

PERMAINAN DAN BERMAIN DI PAUD**Sera Yuliantini**

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam
Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas. Jl. Raya Sejangkung Kawasan Pendidikan Tinggi
Sebayan-Sambas Kalimantan Barat
Email: serayuliantini@gmail.com

ABSTRAK

Bermain merupakan aktivitas yang wajib dilakukan oleh anak usia dini karena hal tersebut merupakan pekerjaan bagi anak, layaknya orang dewasa bekerja pada kesehariannya. Bermain sifatnya menggembirakan, menyenangkan, dan pastinya dilakukan berulang-ulang. Bermain pada anak usia dini berfungsi mengembangkan aspek nilai agama moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni. Bermain akan berdampak positif apabila permainan yang dimainkan memang sesuai untuk anak, bersifat edukatif, sesuai aturan dan ada orang dewasa (pendidik atau orang tua) yang mengawasi, membimbing, mengarahkan dan tentunya faham makna bermain bagi anak usia dini seperti memahami teori bermain, manfaat, fungsi serta macam-macam permainan yang sesuai untuk anak.

KATA KUNCI: *Permainan, Bermain, Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini atau yang disingkat dengan PAUD yakni suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Hal ini dikarenakan bahwa anak tidak bisa hidup dan berkembang dengan optimal tanpa campur tangan dan bantuan orang lain, terutama keluarga. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini sangatlah penting. Pendidikan anak usia dini adalah momen yang pas untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini yang proses pelaksanaannya melalui bermain memiliki tujuan agar anak menyadari jati dirinya seba-

gai makhluk Tuhan dan individu, sehingga dalam dirinya tumbuh pengertian, cerdas dalam pemecahan masalah, bermoral dan adil pada dirinya sendiri dan berguna dalam masyarakat. Namun dalam aktivitas bermain anak di lembaga harus diawasi dan diatur oleh pendidik agar tujuan dari bermain yakni mengembangkan aspek perkembangan anak tercapai.

Bermain atau permainan di lembaga PAUD bisa dikatakan syarat wajib atau mutlak harus ada. Namun dalam penerapannya pendidik harus memahami permainan dan aktivitas bermain apa yang sesuai untuk anak karena seperti yang kita ketahui pada zaman sekarang banyak permainan dan alat bermain yang beredar dan mudah didapat dan ditiru tetapi tidak semuanya itu memberikan dampak positif kepada anak, apalagi sekarang maraknya permainan */game online* yang tidak sedikit dampaknya negatifnya. *Game online* ini bisa diakses di mana saja dengan menggunakan *hande phone*. Oleh karena itu sebagai pendidik, orang tua dan *stakeholder* lainnya harus memahami

¹Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1.

permainan dan bermain untuk anak dan sesuai untuk anak usia dini.

PEMBAHASAN

Definisi Permainan dan Bermain

Bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini begitu juga bagi orang dewasa, namun kebanyakan yang kita dengar bahwasanya bermain selalu diidentikkan dengan anak usia dini. Bermain adalah kegiatan anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja.² Bermain bagi anak usia dini adalah keharusan serta merupakan belajar bagi anak, hal tersebut bersandar pada teori beberapa tokoh antara lain; 1) Froebel menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diarahkan kepada kegiatan bermain.³ 2). Pestalozzi menyatakan permainan dan bermain adalah bagian dari tumbuh kembang anak, dan 3). Rousseau menyatakan memberikan kebebasan dan kemerdekaan jiwa anak.

Permainan dan bermain adalah kata yang sering kita dengar bahkan kita praktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Ketika mendengar kata permainan terkadang ada yang masih bias dengan arti kata tersebut misalnya dikaitkan dengan kata bermain maupun mainan. Ketiga kata tersebut memiliki arti yang berbeda. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa bermain adalah kegiatan main, sedangkan mainan adalah sesuatu yang digunakan untuk main atau alat, dan permainan adalah kegiatan yang berisikan bermain dan mainan, sebagai contoh permainan bola sepak, ketika anda memainkannya disebut bermain dan bola merupakan mainannya/alatnya.⁴

²Yuliani Nuraini Sujiono. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, hlm. 144.

³Masnipal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional* (Jakarta: PT Elek Media Komputindo, 2013), hlm. 38.

⁴Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Luar Sekolah* (Jogjakarta: Flashbooks, 2012), hlm. 8.

Bermain memiliki arti yang berbeda dengan permainan namun merupakan satu kesatuan. Bermain adalah suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikolog, ahli filsafat dan banyak lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia.⁵ Secara bahasa bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, berbagai benda disekitarnya, dilakukan dengan senang hati (gembira) atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinasi), menggunakan panca indera serta seluruh anggota tubuh. Bermain dapat juga diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan dan tanpa mempertimbangan hasil akhir.⁶ Agus Mahendra (dalam Thobroni), menjelaskan bahwa bermain dapat menimbulkan keceriaan, kelincahan, relaksasi, dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah dan dapat melakukan gerakan-gerakan tanpa ada paksaan dan hambatan.⁷ Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahapan perkembangan dan kemampuan umum si anak. Salah satu tokoh yang berjasa meletakkan dasar tentang bermain adalah seorang filsuf Yunani bernama Plato. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain.⁸

⁵Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: PT Rineka Cipta: 2003), hlm. 102.

⁶Muchtar Latif Dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 77.

⁷Thobroni, dan Mumtaz, Fairuzul, *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan* (Yogjakarta: Katahati, 2011), hlm. 42.

⁸Mayke. S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2001), hlm. 1.

Teori Bermain

Teori bermain dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu teori klasik (abad 19) dan teori-teori modern (sesudah tahun 1920). Kelompok yang termasuk teori klasik yaitu *the surplus energy theory*, *the recreation theory*, *the in-stinct-practice theory*, *the recapitulation theory* dan *the catharsis theory*. Sedangkan kelompok teori modern atau teori kontemporer atau lebih dikenal teori dinamik meliputi *psychoanalytic arousal modulation*, *metacommunicative* dan *cognitive theories of play*.⁹

1. Teori-Teori Klasik tentang Bermain¹⁰

a. *The Surplus Energy Theory*

Teori ini memandang memandang bahwa manusia hidup secara konstan memproduksi energi yang digunakan untuk memenuhi hidup seperti bekerja. Apabila energi yang diproduksi tersebut tidak dipakai, maka manusia akan menghabiskannya melalui kegiatan bermain. Dengan kata lain bermain sebagai bentuk kelebihan energi pada manusia.

b. *The Recreation Theory*

Teori ini memandang bahwa bermain sebagai kesibukan untuk rekreasi atau kegiatan relaksasi. Kebalikan dari teori sebelumnya, teori ini justru dimaksudkan sebagai cara untuk memulihkan energi melalui relaksasi.

c. *The In-Stinct-Practice Theory*

Teori ini memandang bahwa sebagai aksi latihan persiapan untuk berperan di masa mendatang ketika dewasa. Hal ini berarti bahwa nilai bermain bagi individu untuk mengembangkan kapasitas, baik fisik maupun mental. Kesiapan fisik dan mental tersebut mendukung untuk masa depan seseorang.

d. *The Recapitulation Theory*

Teori ini memandang bahwa bermain sebagai tahapan dari evolusi manusia. Individu menggunakan bermain untuk berpindah dari cara-cara primitif dan mempersiapkan diri menuju kehidupan modern. Kegiatan memanjat dan berayun misalnya me-

rupakan tahapan binatang. Anak-anak melakukan kegiatan ini karena merupakan evolusi manusia menuju kehidupan modern.

e. *The Catharsis Theory*

Teori ini memandang bahwa melalui bermain individu mengekspresikan emosinya.

2. Teori-Teori Dinamik Tentang Bermain¹¹

a. Teori Bermain Psikoanalitik

Teori ini memandang bermain sebagai cara anak-anak untuk membantu mereka menguasai konflik dan pengalaman traumatik. Dengan bermain anak akan memperoleh pengalaman katarsis, yakni dengan cara melepas emosi negative yang tak mampu dikontrol dalam kehidupan mereka. Setelah mampu menguasai konflik dalam dirinya anak juga mampu mengelolasi stress atau pengalaman traumatik yang akan berpengaruh setelah mereka dewasa. Untuk tujuan tersebut, anak-anak seperti mempunyai kebutuhan untuk selalu mengulang permainan yang sama.

Anak usia dini tengah menjalani tugas-tugas perkembangannya yaitu kognitif, fisik motorik, emosi dan social. Pendekatan psikoanalitik terhadap bermain menekankan pada penguasaan perkembangan dan menggunakan bermain sebagai katarsis. Mengingat pentingnya elemen tersebut memunculkan inisiatif terutama dari kalangan pendidik untuk menciptakan lingkungan bermain yang dapat membantu anak-anak mengembangkan kompetensi dan *sense of control* mereka. Pemanfaatan lingkungan bermain untuk anak-anak merupakan dasar dari teori psikoanalitik mengembangkan terapi bermain.

b. Teori bermain arousal/modulasi

Teori ini berasal dari teori behavioral yang difokuskan pada asosiasi antara stimulus dengan respon. Bermain sebagai cara untuk memelihara keseimbangan tingkat modulasi. Jika anak-anak kelebihan stimulasi maka menaikkan level modulasi dan beberapa kegiatan diperlukan terutama bermain untuk mengurangi.

Dalam konteks yang sedikit berbeda dari teori tersebut, ellis (1973, dalam saracho

⁹Masnipal, *Siap Menjadi Guru*, hlm. 128.

¹⁰Masnipal, *Siap Menjadi Guru*, hlm. 128.

¹¹Masnipal, *Siap Menjadi Guru*, hlm. 129.

dan spodek, 1998) berasumsi bahwa orang mencari stimulus melalui pengalaman sensorik. Dalam konteks ini orang-orang tidak memelihara perhatiannya kepada sesuatu yang dikenal. Perhatian meningkat jika sesuatu yang baru diperkenalkan. Menurut elis individu memerlukan informasi tambahan agar stimulasinya bertambah. Bermain adalah salah satu cara untuk menerima hal tersebut.

Dari teori ini direkomendasikan penggunaan lingkungan bermain di luar yang dilengkapi dengan bermacam-macam perlengkapan dalam pendidikan anak usia, seperti papan titian, papan seluncur, tangga gantung, tangga majemuk, ayunan dan sebagainya.

c. Teori bermain metakomunikatif

Teori bermain metakomunikatif dipelopori oleh bateson's (1955, 1976 dalam Dockett dan fleer, 2000) yang memandang bermain sebagai deskripsi kerangka (frames) dan pemasangan (framing). Bagi bateson's bermain terjadi sebagai suatu peristiwa dalam suatu kerangka, di mana semua terlibat secara pasti apa yang terjadi dalam bermain. Kerangka bermain digambarkan sebagai kerangka psikologi yang menandakan terjadi aksi dalam bermain. Anak-anak menggunakan komunikasi dan memasuki metakomunikatif untuk menandakan bahwa mereka sedang bermain.

d. Teori bermain kognitif

Perkembangan kognitif melibatkan bagaimana anak mereka melihat dunia dan bagaimana menggunakan apa yang mereka pelajari. Salah satu ciri perkembangan anak usia dini adalah kemampuan mereka menggunakan imajinasi dan kreatif dalam berfikir seperti bermain pura-pura, menjadi polisi, astronot, guru atau bayi dan memerankan perilaku-prilaku tersebut. Bermain sebagai tiang dasar perkembangan intelektual dipelopori oleh pandangan konstruktivistik dari Piaget dan Vygotsky, yang menyetujui peranan bermain dalam membangun pengetahuan. Dalam konteks perkembangan anak ada tiga tipe pengetahuan yaitu: *physical knowledge*, *logical-matematical knowledge*, dan *social knowledge*.

Bermain juga sebagai tiang dasar imajinasi dan kreativitas. Hal ini berarti bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif, adaptif, luwes dan imajinatif.

Piaget mendeskripsikan bermain berdasarkan tahap-tahapan dari teori perkembangan kognitif yaitu sensorimotor, praoperasional, dan operasi konkret. Setiap tahap dari perkembangan tersebut menggambarkan jenis dan fungsi bermain yang berbeda. Piaget meyakini bahwa bermain mempunyai kekuatan kognitif. Bermain dapat menaikkan struktur mental melalui penggunaan tanda-tanda dan alat-alat yang kemudian menaikkan perkembangan bahasa dan berfikir. Individu menggunakan kemampuan fisik dan mental mereka dalam bermain imajinatif untuk mengubah pengalaman mereka. Melalui bermain individu menjelajah dunia, mengembangkan kemampuan untuk menguasai dunia dan menumbuhkan kreativitas. Menurut teori Piaget, anak-anak membangun pengetahuannya melalui proses akomodasi dan asimilasi. Proses ini untuk mencapai keseimbangan atau equilibrium, antara apa yang dikenal dan dialami anak. Melalui proses asimilasi informasi menyatu ke dalam pengetahuan dan pemahaman yang ada. Jika informasi tidak sesuai dengan struktur mental yang ada, maka struktur itu berubah untuk menampung informasi baru tersebut. Pembahasan akomodasi dan asimilasi dibagi menjadi 3 bagian yaitu;¹²

1) Bermain fungsional

Bermain fungsional atau lebih dikenal dengan bermain sensori-motor melibatkan pengolahan objek atau aksi yang digunakan. Menurut piaget anak usia 0 sampai 2 tahun belajar tentang dunia melalui sensori dan aksi gerak dan mereka selalu mengulangi aksi tersebut untuk kesenangan. Piaget mencontohkan bagaimana aksi menyenangkan, mengisap jari kaki, seorang bayi akan menemukan dunianya.

¹²Masnipal, *Siapa Menjadi Guru*, hlm. 134.

2) Bermain simbolik

Bermain simbolik atau bermain pura-pura merupakan jenis permainan untuk anak-anak yang berada pada tahap perkembangan pra-operasional. Dalam bermain simbol, anak-anak mampu memisahkan dunia mental dari dunia nyata. Anak dapat bermain sendiri berjam-jam lamanya hanya dengan menggunakan benda-benda yang dianggap nyata seperti sendok sebagai pesawat terbang, rangkaian balok sebagai kereta api. Anak juga dapat memerankan dirinya sebagai orang tua (ibu atau ayah), sebagai polisi dan sebagainya.

3) Permainan dengan aturan

Permainan ini merupakan jenis bermain yang menggunakan aturan yang telah ditetapkan sebelum bermain seperti permainan kucing-kucingan. Peraturan dikaitkan dengan siapa yang boleh bermain, apa sasaran dari permainan tersebut dan apa legitimasi dalam permainan. Hal ini bukan berarti permainan yang lain tanpa aturan, tetapi aturan yang dibuat disesuaikan dengan situasi dan keinginan anak. Dalam permainan fungsional dan simbolik, anak-anak mengatur sendiri atau bersama-sama objek dan peran yang dimainkan. Berbeda halnya bermain dengan aturan karena mengandung nilai kompetensi di antara pemain maka ada aturan yang lebih formal.

Dari tiga tahapan bermain berdasarkan perkembangan kognitif tersebut, Smilansky menambahkan satu tahapan lagi yaitu bermain konstruktif. Bermain konstruktif adalah permainan dengan menggunakan bahan-bahan yang disusun atau dikonstruksi sesuai kreativitas anak sehingga menjadi suatu karya, misalnya potongan-potongan balok, lego, plastisin menjadi bangunan rumah, jembatan.

Fungsi Permainan Bagi Anak Usia Dini

Dunia bermain tidak pernah lepas dari anak. Vygotsy menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak.¹³ Selanjutnya, di-

jelaskan bahwa anak kecil tidak mampu berfikir abstrak karena bagi mereka, makna dan objek berbaur menjadi satu. Akibatnya anak tidak dapat berfikir, hal ini berarti diperlukan cara agar makna dan objek bisa menjadi satu kesatuan sehingga anak memahami objek baik secara konkret maupun abstrak. Oleh karenanya diperlukan media sebagai penghubung untuk menjelaskannya kepada anak yakni permainan. Permainan berfungsi sebagai:¹⁴

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Permainan memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, sosial, moral maupun emosional. Berikut uraiannya:
 - 1) Kemampuan motorik. Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Saat bermain, anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi keseimbangan
 - 2) Kemampuan kognitif. Menurut piaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek.
 - 3) Kemampuan afektif. Setiap permainan memiliki aturan. Aturan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit dan tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain bisa melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan. Hal

¹³ Tedjasaputra, 2007

¹⁴Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif*, hlm. 13. *Jurnal Primarily* -204

itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi)

- 4) Kemampuan bahasa. Ketika bermain anak-anak dapat menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi bersama temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya.
- 5) Kemampuan sosial. Saat bermain anak bisa berinteraksi dengan yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi, menerima serta menolak ataupun setuju dengan ide dan perilaku anak lain.
- 6) Kemampuan seni. Saat bermain anak dapat menggunakan imajinasinya. Imajinasinya akan mengarahkan pada kemampuan seni atau menciptakan keindahan, menilai keindahan

Selain itu juga permainan juga berfungsi untuk terapi dan konseling, sama halnya seperti orang dewasa, anak usia dini juga sering mengalami masalah, terutama pada perkembangannya. Tak jarang guru taman-kanak-kanak menemukan anak mengalami masalah mulai dari derajat ringan hingga berat. Masalah ringan yang sering dijumpai di lapangan seperti takut menghadapi dunia luar, belum siap berpisah dengan orang tua (awal masuk sekolah), menaruh curiga yang berlebihan padad orang lain, belum berani berbicara. Masalah berat yang terjadi pada anak usia dini mulai dari perilaku agresif, masalah koordinasi dan motorik halus, sampai gangguan konsentrasi, terbelakang mental, hiperaktif. Bermain bagi anak usia dini memiliki fungsi yang sangat luas, bukan hanya untuk memenuhi tugas perkembangannya melainkan juga digunakan untuk mengatasi masalah perkembangan. Bermain dan media bermain banyak digunakan oleh konselor sebagai bagian dari proses terapi dalam menangani masalah anak-anak.

Keuntungan menggunakan permainan dalam konseling antara lain:

- a. Anak diberikan kebebasan dalam membuat pilihan
- b. Bermain dapat membangkitkan fantasi dan perasaan *uncounscious*

- c. Bermain bersifat familiah bagi anak
- d. Anam dari kesalahan
- e. Terapi melalui permainan memberikan anak sebuah tempat aman untuk mengeluarkan perasaan, mengerti dan mengubah

Selain itu mengutip temuan ahli bahwa permainan dan bermain memiliki 14 kekuatan terapeutik sebagai berikut:

- a. Menyediakan media komunikasi yang baik dengan anak dengan cara cepat dan lembut melalui bahasa anak
- b. Kepuasan dalam bermain diperlukan untuk mengeksplorasi dan menguasai harga diri anak. Konselor membangun kepercayaan diri agar anak bekerja keras dan membuat kemajuan
- c. Mampu meningkatkan keterampilan problem solving agar solusi inovatif pada dilemma dapat terjadi. Bermain memberikan kesempatan untuk berkreaitivitas dan solusi imajinatif
- d. Anak dapat melepaskan kekuatan emosi mereka yang sulit dikonfrontasi. Keringanan rasa dapat menjadi pengalaman yang baik untuk pertumbuhan anak
- e. Dalam bermain anak dapat memproses dan menyesuaikan kesulitan-kesulitan oleh simbolis mereka dengan ekspresi emosi yang tepat. Bermain memberikan anak-anak tempat untuk melakukan kembali sehingga mampu menguasai pengalaman negatif.
- f. Anak-anak dapat mempraktikkan perilaku baru dan mengembangkan empati untuk orang lain
- g. Anak menggunakan imajinasi mereka untuk membuat perasaan dari realitas yang menyakitkan. Mereka juga dapat bereksperimen dengan kemungkinan mengubah hidup mereka, sebuah proses yang diharapkan
- h. Wawasan anak bertambah oleh konflik dan rasa takut melalui kiasan (metaphor) yang dihasilkan dalam bermain. Cerita, bermain dapat digunakan untuk menemukan situasi berbeda

- i. Anak mengembangkan ikatan dengan konselor dan belajar untuk meningkatkan koneksi mereka dengan orang lain
- j. Bermain membangkitkan hubungan terapeutik yang positif, mengikuti anak bergerak terhadap aktualisasi diri dan orang lain
- k. Anak-anak sangat menikmati bermain, mereka tertawa, bercanda
- l. Mengulang kegiatan bermain dapat membantu mengurangi kecemasan dan rasa takut anak
- m. Permainan membantu mereka bersosialisasi dan mengembangkan ego.

Mereka juga mempunyai kesempatan untuk memperluas keterampilan interaksi mereka.¹⁵

Manfaat Permainan Bagi Anak Usia Dini

1. Menambah wawasan

Banyak sekali permainan edukatif yang berisi wawasan dan pengetahuan baru. Wawasan dan pengetahuan yang dimaksud adalah yang tidak tersampaikan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, misalnya pengetahuan umum. Contohnya menanyakan nama museum terbesar di dunia, nama kota yang ada di Indonesia.

2. Mengembangkan kemampuan untuk problem solving

Memecahkan masalah atau problem solving merupakan salah satu kemampuan yang penting dimiliki oleh setiap orang, tidak terkecuali anak. Sebab seseorang yang memiliki kemampuan problem solving bisa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat. Ia dapat menentukan strategi yang matang, menganalisis hambatan, berfikir sebab akibat, memberikan alternatif penyelesaian masalah, serta mampu berfikir secara kreatif dan kritis. Dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, siswa sudah banyak diajar menggunakan metode problem solving. Namun, dalam praktik di luar kelas, kemampuan ini pun harus dikembangkan. Dalam kegiatan bermain, kemampuan ini bisa dikembangkan

ketika siswa diberi suatu permasalahan yang menuntut mereka untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tidak harus dengan permainan secara kelompok, permainan individual juga dapat mengembangkannya. Hal terpenting adalah cara guru mengemasnya, sehingga mereka berusaha untuk menyelesaikan permainan dengan baik sekaligus meningkatkan kemampuan problem solving.

3. Mengembangkan jiwa kepemimpinan

Kepemimpinan adalah kemampuan untuk mempengaruhi perilaku seseorang untuk mencapai tujuan tertentu pada situasi tertentu. Kepemimpinan tidak hanya penting dalam hubungan dengan orang lain, melainkan juga pribadi. Dalam kaitannya diri sendiri, kemampuan ini berguna dalam menentukan pilihan, menguasai diri sendiri, tidak egois, bersikap empati dan simpati, serta sikap-sikap lain yang penting. Oleh karena itu, kemampuan ini penting dikembangkan.

4. Meningkatkan rasa percaya diri

Siswa yang banyak bersosialisasi, diterima oleh kelompoknya, memiliki banyak teman, berhasil dalam kegiatan-kegiatan dan mempunyai rasa percaya diri yang tinggi. Bila anak bermain dengan teman-temannya yang menghargai pendapatnya, menerimanya sebagai bagian dari kelompok, serta diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya sendiri, maka hal tersebut dapat meningkatkan rasa kepercayaan dirinya.¹⁶

Permainan yang Dapat Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Lingkup perkembangan anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini BAB IV Pasal 10 meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni¹⁷

¹⁶Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif*, hlm. 18-19.

¹⁷Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini BAB IV Pasal 10.

¹⁵Masnipal, *Siap Menjadi Guru*, hlm. 142.

1. Nilai agama dan Moral

Perkembangan nilai agama pada anak adalah peningkatan kemampuan dalam melakukan ibadah sesuai agama. Dalam tahap ini yang dimaksud adalah mengetahui nama agama yang dianut, kemampuan untuk melakukan gerakan ibadah, hafalan doa-doa pendek. Sedangkan perkembangan moral adalah peningkatan kemampuan anak untuk berperilaku baik dan benar secara moral, etika, tatakrma sesuai dengan budaya Indonesia bahkan menghilangkan perilaku buruk. Perkembangan nilai agama dan moral ini pengembangannya dititikberatkan pada pembiasaan atau melalui pembiasaan.¹⁸

2. Fisik-Motorik

Pada dasarnya fisik adalah tumbuh, yang dimaksud dengan pertumbuhan fisik adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh / badan / jasmani seseorang.¹⁹ Tanda yang paling jelas dari pertumbuhan fisik manusia adalah adanya perubahan pada ukuran dan bentuk tubuh manusia. Siklus pertumbuhan fisik tiap anak memiliki pola pertumbuhan yang beruntut mengikuti ketetapan yang tertentu. Pertumbuhan tersebut terjadi secara bertahap adakalanya cepat terkadang juga lambat. Masing-masing anak memiliki pola atau irama pertumbuhan yang berbeda satu sama lain. Ada pertumbuhan yang cepat ada pula yang lambat. Namun semua anak memiliki tahap pertumbuhan yang sama. Artinya pola pertumbuhan anak berlangsung secara teratur dan dapat diramalkan sebelumnya walaupun iramanya berbeda-beda.

Pertumbuhan fisik ini berkaitan erat dengan aspek perkembangan lainnya salah satunya adalah perkembangan motorik. Motorik adalah bergerak atau berdaya gerak.²⁰ Motorik terjemahan dari kata “*motor*” yang artinya adalah suatu dasar biologi atau me-

kanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak.²¹ Sedangkan untuk perkembangan motorik pada anak usia dini dibagi menjadi dua yaitu motorik halus dan motorik kasar. Perkembangan motorik halus pada anak usia dini adalah peningkatan kemampuan anak dalam menunjukkan dan menguasai gerakan-gerakan dalam bentuk koordinasi, ketangkasan dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari jemari. Sedangkan motorik kasar adalah peningkatan kemampuan anak untuk keterampilan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh contohnya melompat, berlari dan berjalan.²²

3. Kognitif

Istilah “*cognitive*” berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui.²³ Pada kamus besar bahasa Indonesia, kognisi diartikan dengan empat pengertian, yaitu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, termasuk kesadaran dan perasaan dan usaha menggali suatu pengetahuan melalui pengalamannya sendiri dan hasil pemerolehan pengetahuan.²⁴ Perkembangan kognitif berhubungan dengan meningkatnya kemampuan berpikir (*thinking*), memecahkan masalah (*problem solving*), mengambil keputusan (*decision making*), kecerdasan (*intellegence*), dan bakat (*aptitude*).²⁵

Jadi, perkembangan kognitif pada anak usia dini menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir.

4. Bahasa

Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi entah itu lisan, tertulis atau isyarat-isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari

²¹[Http://Haurasyalsabila.Blogspot.Com](http://Haurasyalsabila.Blogspot.Com). Diakses tanggal 06/09/2014, Jam 13:42.

²²Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Flashbooks, 2014), hlm. 23.

²³Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru (Edisi Revisi)*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997), hlm. 66.

²⁴Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm. 61.

²⁵Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, (Bandung: Refika Aditama, 2007), hlm. 43.

¹⁸Masnipal, *Siap Menjadi Guru*, hlm. 162-163.

¹⁹Rini Hidayati, dkk, *Psikologi Perkembangan Anak*. (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2014), hlm. 34.

²⁰Puis Partanto, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arloka, 2001), hlm. 492.

simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya.²⁶ Jadi perkembangan bahasa pada anak adalah meningkatnya kemampuan anak untuk berkomunikasi baik secara lisan atau non lisan.

5. Sosial-Emosional

Perkembangan sosial anak adalah peningkatan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, sedangkan perkembangan emosional anak adalah peningkatan kemampuan untuk mengungkapkan perasaan atau afeksi yang melibatkan perpaduan antara gejala fisiologis dan perilaku yang terlihat.²⁷

6. Seni

Perkembangan seni anak adalah peningkatan/perubahan kemampuan mengeksplorasi, mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerak, music, drama dan beragam bidang seni lainnya (seni rupa, lukis, dan kerajinan) serta mengapresiasi karya seni, gerak, tari dan drama pada diri anak.²⁸

Permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik anak

1. Mengoper Karet Gelang

Permainan ini memerlukan keseimbangan tubuh yang ditunjukkan saat memindahkan karet gelang kepada kawan menggunakan sedotan yang ditaruh di mulut. Tujuan dari permainan ini adalah melatih keseimbangan tubuh dan melatih kerja sama dengan tim.

Alat atau bahan yang harus disiapkan:

- a. Karet gelang
- b. Sedotan

Aturan dalam bermain sebagai berikut:

- a. Kondisikan anak, lalu jelaskan permainan yang akan dimainkan
- b. Atur anak menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 3 sampai 4 anak
- c. Setiap kelompok berbaris lurus, dengan jarak antar anak sekitar setengah meter
- d. Setiap anak diberi satu sedotan
- e. Instruksikan anak untuk menaruh sedotan di mulut
- f. Berikan karet gelang kepada anak yang paling belakang dari setiap kelompok. Karet gelang tersebut diletakkan di ujung sedotan
- g. Setelah ada aba-aba, anak paling belakang menghampiri teman yang berada didepannya dan memindahkan karet gelang yang ada padanya kepada temannya, begitu juga halnya dengan temannya yang di depan. (memindahkan karet gelang tidak boleh menggunakan tangan)
- h. Kelompok yang paling cepat memindahkan karet gelang menjadi pemenang.²⁹

Permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak

1. Berburu Gambar Hewan

Pada permainan ini, setiap anak harus mencari beberapa jenis gambar hewan sesuai dengan suara hewan yang sudah disembunyikan oleh guru di semak-semak/halaman. Tujuan dari permainan ini adalah mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak dan sekaligus mengembangkan kecerdasan naturalis, logika serta intrapersonal anak.

Alat atau bahan yang harus disiapkan:

- a. Berbagai gambar hewan
- b. Lem kertas
- c. Papan tulis

Aturan dalam bermain sebagai berikut:

- a. Kondisikan anak, lalu jelaskan sedikit materi tentang hewan dan bunyi suaranya
- b. Bunyikan suara hewan sebanyak-banyaknya

²⁶John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, terj. Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti, (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm. 353.

²⁷Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 56.

²⁸Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republic Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, hlm.6.

²⁹Heru Kurniawan dan Ikhsan Nur Fahmi, *Permainan Kreatif untuk Kecerdasan Majemuk Anak* (Jogjakarta: Diva Kids, 2015), hlm. 42.

- c. Mintalah anak untuk mencari gambar hewan yang sudah disembunyikan
- d. Berikan waktu 15 menit anak untuk mencari gambar
- e. Setelah 15 menit, anak diminta untuk kembali ke kelas
- f. Anak diminta untuk menempel gambar hewan yang telah dikumpulkan di papan tulis
- g. Lakukan evaluasi terhadap pekerjaan anak
- h. Anak yang paling banyak dapat gambar hewan dan benar akan diberi penghargaan berupa tepuk tangan atau sebagainya.³⁰

Permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan social emosional anak

1. Permainan raba-raba

Permainan raba-raba adalah salah satu permainan tradisional. Permainan ini sering dilakukan oleh anak-anak zaman dahulu dengan cara menutup mata dengan kain dan mencari temannya serta menebak siapa temannya yang diraba. Permainan raba-raba hampir sama dengan permainan tradisional "BABUBUTAAN" yang berasal dari Banjar. Permainan Babubutaan ini dilakukan minimal 3 orang dan maksimal 6 orang. Sedangkan permainan tradisional raba-raba tidak memiliki batasan jumlah pemain.

Alat atau bahan yang harus disiapkan:

- a. Kain penutup mata
 - Aturan dalam bermain sebagai berikut:
 - a. Kondisikan anak, jelaskan permainan kepada anak.
 - b. Awali permainan dengan hompimpah. Hompimpah merupakan suatu cara untuk menentukan siapa yang menjadi si buta.
 - c. Setelah ditentukan siapa si buta, maka si buta harus menutup mata dengan kain.
 - d. Anak lainnya membentuk lingkaran,
 - e. Posisikan si buta di tengah lingkaran
 - f. Anak-anak lain berjalan mengelilingi si buta sambil bernyanyi

- g. Setelah lagu selesai dinyanyikan, anak-anak lain berhenti berjalan mengelilingi si buta
- h. Si buta menghampiri salah satu temannya
- i. Si buta meraba-raba teman yang dipilihnya kemudian menebak siapa nama temannya tersebut.
- j. Apabila si buta berhasil menebak siapa nama temannya yang diraba maka, temannya tersebut berganti menjadi si buta, namun apabila si buta tidak berhasil menebak siapa nama temannya yang diraba maka permainan dilanjutkan si buta tetap menjadi si buta. Permainan akan terus berlanjut hingga anak lelah bermain.³¹

Permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak

1. Permainan sambung kalimat

Permainan ini dapat mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak dengan cara menyambung kalimat dari guru dengan kata terakhir dari anak.

Aturan dalam bermain sebagai berikut:

- a. Kondisikan anak dengan posisi duduk melingkar
- b. Jelaskan cara bermain kepada anak
- c. Buat satu kalimat yang kata terakhir tidak disebutkan, sebagai contoh "buah apel berwarna", "saya pergi kesekolah diantar".
- d. Tunjuk atau tentukan anak yang akan menjawab
- e. Ketika anak tidak bisa menjawab arahkan kepada anak lain untuk menjawab
- f. Ulangi sampai anak merasa bosan³²

Permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan seni anak

1. Permainan membuat kain

Batik pada dasarnya adalah warisan bangsa yang masih terjaga keindahan dan keasliannya yang berasal dari penjuru Nusantara. Batik menjadi incaran masyarakat du-

³¹Novi Ade Suryani, Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A, *Jurnal Ilmiah Potensi*, vol. 4 (2), 2019, hlm. 141-150.

³²Heru Kurniawan dan Ikhsan Nur Fahmi, *Permainan Kreatif*, hlm. 106.

³⁰Heru Kurniawan dan Ikhsan Nur Fahmi, *Permainan Kreatif*, hlm. 60.

nia yang berkunjung ke Indonesia, seperti batik Yogyakarta, Madura, Kalimantan dan sebagainya. Batik ini di bagi menjadi 2 yakni batik tulis dan batik cap.³³

Permainan membatik kain ini merupakan permainan edukatif sekaligus salah satu cara melestarikan kesenian dan budaya Indonesia. Permainan membatik kain dapat mengembangkan aspek perkembangan seni anak dalam kategori seni rupa.

Adapun alat atau bahan yang harus disiapkan:

- a. Pasta tepung (tepung dan air)
- b. Kuas yang kaku
- c. Kain
- d. Pewarna air dingin
- e. Selotip kertas³⁴

Aturan dalam bermain sebagai berikut:

- a. Kondisikan anak, jelaskan tentang permainan membatik kain
- b. Mulailah dengan membuat pasta kental dari tepung dan air kemudian tambahkan setetes pewarna makanan pada pasta.
- c. Tempelkan sepotong kain pada papan dengan menggunakan selotip
- d. Buat desain pada kain yang telah ditempel (pastikan daerah-daerah yang ditutupi telah dilapisi dengan tebal
- e. Ajak anak mewarnai kain menggunakan pewarna dingin dengan hati-hati. Proses dapat diulangi (mewarnai).

PENUTUP

Bermain merupakan aktivitas yang wajib dilakukan oleh anak usia dini karena hal tersebut merupakan pekerjaan bagi anak, layaknya orang dewasa bekerja pada kesehariannya. Bermain sifatnya menggembirakan, menyenangkan, dan pastinya dilakukan berulang-ulang. Bermain pada anak usia dini berfungsi mengembangkan aspek nilai agama moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni. Bermain akan

berdampak positif apabila permainan yang dimainkan memang sesuai untuk anak, bersifat edukatif, sesuai aturan dan ada orang dewasa (pendidik atau orang tua) yang mengawasi, membimbing, mengarahkan dan tentunya faham makna bermain bagi anak usia dini seperti memahami teori bermain, manfaat, fungsi serta macam-macam permainan yang sesuai untuk anak.

³³<http://www.gameedukasi.com/2011/05/mbatik-yuk-game-edukasi-simulasi-membatik/>.

³⁴Einon, Dorothy, *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun* (Alih Bahasa: Fita Fitria Agriningrum) (Jakarta: Erlangga, 2005), hlm. 104.

DAFTAR PUSTAKA

- Dariyo, Agoes, 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: Refika Aditama.
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun* (Alih Bahasa: Fita Fitria Agriningrum). Jakarta: Erlangga.
- Hidayati, Rini, dkk. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- [Http://Haurasyalsabila.Blogspot.Com](http://Haurasyalsabila.Blogspot.Com). Diakses tanggal 06/09/2014, Jam 13:42.
- [Http://www.gameedukasi.com/2011/05/mbatik-yuk-game-edukasi-simulasi-membatik/](http://www.gameedukasi.com/2011/05/mbatik-yuk-game-edukasi-simulasi-membatik/).
- Kurniawan, Heru dan Ikhsan Nur Fahmi. 2015. *Permainan Kreatif untuk Kecerdasan Majemuk Anak*. Jogjakarta: Diva Kids.
- Latif, Muchtar Dkk. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Mansur. 2014, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Masnipal, 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.
- Partanto, Puis. 2001. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arloka.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: flashbooks.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*, terj. Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryani, Novi Ade. 2019. Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A, *Jurnal Ilmiah Potensi*, vol. 4 (2).

- Syah, Muhibbin. 1997 *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru (Edisi Revisi)*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tedjasaputra, Mayke. S.. 2001. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Thobroni, dan Mumtaz, Fairuzul. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Katahati.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.