yang dilakukan dengan melipat baju dan memakai baju. Dengan didesain menyenangkan, maka permainan ini akan memberikan suatu keterampilan pada anak-anak tentang cara-cara yang tepat dalam melipat dan memakai baju. Cara-cara inilah yang memberikan keterampilan penting bagi anak-anak dan akan berguna dan bermanfaat bagi kehidupan anak-anak. Setelah anak-anak bermain, anak-anak akan mempratikkan keterampilannya dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga anak-anak bisa menjadi lebih mandiri.

5. Kebebasan dalam Bermain

Salah satu prinsip utama dalam melakukan kegiatan bermain adalah kebebasan yang harus dijunjung tinggi anak-anak. Anak-anak adalah individu yang suka bergerak dan berpikir spontan dan bebas. Untuk itu, dalam bermain tidak boleh membuat keterpaksaan yang mengekang pada anak, sehingga anak merasa tidak suka dalam bermain. Anak-anak tidak bisa membuat hal-hal yang disukainya. Di sinilah kebebasan dalam bermain ini merujuk pada diberikannya suatu situasi pada anak-anak untuk menyampaikan pilihannya, ide-gagasannya, dan sikap-sikapnya. Dalam kebebasan yang diciptakan dalam bermain ini, anak-anak akan memperhatikan dan fokus dengan caranya masing-masing. Anak-anak akan merasakan senang dengan caranya masing-masing. Anak-anak akan mengeksplorasi kegiatan bermain dengan caranya masing-masing. Tapi, anak-anak terus fokus dan senang dalam melakukan kegiatan bermain.

Kita pun sering menjumpai anak-anak yang bermain dengan caranya sendiri, aktif mengeksplorasi, dan melakukan gerakan-gerakan yang dianggap tidak memperhatikan, padahal begitulah cara anak dalam bermain dan memperhatikan dengan saksama.

Untuk itulah, kegiatan bermain harus memberikan ruang pada anak-anak untuk diberikan kebebasan dalam pilihan, ekspresi, bergerak, dan eksplorasi. Dengan prinsip kebebasan inilah, anak-anak akan melakukan kegiatan bermain dengan menyenangkan dan akan mendapatkan hasil yang maksimal, yaitu dikuasainya keterampilan hidup anak-anak dengan baik.

6. Metode yang Efektif dan Efisien

Kegiatan bermain hakikatnya adalah melakukan serangkaian kegiatan dengan berbagai aktivitasnya. Kegiatan bermain yang baik bagi anak-anak adalah kegiatan bermain yang dalam berbagai aktivitasnya membekali anak-anak untuk memiliki keterampilan tertentu. Keterampilan yang dibutuhkan anak-anak dalam mengembangkan diri dan mengatasi berbagai persoalan dalam kehidupan anak-anak. Untuk itulah, dalam berbagai kegiatan bermain akan selalu ada proses penyampaian keterampilan untuk anak-anak. Proses penyampaian keterampilan yang melibatkan guru atau orang tua dengan anak-anak secara aktif dan menyenangkan. Dalam hal inilah, proses penyampaian keterampilan dalam bermain pasti akan dilakukan dengan menggunakan metode-metode tertentu yang mudah dipahami oleh anak-anak.

Dari sinilah, prinsip dasar dalam menyampaian metode keterampilan bagi anak-anak harus dilakukan seefektif dan efisien mungkin dengan tujuan anak-anak akan cepat paham dan mudah untuk mempraktikkannya. Cara efektif dan efisien ini dilakukan dengan cara memilih cara-cara yang terbaik, cara yang paling sederhana, cara yang singkat dan tepat, serta cara yang mudah dipahami anak-anak. Misalnya, dalam bermain mengupas buah, maka orang tua atau guru harus benar-benar mencari cara terbaik dalam mengupas buah mangga yang mudah, cepat, dan mudah dipahami anak-anak. Dengan metode terbaik inilah, anak-anak akan bisa dengan mudah paham dan berkesan atas keterampilan yang disampaikan dalam kegiatan bermain, sehingga metode tersebut akan selalu diingat dan dipraktikkan terus dalam kehidupan anak-anak.

7. Membentuk Kemandirian Anak

Dalam belajar memahami metode atau cara dalam keterampilan, anak-anak diberikan kesempatan untuk mengembangkannya secara mandiri. Hal ini penting karena setiap anak punya cara-caranya sendiri dalam mengembangkan keterampilan yang dipahaminya. Di sinilah, dalam kegiatan bermain anak-anak diberikan ruang untuk mengembangkan kemandiriannya sendiri dengan memahami dan mempraktikkan keterampilan dalam bermain dengan cara-caranya sendiri. Dari sinilah anak-anak diberikan kebebasan untuk mandiri. Sikap mandiri ini akan dibawa dalam kehidupan sehari-hari anak yang ditunjukkan dengan keberanian anak untuk menerapkan keterampilan yang didapat dalam bermain untuk kehidupan sehari-hari anak.

Misalnya, setelah anak-anak diberikan keterampilan mandi setelah bermain air-airan, anak-anak kemudian mau memutuskan untuk mandi sendiri. Saat anak-anak memberanikan mengambil keputusan ini, maka orang tua dan guru harus mendukung dan memberikan kesempatan sehingga perlahan-lahan anak-anak belajar untuk mandiri. Dengan cara inilah, anak-anak pun akan mencoba dan terus mencoba sampai kemudian anak-anak bisa dan berani mandi sendiri. Anak-anak merasa senang dan nyaman dengan mandi sendiri. Dari sinilah kemandirian anak-anak yang dikondisikan melalui kegiatan bermain telah terbentuk dalam diri anak-anak.

8. Penghargaan dan Pengakuan

Terakhir, yang tidak boleh dilupakan oleh orang tua dan guru, dalam kegiatan bermain dan setelah bermain selesai, anak-anak harus diberikan pengakuan dan apresiasi. Penghargaan dan pengakuan ini bisa diberikan dalam bentuk kata-kata, perhatian lebih, hingga hadiah. Pemberian pengakuan dan penghargaan yang dilakukan saat kegiatan bermain berarti saat anak-anak sedang dikondisikan untuk bermain, maka orang tua dan guru jangan segan untuk memberikan perhatian, memuji, dan mendampingi sehingga anak-anak merasa nyaman, senang, dan didukung. Dari sinilah, dengan perasaan diakui oleh orang tua dan guru, maka anak-anak akan senang dalam bermain dan akan menjadi maksimal dalam mendapatkan kesenangan dan keterampilannya.

Penghargaan dan pengakuan juga diberikan oleh orang tua dan guru saat anak-anak berani untuk mempraktikkan keterampilan yang didapat melalui kegiatan bermain untuk kehidupan nyata anak-anak. Berikan kesempatan anak mencoba dan mempraktikkan keterampilannya dalam kehidupan sehari-hari. Beri dukungan dan katakan sanjungan pada anak. Dampingi anak terus menerus sampai anak mendapatkan kemandiriannya. Dari sinilah, anak-anak akan merasa senang, bangga, yakin, dan diakui usaha dan kerja kerjanya dalam mempraktikkan keterampilan-keterampilannya dalam kehidupan sesungguhnya.

Dari berbagai dasar pengembangan bermain di atas, maka mengembangkan kegiatan bermain bagi anak-anak usia dini yang tepat adalah mengembangkan kegiatan bermain yang didasarkan pada delapan aspek di atas. Setiap permainan dikembangkan dalam konteks mengacu pada delapan hal di atas sehingga tujuan akhir kegiatan bermain dalam upaya memberikan keterampilan hidup pada anak-anak bisa diwujudkan dengan tepat. Untuk itulah, delapan aspek di atas bisa digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan kegiatan bermain untuk anak usia dini, baik di rumah maupun di sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini* Terjemahan Tim Penerjemah Prenada Media Group. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Brooks, Jane. 2011. *The Process of Parenting* Terjemahan Rahmat Fajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Carolyn, Meggitt. 2013. *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Indeks
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Rosda Karya
- Freeman. Joan. Utami Munandar. 2001. *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Getmann, David. 2016. *Metode Pengajaran Montessori Tingkat Dasar: Aktivitas Belajar untuk Anak Balita*. Terj. Annisa Nuriwandari. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gunarsa, Singgih. 1990. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hari Soetjningsih, Cristina. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid I*. Terjemahan Meitsari Tjandrasa, Jakarta: Erlangga (Inggris: McGraw-Hill, Inc).

- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid II* Terjemahan Meitsari Tjandrasa, Jakarta: Erlangga (Inggris: McGraw-Hill, Inc).
- J. Kostelnik, Marjorie, Anne K. Soderman, dan Alice Phipps Whiren. 2017. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak* Terjemahan Daryanto. Jakarta: Kencana.
- Kartono, Kartini. 1979. *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Kurniawan, Heru. 2019. *Sekolah Kreatif: Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Arruz Media.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2015. Jakarta: Depdiknas
- M. Fadillah. 2019. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAAUD Profesional*. Jakarta: Elex Media
- Masnipal. 2017. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: Elexmedia Komputindo.
- Matakupan. 1993. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud
- Montessori, Maria. 1985. *The Absorbent Mind*. Yogyakarta: New York: Hanry Holl dan Company.
- Montessori, Maria. 2008. *Metode Montessori: Panduan Wajib Untuk Guru dan Orangtua Didik*. Terj. Ahmad Lintang Lazuardi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Montessori, Maria. 2019. *Montessori Mendidik Anak Sejak Lahir: Pendidikan Anak-anak di Rumah dari Usia 0 – 3 Tahun*. Terj. Yudi Santoso. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Otto, Beverly. 2015. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Edisi Ketiga* Terjemahan Tim Penerjemah Prenada Media Group. Jakarta: Prenada Media Group.
- Roopnarine, Jaipaul L. & James A. Johnson. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Berbagai Pendekatan Edisi 5*. Jakarta: Prenada Media Grup.

- Santrock ,John W. 2002. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup Edisi 1*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, John W. 2004. *Child Development*. New York : MC Graw Hill.
- Semiawan, Conny. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Setiawan, Roosie. 2017. *Membacakan Nyaring*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Sugianto. Mayke. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Sukintaka.1998. *Teoro Bermain untuk Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FPOK IKIP
- Tedja Saputra Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Tedja Saputra. Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo



GLOSARIUM

- Anak Usia Dini : Kelompok manusia yang berusia 0 sampai 6 tahun.
- Perkembangan : Perubahan-perubahan yang bersifat kualitatif dan kuantitatif yang menyangkut aspek psikologi manusia.
- Psikologi Perkembangan : Cabang dari ilmu psikologi yang mempelajari perkembangan dan perubahan aspek kejiwaan manusia sejak dilahirkan sampai dengan meninggal. Terapan dari ilmu psikologi perkembangan digunakan di berbagai bidang seperti pendidikan dan pengasuhan, organisasi-industri, pengoptimalan kualitas hidup dewasa tua, dan penanganan remaja.
- Bermain : Suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak dengan senang dan gembira.
- Pertumbuhan : Perubahan-perubahan yang bersifat kuantitatif yang menyangkut aspek jasmaniah, seperti perubahan fisik sehingga semakin bertambah umur, anak akan semakin besar dan tinggi badannya.

| | |
|-----------------------------|--|
| Motorik Kasar | : Gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. |
| Motorik Halus | : Gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. |
| Masa Bayi | : Kelompok manusia yang berusia 0-12 bulan. |
| Masa <i>Toddler</i> | : Kelompok manusia yang berusia 1-3 tahun. |
| Masa <i>Early Childhood</i> | : Kelompok manusia yang berusia 3-6 tahun. |
| Perkembangan Intelegensi | : Kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan atau belajar dari pengalaman, dimana manusia hidup dan berinteraksi didalam lingkungannya yang kompleks sehingga memerlukan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. |
| Masa Peka | : Masa yang sensitif dalam penerimaan stimulasi dari lingkungan. |
| Masa Egosentris | : Masa anak bersikap mau menang sendiri, selalu ingin dituruti sehingga perlu perhatian dan kesabaran dari orang dewasa atau pendidik. |
| Masa Berkelompok | : Masa anak-anak lebih senang bermain bersama teman sebayanya, mencari teman yang dapat menerima satu sama lain sehingga orang dewasa seharusnya memberi kesempatan pada anak. |
| Masa Meniru | : Masa anak merupakan peniru ulung yang dilakukan terhadap lingkungan sekitarnya. |
| Masa Eksplorasi | : Masa menjelajahi pada anak dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya, mencoba-coba dengan |

- cara memegang, memakan atau meminumnya, dan melakukan *trial and error* terhadap benda-benda yang ditemukannya.
- Motorik : Perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot, otak, dan *spinal cord*.
- Masa Prenatal : Masa semenjak terjadinya ventilasi sampai bayi lahir, sekitar 9 bulan 10 hari.
- Masa New Born : Masa ini dimulai sejak lahir sampai anak berumur sekitar 15 hari, masa ini merupakan fase pemberhentian (*plateu stage*) artinya masa tidak terjadi pertumbuhan atau perkembangan, masa ini dikenal dengan “*resting age*” yaitu masa istirahat guna menyesuaikan diri dengan keadaan baru di dunia ini.
- Periode Partunate : Masa sejak janin keluar dari rahim sang ibu sampai tali pusar dipotong.
- Periode Neonate : Masa sampai akhir minggu kedua setelah kelahiran.
- Masa Babyhood : Masa bayi yang berlangsung dari umur dua minggu sampai umur dua tahun.
- Golden Age : Tahapan perkembangan dan pertumbuhan emas yang terjadi di masa-masa awal kehidupannya terlahir di dunia.
- Sensitive Periods : Masa di mana anak mengembangkan kemampuan tertentu dengan sangat kuat.
- Gerak : Peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali maupun berkali-kali yang disebabkan oleh sesuatu.
- Eksplorasi : Penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan), terutama sumber-sumber alam yang terdapat di tempat

| | | |
|-----------------------|------------|--|
| | | itu; penyelidikan; penjajakan. |
| Impresi | | : Efek atau pengaruh yang dalam terhadap pikiran atau perasaan. |
| Fase Indrawi | Penjelajah | : Fase di mana anak-anak sedang mengeksplorasi lingkungan sekitarnya melalui bergerak dengan menggunakan pancainderanya. |
| Afektif | | : Segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal. |
| Kognitif | | : Perkembangan yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional. |
| Sosiodrama | | : Bermain peran dengan mendramatisasi kehidupan nyata atau konflik yang belum terselesaikan dan sistem sosial yang membentuk kita secara individu dan kolektif. |
| Permainan Tradisional | | : Kegiatan yang bersifat menghibur yang menggunakan alatsederhana dan tanpa alat yang telah diwariskan dari generasi kegenerasi. |
| Gobak Sodor | | : Permainan tradisional yang melibatkan dua tim, yaitu tim penjaga dan pemain. Setiap orang di tim penjaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris ke belakang sambil merentangkan tangan agartidak bisa dilalui oleh tim lawan. Satu orang tim penjaga bertugas di garis tengah yang bergerak tegak lurus dari penjaga lainnya. |
| Reward | | : Sebuah bentuk apresiasi kepada suatu prestasi tertentu yang diberikan, baik oleh dan dari perorangan ataupun suatu lembaga yang biasanya diberikan dalam |

| | | |
|--------------------|---|---|
| | : | bentuk material atau ucapan. |
| <i>Punishment</i> | : | |
| Congklak | : | Suatu permainan tradisional sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil. |
| Permainan | : | Sesuatu yang digunakan untuk mengatur kegiatan bermain, sesuatu itu berupa konsep, sistem, dan prosedur yang mengatur kegiatan bermain. |
| Intelektual | : | Cerdas, berakal, dan berpikiran jernih berdasarkan ilmu pengetahuan |
| Sosial | : | Tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. |
| Emosional | : | Luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. |
| Sosial Emosional | : | Kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. |
| Moral | : | Tindakan seseorang untuk menilai benar dalam cara hidup seseorang mengenai apa yang baik dan apa yang buruk. |
| Teori Rekapitulasi | : | Perkembangan individu merupakan ulangan dari perkembangan jenisnya. |
| Revitalisasi | : | Suatu proses atau cara dan perbuatan untuk menghidupkan kembali suatu hal yang sebelumnya terberdaya sehingga revitalisasi berarti menjadikan sesuatu atau perbuatan untuk menjadi vital. |
| Stimulus | : | Perangsang organisme bagian tubuh atau reseptor lain untuk menjadi aktif. |
| Improvisasi | : | Pembuatan (penyediaan) sesuatu berdasarkan bahan yang ada (seadanya). |

-
- Artefak : Benda-benda, seperti alat, perhiasan yang menunjukkan kecakapan kerja manusia (terutama pada zaman dahulu) yang ditemukan melalui penggalian arkeologi.
- Imajinasi : Daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.
- Kolase : Komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (dari kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar.
- Outbond* : Bentuk pembelajaran perilaku kepemimpinan dan manajemen di alam terbuka dengan pendekatan yang unik dan sederhana tetapi efektif karena pelatihan ini tidak sarat dengan teori-teori melainkan langsung diterapkan pada elemen-elemen yang mendasar yang bersifat sehari-hari, seperti saling percaya, saling memperhatikan serta sikap proaktif dan komunikatif.
- Analisis Fenomenologis : Salah satu jenis metode penelitian kualitatif yang diaplikasikan untuk mengungkap kesamaan makna yang menjadi esensi dari suatu konsep atau fenomena yang secara sadar dan individual dialami oleh sekelompok individu dalam hidupnya.
- Motivasi Intrinsik : Dorongan yang berasal dari dalam diri siswa akan memberikan kekuatan yang luar biasa untuk membuat mereka gigih dalam belajar.
- Reframing* : Pemberian isyarat yang merupakan ciri struktural yang pertama dari permainan.

- Reversal : Ciri struktural yang kedua dari permainan; dalam permainan akan selalu ada realita yang dapat diputar-balikkan oleh anak-anak, sehingga menciptakan hilangnya batas-batas kenyataan saat anak-anak sedang bermain.
- Abstraksi *Prototype* : Ciri lanjutan dalam kegiatan bermain dan permainan anak-anak; di sini setiap kegiatan bermain selalu akan mengondisikan tingkah laku yang mencolok (khas) dari suatu serangkaian tingkah laku yang dilakukan saat sedang bermain.
- Berpikir Metaforik : Suatu kegiatan berpikir yang menggunakan metafor yang dilakukan dengan cara substitusi gagasan atau ide yang diharapkan adanya proses kreatif dapat terjadi.
- Berpikir Divergen : Pemikiran dengan tujuan menghasilkan banyak jawaban terhadap pertanyaan yang sama sebagai karakteristik dari kreativitas.
- Permainan *Unoccupied* : Permainan yang mengondisikan anak-anak untuk memiliki perhatian dalam melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol, baik dilakukan secara individual maupun kelompok.
- Permainan *Solitary* : Permainan yang mengondisikan anak-anak dalam sebuah kelompok asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan sehingga tidak terjadi kontak secara langsung antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apa pun yang

-
- terjadi.
- Permainan *Unlooker* : Permainan ini mengondisikan anak-anak untuk melihat dan memperhatikan anak-anak lain yang sedang bermain.
- Permainan *Paralel* : Permainan ini mengondisikan anak-anak untuk melakukan kegiatan bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar-menukar alat permainan.
- Permainan *Assosiative* : Permainan yang mengondisikan anak-anak untuk bermain bersama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peranan dan pembagian alat-alat permainan.
- Permainan *Cooperative* : Permainan yang mengondisikan anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, di mana setiap anak mempunyai peran sendiri-sendiri, dalam permainan ini setiap kelompok ini dipimpin dan diarahkan oleh satu atau dua orang anak sebagai pimpinan kelompok.
- Permainan Fungsional (*Functional Play*) : Permainan yang terjadi selama periode sensori-motorik anak-anak yang ditunjukkan dengan gerakan yang diulang-ulang, seperti gerakan-gerakan tangan dan kaki pada bayi.
- Permainan Konstruktif (*Constructive Play*) : Bentuk permainan yang fokus menggunakan objek-objek fisik untuk membangun atau membuat sesuatu dunia.
- Permainan Dramatik (*Dramatik Play*) : Suatu bentuk permainan yang dilakukan secara berpura-pura atau bermain peran.

- Permainan dengan Aturan (*Games with Play*) : Jenis permainan yang dimulai ketika mensymbolisasi atau menghadirkan objek-objek secara mental.
- Gerak Lokomotor : Gerakan anak untuk berpindah dari satu tempat ketempat lain.
- Gerak Nonlokomotor : Gerakan dilingkungannya tanpa berpindah-pindah.
- Bermain Aktif : Bermain yang mengondisikan anak-anak untuk bermain secara aktif.
- Bermain Hiburan : Bermain yang mengondisikan anak-anak untuk pasif dalam mendapatkan kesenangan melalui kegiatan bermain.



DAFTAR INDEKS

A

Abstraksi Prototype, 58
Actual, 80
Afektif, 40, 41, 42
Akomodasi, 80
Aktif, 6, 13, 14, 21, 22, 23, 27, 39, 40, 41, 44, 48, 56, 59, 66, 68, 69, 73, 75, 76, 82, 84, 86
Aktivitas, 6, 8, 23, 24, 26, 32, 33, 35, 36, 39, 40, 46, 55, 57, 64, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 78, 79, 82, 85
Alder, 78
Allen, 60, 61
Anak Usia Dini, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 33, 34, 35, 38, 39, 47, 60, 67, 69, 70, 71
Anatomi, 26
Aristoteles, 10
Artefak, 54, 55
Asimilasi, 80

Assosiatif, 50
Assisted Performance, 80
Assosiative, 64

B

Babyhood, 12
Bermain, 6, 7, 8, 13, 15, 19, 22, 23, 26, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87
Brooks, 13, 14, 16, 17
Buytendijk, 56

C

Card, 10
Catron, 60, 61
Congklak, 45

Constructive Play, 65
Cooperative, 64
Curiosity, 8

D

Daniel Berlyne, 49
Demokratis, 20
Depdiknas, 20
Dialektik, 56
Divergen, 61
Dramatik Play, 65

E

Early Childhood, 13
Early Childhood, 6
Egosentris, 7
Eiferman, 49
Eksplorasi, 7, 13, 26, 81
Elkind, 76
Embrio, 11
Erickson, 49

F

Fantasi, 52, 61, 69
Fenomenologis, 56
Fetus, 11
Filosof, 29, 74
Fleksibilitas, 57, 59
Freeman, 49
Freud, 49, 78, 79
Frobel, 8
Functional Play, 65

G

G. Stanley Hall, 77
Game, 40, 41, 51, 53, 55
Games With Play, 65
Gobak Sodor, 43
Golden Age, 21
Gray, 51, 53, 54
Gross, 77

H

Havighurts, 18
Herbert Spencer, 75
Hetherington, 51
Hoffnung, 64
Hurlock, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 19,
48, 59, 62, 68, 69, 72, 73, 81, 86

I

Imajinasi, 43, 44, 52, 54, 56, 61, 62,
65, 69, 78
Impresi, 27, 30, 31, 32, 34
Improvisasi, 50
Independent Performance, 80
Indoor Play, 63
Intelegensi, 7, 68
Intelegensi, 68
Intervensi, 7

K

Karakteristik, 6, 8, 19, 38, 45, 56,
57, 59, 61, 70

Karl Gross, 77
 Kartini Kartono, 9
 Kembang, 7, 9, 19, 20, 22, 47, 65,
 71
 Ki Hajar Dewantara, 8
 Kinestetik, 85
 Klimaks, 56, 59
 Kognitif, 7, 14, 15, 19, 21, 25, 40, 41,
 51, 61, 62, 65, 67, 68, 71, 78, 79,
 80
 Kolase, 55
 Komprehensif, 6, 23, 38, 42, 75
 Konflik, 17, 49, 52, 78
 Konsepsi, 11
 Konstan, 10
 Koordinasi, 6, 26, 66, 67, 68

L

Linier, 10
 Lokomotor, 66, 67
 Lompat Tali, 39, 43
 Longitudinal, 15

M

Make-Believe Play, 65
 Manispal, 8, 21
 Maswell Malt, 21
 Metaforik, 61, 62
 Metakognisi, 72
 Mobilitas, 8
 Montessori, 8, 21

Motorik, 6, 10, 13, 14, 15, 16, 18, 39,
 40, 41, 42, 65, 66, 67, 68, 71, 83,
 86
 Mulyasa, 7
 Munandar, 49
 Mutiah, 6, 21, 72

N

Naluri, 77
 Nazaruz, 76
 Neonate, 12
 Neugarten, 9
 New Born, 11
 Newman, 10
 Nonlokomotor, 66, 67

O

Operasional Konkret, 79
 Optimisme, 60
 Outbond, 55

P

Parallel, 64
 Parke, 51
 Parten, 63
 Partunate, 12
 Penginderaan, 84
 Perkembangan, 6, 7, 8, 9, 10, 11,
 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21,
 22, 23, 27, 38, 40, 41, 42, 47, 48,
 49, 50, 51, 55, 59, 60, 65, 66, 67,

68, 70, 71, 72, 73, 75, 77, 78, 79,
80, 82, 86

Personal-Sosial, 14

Petak Umpet, 52, 59, 63

Peztalozzi, 8

Piaget, 51, 79, 80

Plateu Stage, 12

Plato, 75

Pra Sekolah, 6, 10, 85, 86

Pra-Operasional Konkret, 79

Prenatal, 11, 12

Presisi, 25

Pretend Play, 15

Produktif, 23, 56

Psikoanalitik, 78

Psikolog, 6, 18

Punishment, 44

Puzzle, 45, 65

R

Raudhatul Athfal, 7

Reframing, 57

Rekapitulasi, 76

Resting Age, 12

Reversal, 57

Revitalisasi, 50

Reward, 44, 45

Romlah, 49

S

Sanrock, 48, 49

Schaller, 76

Seifert, 64

Sistem Hubungan, 28

Sistem Vegetatif, 28

Solitary, 64

Sosiodrama, 43, 61

Sosiologi, 49

Spinal, 10

Stimulasi, 7, 18, 21, 22, 31

Substantif, 26

Surplus Energi, 75

T

Tegano, 61

Tese-Entese-Sentese, 56

Toddler, 6

Toleransi, 17

Trial And Error, 7

Tumbuh, 6, 7, 8, 9, 13, 19, 20, 21,
22, 24, 32, 34, 40, 42, 47, 52, 65,
71, 82

U

Unlooker, 64

Unoccupied, 63

V

Verbal, 14, 16, 21

Vertilasi, 11

Vygotski, 80

Z

Zone Of Proximal Development,
80

Zygot, 11



RIWAYAT PENULIS

Dr. Marwany, M.Ag. lahir Sabang 4 Juni 1973. Menyelesaikan pendidikan S-1 Fakultas Tarbiyah di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Datokarama Palu; S-2 Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta; dan S-3 Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta. Saat ini mengajar di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. Telah menulis puluhan penelitian, artikel ilmiah, dan buku di antaranya Metode Mendongeng Anak Usia Dini dan Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. Tinggal di BTN Petobo blok D4 no 13 Palu. Email: marwahmarwanyo4@gmail.com.

Dr. Heru Kurniawan, M.A. lahir di Brebes, 22 Maret 1982. Kini bekerja sebagai dosen di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto. Telah menulis ratusan buku teks mata kuliah pendidikan anak usia dini, pendidikan bahasa Indonesia, dan keterampilan menulis, parenting, dan bacaan-aktivitas anak-anak. Sejak tahun 2013 mendirikan Rumah Kreatif Wadas Kelir sebagai pusat pendidikan masyarakat yang berbasis literasi masyarakat. Kini tinggal di Rumah Kreatif Wadas Kelir, Jln. Wadas Kelir Rt. 7 Rw. 5 Karangklesem Purwokerto Selatan, Banyumas. WA. 081564777990, Email: heru_1982@yahoo.com.



Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan psikologi, terutama perkembangan anak telah meningkatkan perhatian orang tua, guru, dan pemerhati anak terhadap perkembangan anak. Salah satunya, perkembangan anak melalui kegiatan bermain sehingga para orang tua, guru, mahasiswa, dan pemerhati pendidikan anak kini jadi semakin sadar pentingnya kegiatan bermain dan permainan bagi anak usia dini untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Banyak pemikiran ilmuwan dan hasil riset yang menyebutkan bahwa bermain dan permainan adalah substansi kehidupan anak-anak usia dini. Misalnya, tokoh yang mengawali pemikiran tentang pentingnya bermain bagi anak usia dini adalah Plato, filsuf dari Yunani. Menurut Plato, kegiatan bermain dengan membagikan apel kepada anak-anak akan lebih memudahkan anak-anak dalam belajar aritmatika atau memberikan kegiatan bermain miniatur balok-balok untuk disusun akan mengajarkan anak untuk mengenal ilmu bangunan dengan baik.

Referensi

ISBN 978-602-446-431-8



9 786024 464318