

Bermain dan Permainan

**UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
PLPG PAUD
2017**



KOMPETENSI INTI

Menganalisis teori bermain sesuai aspek dan tahapan perkembangan, kebutuhan, potensi, bakat, dan minat anak usia dini

KOMPETENSI DASAR

- 1. Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD**
- 2. Menelaah teori pembelajaran dalam konteks bermain dan belajar yang sesuai dengan kebutuhan aspek perkembangan anak usia dini**

James Sully dalam bukunya “Essay on Laughter” menyatakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Bermain adalah rasa senang dan rasa senang ini ditandai oleh tertawa.

Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti.

Froebel bahwa bermain dapat meningkatkan minat, kapasitas serta pengetahuan anak.

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

- (a) Bermain adalah aktivitas yang khas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan.
- (b) Kesibukan yang dipilih sendiri oleh anak sebagai bagian dari usaha mencoba-coba dan melatih diri.
- (c) Dunia anak adalah dunia bermain, jadi bermain merupakan kegiatan pokok dan penting untuk anak.
- (d) Bermain bagi anak mempunyai nilai

Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus dipenuhi.

Permainan merupakan alat bantu bagi anak untuk

1. Menyalurkan energinya,
2. Memuaskan dorongan nafsu,
3. Fantasi serta intelektualnya.

Dengan demikian bermain merupakan suatu perilaku anak dengan menggunakan alat yang dapat menyalurkan energi, memuaskan nafsu, fantasi dan intelektualnya.

Teori-Teori Klasik (Abad ke 18 - 19)

1. Surplus energi oleh Schiller/Spencer → Mengeluarkan energi berlebih
2. Rekreasi oleh Lazarus → Memulihkan energi/tenaga
3. Rekapitulasi oleh G. Stanley Hall → Memunculkan instink nenek moyang
4. Praktis oleh Groos → Menyempurnakan instink

TEORI-TEORI MODERN

1. Psikoanalitik- Sigmund Freud → Mengatasi pengalaman traumatik, coping terhadap frustrasi
2. Kognitif-Piaget → Mempraktekan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya
3. Kognitif-Vygotsky → Memajukan berpikir abstrak, belajar dalam kaitan ZPD, pengaturan diri
4. Kognitif-Bruner/ Sutton-Smith Singer →
 - a. Memunculkan fleksibilitas perilaku dan berpikir, imajinasi dan narasi
 - b. Mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan dari luar
5. Arousal Modulation → Tetap membuat anak terjaga pada tingkat optimal dengan menambah stimulasitingkat optimal dengan menambah stimulasi
6. Bateson → Memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna

Fungsi dan manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini :

- 1. Perkembangan Bahasa**
- 2. Perkembangan Moral**
- 3. Perkembangan Sosial**
- 4. Perkembangan Eosi**
- 5. Perkembangan Kognitif**
- 6. Perkembangan Fisik-Motorik**
- 7. Perkembangan Kreativitas**

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

a. *Unoccupied Behavior* / Gerakan Kosong

Anak hanya mengamati sesuatu sejenak saja..

b. *Onlooker Behaviour*/Tingkah laku pengamat

Anak memperhatikan anak lain yang sedang bermain.

c. *Solitary Play* / Bermain Soliter

Anak bermain sendiri mencari kesibukan sendiri,

d. *Parallel Play* /Bermain Paralel

Anak bermain di antara anak lain tanpa saling mempengaruhi.

e. *Associative Play* / Bermain Asosiatif

Anak bermain bersama anak lain tetapi belum satu tujuan bermain.

f. *Cooperative Play* / Bermain Kooperatif

Anak bermain bersama-sama dengan terorganisasi dan saling bekerja sama, ada tujuan.

Syarat-syarat Bermain dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini

1. Play Time, Anak harus memiliki waktu cukup
2. Play Things, Jenis alat permainan harus (1) Aman bagi anak. (2) Ukuran, bentuk dan warna sesuai usia. (3) Mengembangkan seluruh aspek. (4) Dapat bervariasi/cara. (5) Merangsang partisipasi aktif (6) Sesuai kemampuan (7) Menarik (8) Tidak mudah rusak (9) Diterima oleh semua budaya.
3. Play Fellows, Anak harus merasa yakin mempunyai teman
4. Play Space disediakan tempat yang cukup
5. Play Rules, terdapat aturan main

Jenis-Jenis Permainan

1. Permainan Fungsi; suatu permainan yang berguna untuk melatih fungsi-fungsi organisme.
2. Permainan Fiksi; yaitu permainan yang berguna untuk mengembangkan kemampuan daya bayang (imajinasi),

Permainan yang Baik Untuk Anak-Anak

1. Terbuat dari bahan tidak berbahaya (lentur/lunak)
2. Dapat dibongkar dan dipasang kembali
3. Merangsang tumbuhnya kreativitas anak
4. Merangsang gerakan motorik yang aktif

Teori-Teori Tentang Permainan

1. **Herbert Spencer** mengatakan bahwa gerakan bermain berasal dari tangan yang berlebihan pada anak. Permainan merupakan penyaluran gerakan yang berlebihan itu.
2. **Maria Montessori**; permainan adalah latihan persiapan untuk penghidupan di masa depan
3. **Stanley Hall**; permainan adalah ulangan dari cara-cara dan taraf penghidupan manusia.

Tahap Permainan

- *Jean Piaget*
- *Hurlock*

Jean Piaget

1. Permainan Sensori motorik (\pm 3/4 bulan – ½ tahun)
2. Permainan Simbolik (\pm 2-7 tahun)
3. Permainan Sosial yang Memiliki Aturan (\pm 8-11 tahun)
4. Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun keatas)

Permainan Sensori motorik

- Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain.
- Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutankenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal sebelumnya disebut *reproductive assimilation*

Permainan Simbolik

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura.

Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya

Permainan Sosial yang Memiliki Aturan

Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan

Fungsi Bermain

- **Hurlock** : peranan bermain kaitannya dengan perkembangan anak yaitu : perkembangan psikis, belajar komunikasi, jalan keluar energi, emosi, dan kebutuhan, sumber belajar (kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotorik), memacu kreativitas, kenali diri (tahu kelemahan dan kelebihan), belajar bermasyarakat, sebagai standar moral (standar baik dan buruk), mengetahui pemilahan dan peranan seks perkembangan kepribadian yang layak.

Hurlock

1. Tahapan Penjelajahan (*Exploratory stage*)
2. Tahapan Mainan (*Toy stage*)
3. Tahap Bermain (*Play stage*)
4. Tahap Melamun (*Daydream stage*)

Tahap Penjelajahan (*Exploratory stage*)

- Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

Tahapan Mainan (*Toy stage*)

- Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun.
- Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya.
- Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya

Tahap Bermain (*Play stage*)

- Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

Tahap Melamun (*Daydream stage*)

- Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal.
- Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

SEKIAN

TERIMA KASIH