

## **PENGANTAR REDAKSI**

Dalam usia yang ke tujuh ini, Widya Wacana ditantang untuk menunjukkan gregetnya sebagai Jurnal ilmiah yang sedianya sudah siap untuk selangkah maju untuk pengajuan akreditasi dari Dirjen Dikti. Namun karena berbagai pertimbangan rencana itu harus kita tunda dulu.

Pencinta Jurnal widya Wacana yang terhormat, pada Penerbitan volume 7 Nomor 2 Mei 2011 mengalami peningkatan yang signifikan peminatnya. Meskipun agak terlambat, namun keterlambatan tersebut bukanlah sebuah kelalaian, melainkan sebagai salah satu proses yang harus dilalui. Beberapa masukan dari tim *Detaser* juga sangat berharga untuk menambah cantiknya Jurnal tercinta kita ini.

Banyaknya naskah yang masuk baik dari dosen di FKIP UNISRI, dari teman-teman dosen Fakultas di luar FKIP dan dari teman guru membuat dewan redaksi agak selektif dalam pemuatannya. Untuk itu kepada teman-teman yang naskahnya belum dimuat pada penerbitan kali ini untuk dapat bersabar.

Harapan redaksi adalah semoga penerbitan-penerbitan selanjutnya, Widya Wacana akan lebih tepat waktu dan semakin dapat menampung keinginan bagi pecinta Widya Wacana

Mei 2011

**Redaksi**

**JURNAL ILMIAH WIDYA WACANA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS SLAMET RIYADI SUAKARTA**  
Volume 7. Nomor 2 Januari 2011

---

---

**DAFTAR ISI**

**Fenty Kusumastuti**

Film Kartun Dora The Explorer Sebagai Media pembelajaran Bahasa Inggris  
Untuk Anak: Subtitling Atau Dubbing (156 - 168)

**Sri Hartini**

Kesiapan Membaca (*Reading Readines*) pada Anak Usia  
Taman Kanak-kanak (169 - 178)

**Ismoyowati**

Ketrampilan Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa  
(179 - 186)

**Lydia Ersta Kusumasningtyas**

Mencapai Kematangan Perilaku Anak Melalui Bermain  
(187 - 200)

**Luqman Al Hakim**

Metode Kooperatif Terpadu Membaca dan Menulis (CIRC ) Sebagai  
Metode Peningkatan Efektifitas Pengajaran Membaca (*Reading* )  
(201 - 213)

**Sutoyo**

Nasib dan Prospek Guru Wiyata bhakti di Era Otonomi Daerah  
(214 - 218)

**AR Koesdyantho**

Pentingnya kompetensi Lulusan Terhadap karir  
(219 - 229)

**Siti Supeni**

The View of Headmaster Leadership in Javanese Culture  
(230 - 235)

## MENCAPAI KEMATANGAN PSIKOLOGIS ANAK MELALUI BERMAIN

Oleh : Lydia Ersta Kusumaningtyas

**Abstraks :** Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Secara psikologis dan pedagogis, bermain mempunyai nilai-nilai yang sangat berharga bagi anak, antara lain: (1) anak memperoleh perasaan senang, puas, bangga atau berkatarsis (peredaan ketegangan; (2) anak dapat mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab, dan kooperatif (mau bekerja sama); (3) anak dapat mengembangkan daya fantasi dan kreativitas; (4) anak dapat mengenal aturan atau norma yang berlaku dalam kelompok serta belajar untuk mentaatinya ; (5) anak dapat memahami bahwa baik dirinya maupun orang lain, sama-sama mempunyai kelebihan dan kekurangan; (6) anak dapat mengembangkan sikap sportif, tenggang rasa, atau toleran terhadap orang lain.

**Kata Kunci:** Kematangan Psikologis, bermain s

### PENDAHULUAN

Bagi anak-anak bermain merupakan kebutuhan yang sangat penting dan berpengaruh pada aspek fisik dan psikologis. Jika pada orang dewasa sebagian besar dari kegiatannya diarahkan pada pencapaian tujuan dan prestasi dalam bentuk kerja, namun untuk anak sebagian besar kegiatannya berbentuk aktivitas bermain. Permainan adalah suatu keasyikan tanpa paksaan. Tujuan permainan adalah terletak pada permainan itu sendiri dan tercapainya pada waktu bermain. Kegiatan bermain merupakan kegiatan terpenting bagi tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain anak

mendapatkan kesempatan untuk merangsang berbagai aspek perkembangan dan fungsi organ tubuh mereka seperti peningkatan daya pikir, kreativitas, sosial, moral, emosi, jasmani dan sebagainya.

Mengingat pentingnya arti bermain bagi anak-anak, hendaknya para orang tua dan pendidik tidak memandang enteng kegiatan ini. Bahkan diharapkan agar mereka ikut membimbing dan mengembangkannya agar dapat dimanfaatkan sebagai alat pendidikan. Sebab hampir setiap permainan yang dipilih oleh anak itu menyerap segenap minat dalam mengembangkan potensi

anak.

### **PENGERTIAN BERMAIN**

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Jika pengertian bermain dipahami dan sangat kita kuasai, maka kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif maupun pasif, akan banyak membantu memahami jalan pikiran anak, selain itu juga akan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Pada saat bermain kita perlu mengetahui saat yang tepat bagi kita untuk melakukan atau menghentikan intervensi. Karena bila tidak memahami secara benar dan tepat, hal itu akan membuat anak frustrasi atau tidak kooperatif dan sebaliknya. Dari bahasa tubuh si anak pun kita sudah dapat mengetahui kapan mereka membutuhkan kita untuk melakukan intervensi.

Pemahaman tentang bermain juga akan membuka wawasan dan menjernihkan pendapat kita, sehingga akan dapat lebih luwes terhadap kegiatan bermain itu sendiri, dan akibatnya akan mendukung segala aspek perkembangan anak. Yang dimaksudkan adalah kita dapat

memberi kesempatan yang lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi, sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami oleh anak dengan lebih mudah.

Montessori, seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri.

Tokoh pendidikan pra sekolah, Frobel (dalam Sudono, 2000: 2) menyatakan bahwa imajinasi merupakan dunia anak. Setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi si anak. Misalnya, penggaris yang dipegangnya dapat dianggap sebagai pesawat terbang. Ia juga mencipta kotak kubus yang terdiri dari balok kubus kecil-kecil dan kemudian berkembang menjadi susunan balok yang beraneka bentuk dan ukuran. Yang perlu diperhatikan adalah kita dapat memperlihatkan kepada anak adanya hubungan antara satu dan balok berikutnya. Pada kesempatan ini anak dapat pula mempraktekkan konsep-konsep bahasa seperti "sama", atau "lain".

Semua ini terjadi ketika si anak sedang bermain.

Dalam proses perkembangan anak melalui bermain, kita akan menemukan 2 (dua) istilah yang berbeda yaitu Sumber Belajar (*Learning Resources*) dan Alat Permainan (*Educational Toys and Games*).

Seperti yang dikembangkan oleh Jean Piaget (dalam Sudono, 2000: 3) yang menyatakan bahwa terdapat beberapa tahapan intelektual anak yaitu: “usia 0 – 2 tahun disebut tahap/masa sensorimotor, usia 2-7 tahun adalah masa pra-operasional, usia 7-11 tahun disebut konkrit operasional, dan usia 11-14 tahun adalah masa formal operasional”.

Pada kedua masa pertama, panca indera berperan sangat besar. Anak

memahami pengertian atau konsep-konsepnya lewat benda konkrit. Dengan bermain, anak mendapatkan masukan-masukan untuk diproses bersama dengan pengetahuan apa yang dimiliki (*schemata-schemata*, asimilasi, akomodasi, dan konservasi). Sedangkan Montessori (dalam Maryanto, 2005: 245) dan lainnya yang menyatakan bahwa lingkungan atau alam sekitar yang mengundang anak untuk menyenangkan pembelajarannya. Bermain dengan media permainan yang dipersiapkan pun menjadi penting seperti yang juga ditekankan oleh Mayke (1995) dalam bukunya *Bermain dan Permainan*.

Dalam buku tersebut, Mayke menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Di sinilah proses pembelajaran terjadi. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, dan memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.

Jane M. Healy, Ph. D (dalam Semiawan, 2002: 67) yang mendalami hubungan antara perkembangan otak dan pembelajaran dari lahir sampai remaja menyatakan bahwa jaringan serabut syaraf akan terbentuk apabila ada kegiatan mental yang aktif dan menyenangkan bagi anak. Setiap respons terhadap penglihatan, bunyi, pendengaran, rasa, dan pengecapan akan memperlancar hubungan antar neuron (pusat syaraf). Seperti jalan setapak dalam hutan belantara, serabut syaraf pada awalnya menunjukkan jejak yang belum jelas. Dengan terjadinya pengulangan, jalan setapak akan semakin jelas dan mudah ditempuh serta dilewati. Makin sering otak bekerja, maka ia akan semakin

mahir dan terampil. Healy menegaskan: "Setiap anak akan menganyam jaringan intelektualnya".

Kualitas otak tergantung pada pola pengembangan minat, keterlibatan aktif dari anak, dan rangsangan yang beragam. Terbentuknya jaringan syaraf tergantung pada minat dan usaha keras anak. Penggunaan seluruh panca inderanya: penglihatan, pendengaran, rasa, pengecap, dan penciuman mempercepat hubungan-hubungan yang ada di antara simpul syaraf. Lingkungan rumah merupakan unsur terpenting dalam pembentukan jaringan tersebut. Dalam keadaan yang menyenangkan, jalur hubungan sel otaknya akan tumbuh dengan pesat. Dari sini kita mengerti arti penting sarana dan alat bermain serta penggunaan sumber belajar itu. Bermain selain menyenangkan juga membantu anak untuk mampu memahami konsep-konsep dan pengertian secara alamiah.

Clare Cherry, Direktur Congregation bernama *El Experimental Nursery School and Kindergarten San Bernerdino* California (dalam Sudono, 2000: 5), mengemukakan tentang fungsi otak yang dibedakan menjadi 2 (dua) belahan yaitu belahan otak kiri dan belahan otak kanan. Adapun perbedaan fungsi kedua belahan itu adalah sebagai berikut:

1) Fungsi Belahan Otak kiri:

- a) Berminat pada fakta
  - b) Senang akan keteraturan. Misal menaruh barang pada tempatnya
  - c) Menjelaskan pikiran secara verbal
  - d) Menggunakan contoh-contoh yang faktual
- 2) Fungsi Belahan Otak kanan:
- a) Berminat pada berbagai kemungkinan
  - b) Suka menemukan sesuatu yang baru
  - c) Menjelaskan dengan banyak kegiatan
  - d) Menggunakan contoh-contoh yang penuh imajinasi

Fungsi belahan otak kanan lebih dominan pada anak usia dini. Mereka lebih bebas dengan bermain. Bahkan dengan bermain mereka memasuki masa yang sangat penting yaitu proses pemahaman simbol. Ketika tumbuh besar, mereka mulai melatih menggunakan fungsi belahan otak kanan yang bersifat lebih teratur. Pada masa itu, anak mulai menyesuaikan diri dengan keteraturan, contohnya saat anak mulai menulis di atas kertas bergaris. Bila anak mengalami kesulitan dalam mengerjakan pekerjaan itu, maka anak perlu mendapat bantuan.

Berimajinasi selain diminati anak juga dapat membantu mengembangkan kecerdasannya. Dalam

berimajinasi, anak bermain seperti ada dalam dunia nyata, misalnya anak bermain pasar-pasaran, sekolah-sekolahan. Hal ini ditegaskan oleh Montessori (dalam Maryanto, 2005: 276) bahwa bila kita cukup menyediakan peralatan yang menyerupai benda-benda sebenarnya, seperti alat mencuci piring, baju, alat masak, alat membersihkan rumah, dan penggosok pegangan pintu lemari, sendok, garpu, akan semakin nyata kehidupan imajinasi yang sedang timbul dalam diri anak.

#### **BATASAN BERMAIN**

Dalam kehidupan sehari-hari kegiatan bermain begitu mudah diamati namun dalam beberapa situasi, bermain sulit dibedakan dengan kegiatan yang bukan bermain. Schwartzman mengemukakan suatu batasan sebagai berikut:

Bermain bukan bekerja; bermain adalah pura-pura; bermain bukan suatu yang sungguh-sungguh; bermain bukan suatu kegiatan yang produktif; dan sebagainya. Bekerja pun dapat diartikan bermain sementara kadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja; demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga seringkali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan yang sebenarnya.

Menurut Elizabeth B. Hurlock, ahli psikologi perkembangan, secara definitif kegiatan bermain dapat digambarkan sebagai kegiatan yang dilakukan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, semata-mata untuk menimbulkan kesenangan dan kegembiraan saja. Anak melakukannya secara suka rela, tanpa paksaan dan tanpa ada aturan main tertentu, kecuali bila ditentukan, oleh pihak-pihak yang terlibat dalam permainan tersebut.

Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada *bermain belajar, bermain dengan bimbingan, bermain dengan diarahkan*. (Soemiarti, 2003 : 102). Dalam *bermain bebas* dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan bermain di mana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat-alat tersebut. Sedangkan kegiatan *bermain dengan bimbingan*, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep (pengertian) tertentu. Apabila tujuannya melakukan klasifikasi benda dalam ukuran tertentu (besar/kecil), maka guru akan menyediakan sejumlah mainan yang dapat diklasifikasikan dalam kelompok yang berukuran besar atau kecil dalam *permainan yang diarahkan*, guru

mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas yang khusus. Menyanyikan suatu lagu, bersama bermain jari dan bermain dalam lingkaran adalah contoh dari bermain yang diarahkan.

Bagi anak, bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai, kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain dapat menjadi sarana penyaluran energi dan relaksasi atau dengan kata lain bermain adalah sarana utama untuk belajar tentang hukum alam, hubungan antar orang lain dan hubungan antara orang dengan objek.

Secara psikologis dan pedagogis, bermain. mempunyai nilai-nilai yang sangat berharga bagi anak, antara lain:

- 1) anak memperoleh perasaan senang, puas, bangga atau berkatarsis (peredaan ketegangan).
- 2) anak dapat mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab, dan kooperatif (mau bekerja sama).
- 3) anak dapat mengembangkan daya fantasi dan kreativitas.
- 4) anak dapat mengenal aturan atau norma yang berlaku dalam kelompok serta belajar untuk mentaatinya,

- 5) anak dapat memahami bahwa baik dirinya maupun orang lain, sama-sama mempunyai kelebihan dan kekurangan.
- 6) anak dapat mengembangkan sikap sportif, tenggang rasa, atau toleran terhadap orang lain.

### TIPE BERMAIN

Penelitian Mildred Parten menemukan bahwa berdasarkan dimensi perkembangan sosial terdapat 6 (enam) tipe yang sering tampak pada kegiatan bermain anak :

1. Kegiatan non-sosial, anak bermain sendiri, mengamati temannya bermain, sering kali mengubah caranya bermain.
2. Bermain Soliter, anak bermain sendiri tanpa peduli kehadiran anak yang lain.
3. Bermain pengamatan, anak mengamati anak yang lain bermain tapi tidak ikut dalam permainan.
4. Bermain paralel, beberapa anak bermain dengan alat permainan yang sama, tapi masing-masing bermain secara independent, tanpa interaksi.
5. Bermain asosiatif, beberapa anak bermain bersama, saling berinteraksi, berbagi alat permainan, tapi mereka tidak terikat dalam kegiatan tersebut,

masing-masing dari mereka sewaktu-waktu bisa meninggalkan permainan.

6. Bermain kooperatif, beberapa anak terlibat dalam permainan yang terorganisir dan masing-masing menjalankan peran yang saling mengamati satu sama lain.

Dalam pengamatan Parten tampak 3 tahap perkembangan sosial anak dalam kegiatan bermainnya (Laure E. Berk, 2000 :599). Dimulai dengan kegiatan non-sosial, bermain soliter dan bermain pengamatan, biasanya tampak pada kegiatan anak usia 2 tahun. Dalam kegiatan yang bersifat non-sosial, anak tidak terlibat dengan anak yang lain, asyik dengan permainannya sendiri. Kemudian tumbuh sedikit keterlibatan sosial pada tahap bermain paralel, sebagai tahap awal, di mana seorang anak bermain dekat anak yang lain dengan alat permainan yang sama, namun tidak mencoba melibatkan diri. Tahap kedua, bermain asosiatif, biasanya tampak pada anak pra sekolah yang lebih tua, di mana beberapa anak terlibat dalam permainan yang sama dan berinteraksi satu sama lain. Tahap ketiga, bermain kooperatif, merupakan bentuk permainan sosial, interaksi dengan anak yang lain lebih meningkat karena mereka terlibat dalam

permainan yang terorganisir.

Peneliti yang lain, Sara Smilansky meninjau dari dimensi perkembangan kognitif, ia menemukan ada 4 tipe pada kegiatan bermain:

1. Bermain eksploratif, yaitu anak mengeksplorasi semua kemungkinan dari suatu materi. Contoh: anak bermain dengan boneka dengan cara meraba, mencium, melepas hingga mencoba menegakkannya di atas lantai.
2. Bermain konstruktif, yaitu anak menciptakan sesuatu dengan permainan. Contoh: anak yang menggunakan balok-balok untuk membangun gedung.
3. Bermain drama, yaitu anak menggunakan makna simbol benda-benda sesuai imajinasinya. Contoh: anak menggunakan gelang karet sebagai hidangan mie goreng.
4. Bermain dengan aturan, yaitu anak mulai menggunakan aturan dalam permainan. Contoh: anak yang bermain petak umpet dengan teman-temannya (Lestari, 2000: 35).

Empat kategori permainan yang dikemukakan oleh Smilansky berdasar pada tingkat kemampuan

kognitif anak dan diukur melalui cara menggunakan alat permainannya. Bermain eksploratif merupakan karakteristik dari kegiatan bayi, yang mengeksplorasi atau menggunakan suatu obyek dengan panca inderanya. Bermain konstruktif dan merupakan karakteristik kegiatan anak 2-4 tahun. Sedangkan bermain dengan aturan merupakan karakteristik kegiatan anak 4-6 tahun. Berdasarkan penemuan Parten dan Smilansky di atas, maka tidak salah jika banyak ilmuwan yang berpendapat bahwa pada hakekatnya kegiatan belajar pada anak adalah bermain. Bagi orang dewasa dan anak permainan merupakan alat pengekspresian psikis yang paling efisien tinggi nilainya, karena dalam permainan tersebut terdapat dimensi pengembangan segenap kemampuan mereka.

#### **FUNGSI BERMAIN BAGI PERKEMBANGAN ANAK**

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

##### 1) Kemampuan Motorik

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain

memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Piaget dan Curtis (dalam Suyanto, 2005: 119). Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Piaget, anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi.

##### 2) Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Menurut Piaget (dalam Suyanto, 2005: 119), anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui obyek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan obyek. Anak memiliki kesempatan menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat obyek. Dari pengindraan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi, dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berpikir abstrak. Jadi, bermain menjembatani anak dari

berpikir konkret ke berpikir abstrak. Vygotsky (1976) (dalam Semiawan, 2002: 75) menyatakan bahwa pada saat bermain, pikiran anak terbebas dari situasi kehidupan nyata yang menghambat anak berpikir abstrak. Penelitian Hoorn (1993) menunjukkan bahwa bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinatif, dan kreatif.

### 3) Kemampuan Afektif

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).

### 4) Kemampuan Bahasa

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekadar menyatakan pikirannya (*thinking aloud*). Sering dijumpai anak kecil bermain sendiri sambil mengucapkan kata-kata seakan-akan ia bercakap-cakap dengan diri sendiri. Ia sebenarnya sedang "membahasakan" apa yang ada dalam pikirannya.

Menurut Vygotsky (1926) (dalam Semiawan, 2002: 87) peristiwa seperti itu menggambarkan bahwa anak sedang dalam tahap menggambarkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan. Ketika anak bermain dengan temannya mereka juga saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak, dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa.

### 5) Kemampuan Sosial

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris anak dalam mengembangkan kemampuan sosialnya.

## PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BERMAIN

Parten (1932) mengamati perkembangan bermain pada anak. Ia menemukan bahwa pola perkembangan bermain menggambarkan pula perkembangan social anak. Ia menemukan lima tingkat perkembangan bermain sebagai berikut:

### a. Bermain sendiri

Pada mulanya anak asyik

bermain sendiri (*soliter play*). Sifat egosentrisnya yang tinggi menyebabkan bermain sendiri dan tidak peduli apa yang dimainkan teman sekelilingnya. Misalnya, ia menggunakan balok untuk membuat rumah atau menjadikannya mobil-mobilan.

- b. Bermain secara parallel dengan temannya

Pada tahap bermain secara parallel (*parallel play*) ini anak bermain berdampingan dengan temannya, menggunakan benda-benda yang sejenis, misalnya bermain pasir, tetapi tiap anak bermain sendiri-sendiri. Kadang mereka saling melihat, saling member komentar, atau bercakap-cakap. Tahap ini disebut *on looking play*.

- c. Bermain dengan melihat cara temannya bermain

Pada tahap ini anak yang tadinya bermain sendiri mulai melihat apa dan bagaimana temannya bermain lalu menirunya. Tahap ini disebut *cooperative play*.

- d. Bermain secara bersama- sama

Pada tahap ini anak mulai bermain bersama, beramai- ramai. Misalnya salah satu anak menyatakan bermain “elang dan anak ayam”, maka salah satu anak akan menjadi burung elang dan anak lain menjadi anak ayam.

Burung elang mengejar anak-anak ayam yang berlarian. Tahap ini disebut *cooperative play*.

- e. Bermain dengan aturan

Pada tahap ini anak bermain bersama temannya dalam bentuk tim. Mereka menentukan jenis permainan yang akan mereka mainkan, biasanya dalam bentuk *game*. Mereka juga membicarakan mengenai aturannya, pembagian peran, dan siapa yang akan bermain lebih dulu. Permainan jenis ini menunjukkan bahwa anak telah memiliki kemampuan social. Contoh permainan kooperatif antara lain ialah sepak bola, gobak sodor (*go back through door*), dan bermain peran.

Permainan untuk anak TK sebaiknya tidak terlalu banyak aturan. Bagi anak yang menurut piaget perkembangan moralnya masih dalam taraf premoral atau moral realism awal, sulit baginya untuk memahami aturan yang kompleks. Untuk itu, guru perlu menyederhanakan aturan. Misalnya untuk bermain sepak bola jangan ada *hands ball*, *off site*, *penalty*, dan sebagainya, cukup bagaimana cara memasukkan bola ke gawang lawan.

## PERAN PENDIDIK DALAM BERMAIN

Peran pendidik atau guru dalam kegiatan bermain dalam tatanan sekolah atau kelas sangat penting. Guru harus berperan sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan Bjorkland, 1978 (dalam Padmonodewo, 2000: 108). Dalam tugasnya sebagai pengamat, guru harus melakukan observasi bagaimana interaksi antar anak maupun interaksi anak dengan benda-benda di sekitarnya. Para guru harus mengamati lama anak melakukan suatu kegiatan, mengamati anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dan bergaul dengan teman sebayanya.

Guru harus melakukan elaborasi. Apalagi anak bermain sebagai dokter, guru perlu menyediakan alat-alat yang biasanya dipergunakan oleh dokter dalam bentuk miniatur. Guru dapat pula mencarikan gambar seorang dokter yang sedang menghadapi penderita kurang gizi. Bahkan guru dapat berpura-pura menjadi salah seorang pasiennya. Dalam melakukan tugas elaborasi, guru dapat mengajukan beberapa pertanyaan yang akan merangsang anak mengembangkan daya pikirnya melalui peran yang sedang dilakukannya. Apabila anak telah meningkat usianya dan mulai belajar tentang serangga, guru sebagai elaborator dapat membantu dengan menayangkan gambar serangga melalui film dan dalam

kegiatan bermain anak dapat menirukan bagaimana serangga bergerak atau bersuara.

Guru yang menghargai bermain, selalu akan berusaha menjadi model dalam kegiatan bermain anak. Guru selalu mencari kesempatan ikut duduk bersama anak yang sedang bermain balok, dan ikut menempatkan satu atau dua balok dalam susunan bangunan yang dibuat anak. Misalnya: Guru harus menunjukkan pura-pura sulit meletakkan balok pada susunan yang lebih tinggi tetapi tidak putus asa.

Sebagai evaluator kegiatan bermain, guru bertugas sebagai pengamat dan melakukan penilaian terhadap sejauh mana kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak akan memenuhi kebutuhan mereka masing-masing. Apakah melalui kegiatan bermain itu anak akan belajar sesuatu yang diperlukan? Adalah tugas guru untuk mengenali, apakah dalam kegiatan bermain murid-murid mengembangkan aspek akademik, sosial, kecerdasan, atau jasmaninya. Dalam melakukan evaluasi kegiatan belajar melalui bermain harus dikaitkan dengan materi, lingkungan dan kegiatan yang telah dirancang dalam tujuan kurikulum, dan apabila diperlukan dapat diubah tatanannya.

Terakhir peran pendidik atau /guru dalam kegiatan bermain adalah sebagai perencana. Guru harus

merencanakan suatu pengalaman yang baru agar murid-murid terdorong untuk mengembangkan minat mereka. Misalnya ada orang tua murid, pekerjaannya sebagai penjual sepatu. Orang tua tersebut diminta datang untuk berbagi pengalaman dengan anak tentang apa saja yang dilakukan selama bekerja sebagai penjual sepatu. Pada suatu kegiatan belajar melalui bermain, guru menata kelas seakan-akan toko sepatu, ada rak sepatu, sejumlah sepatu, ukuran sepatu, kursi-kursi dan tempat pembayaran. Murid-murid diajak menyebutkan bermacam bentuk sepatu dan mungkin menggambarkan sepatu mereka masing-masing. Dapat pula anak-anak diajak bagaimana mereka melayani pembelian sepatu, yaitu memilih sepatu yang sesuai model dan ukurannya dan kemudian membayar. Apabila anak-anak mulai bosan, ajaklah mereka merapikan alat-alat penjualan sepatu.

a. Bermain dalam Tatanan Sekolah

Dalam beberapa hal bermain di sekolah berbeda dari bermain di rumah. Biasanya di sekolah memiliki kesempatan bermain dalam kelompok yang lebih besar bila dibandingkan kelompok bermain di rumah. Materi permainannya jauh berbeda. Umumnya anak-anak tidak memiliki balok-balok dalam jumlah yang besar seperti yang tersedia di sekolah. Macam alat permainan yang ada di

rumah juga berbeda dengan yang ada di sekolah, sementara itu anak-anak harus belajar berbagi alat permainan dengan teman. Anak perlu belajar menyesuaikan diri dalam kelompok teman di sekolah. Dalam melakukan kegiatan di sekolah, anak seringkali mengalami berbagai gangguan dari teman-teman mereka. Anak perlu belajar mengatasi gangguan dari teman tersebut. Para guru juga lebih sering berusaha melakukan perencanaan bagi kegiatan belajar anak dibandingkan orang tua mereka pada umumnya. Misalnya guru lebih sering mengamati cara murid bermain, guru menyediakan alat untuk melukis, karena guru selalu membantu tercapainya tujuan bermain. Guru mencari buku yang dapat digunakan oleh anak, agar anak mendapatkan keterangan tentang sesuatu hal yang belum diketahuinya.

b. Manfaat Bermain di sekolah

Bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya. Anak-anak membutuhkan waktu tertentu agar dapat mengembangkan keterampilan dalam memainkan sesuatu alat permainan. Anak yang lebih matang akan mampu melakukan

kegiatan bermain dalam waktu yang lebih panjang dibandingkan anak yang masih muda usia yang hanya mampu bermain dalam jangka waktu yang lebih pendek. Tersedianya ruang dan materi mainan merupakan persyaratan terjadinya kegiatan bermain yang produktif. Bahan- bahan seperti pasir, air , balok dan menggambar dengan cat air membutuhkan ruang yang cukup luas. Guru harus menyediakan ruang yang cukup luas untuk berbagai kegiatan yang akan dilakukan sepanjang hari.

Adanya peningkatan usia dan kematangan pada seorang anak, akan tercermin dalam kegiatan bermain di dalam kelas. Anak yang berada dalam berbagai tingkat kematangan akan menggunakan alat-alat bermain secara berbeda, sementara itu guru harus menyediakan alat permainan dan cara bermain yang tetap menantang dengan perkembangan anak. Bila guru akan mengajak anak bermain masak- memasak, yang disediakan untuk anak usia 4 tahun harus berbeda dari anak yang berusia 5 tahun. Untuk anak yang berusia 5

tahun diperlukan peralatan yang lebih banyak sehingga akan lebih merangsang daya fantasi mereka.

#### **KESIMPULAN**

Bermain dapat membantu anak dalam mencapai kematangan antara lain kematangan fisik, kematangan kognitif, kematangan Emosi, dan kematangan social. Anak yang mencapai kematangan fisik diharapkan dapat mengkoordinasikan motoriknya. Kematangan kognitif, yaitu kemampuan anak untuk dapat berpikir atau bernalar yang dibutuhkan untuk memahami konsep-konsep pembelajaran. Kematangan Emosi antara lain berbentuk kemampuan pengendalian diri, mengungkapkan emosi secara benar tidak mudah putus asa. Sedangkan dengan kematangan sosial. diharapkan anak mampu membangun interaksi dengan lingkungannya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Beck, Joan. 1997. *Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Pustaka Deleprasata.
- Berk, Laura E. 2000. *Child Developent*. USA: Alyn and Bacon.
- Hurlock, Elizabeth B. 1995. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Lestari, Sri. 2000. *Menjadi Orang Tua pun Perlu Belajar*. Dalam Jurnal Kognisi.
- Lincoln dan Guba. 1985. *Naturalistic Inquiry*. Hill LA: Sage Publication Inc.
- Martuti, A. 2008. *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Pra-sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riyanto, Theo. 2005. *Pendidikan Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sange, Peter. 1988. *A Fifth Discipline Resource: School That Learn*. London. Nicholas Brealey Publishing.