



PROCEEDING

SEMINAR NASIONAL

ISBN : 978-602-71820-0-4

Reorientasi Pendidikan Anak Usia Dini

**Dalam Rangka Mewujudkan
Anak Indonesia Harapan**

Malang, 9 Desember 2014



**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MALANG
2014**

**Prosiding Seminar Nasional
“Reorientasi Pendidikan Anak Usia Dini
dalam Mewujudkan Anak Indonesia Harapan”**

Editor :

I Wayan Sutama
Usep Kustiawan
Pramono
Retno Tri Wulandari
Wuri Astuti
Suryadi

Desain Cover & Lay Out:

Nia Windyaningrum
Muh. Ghofur

Diterbitkan Oleh :

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Malang

ISBN :

Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis.

SASTRA ANAK : ATASI EJAKULASI LITERASI DINI Muh. Arafik	74
PERANAN GURU DALAM PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Khoiriyah	88
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN <i>HIGH SCOPE</i> UNTUK PENGEMBANGAN DISIPLIN PADA ANAK USIA DINI Avanti Vera Risti P, Apriana Khusnul Hotimah	96
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN REGGIO EMILIA UNTUK MENGEMBANGKAN PERCAYA DIRI PADA ANAK USIA DINI Avanti Vera Risti P, Sulastya Ningsih	103
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BANK STREET DALAM MENGEMBANGKAN TANGGUNG JAWAB PADA ANAK USIA DINI Avanti Vera Risti P, Yusmi Warisyah	110
BERMAIN BAGI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Eny Nur Aisyah	115
MENCIPTAKAN PASSIONATE SCHOOL BERBASIS KEKELUARGAAN Kentar Budhojo	124
MEMAHAMI GAYA BELAJAR ANAK USIA DINI Tri Suyati, Ellya Rakhmawati, Padmi Padmi Dhyah Yulianti	133
MENIMBANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM KONTEKS KEKINIAN Andri Hardiyana	140
PEMBELAJARAN OLAH GERAK DAN TARI SEBAGAI SARANA EKSPRESI DAN APRESIASI SENI BAGI ANAK USIA DINI Retno Tri Wulandari	147
PENTINGNYA GERAK MOTORIK UNTUK MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI PADA ANAK USIA DINI Pramono	163

BERMAIN BAGI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

(Eny Nur Aisyah, PG-PAUD Universitas Negeri Malang)

Bermain merupakan aktifitas yang paling disukai oleh semua orang, bahkan bukan hanya oleh manusia tetapi juga oleh binatang. Sering kita saksikan anak kucing bermain-main dengan saudaranya atau dengan temannya. Demikian pula dengan ayam atau burung semua suka bermain tidak tua, tidak muda semua suka bermain. Bagi anak usia dini bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari setiap langkahnya sehingga semua aktifitas selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain.

Anak usia dini adalah mereka yang berusia antara nol sampai enam tahun. Akibat perkembangannya yang begitu pesat dalam beberapa unsur pertumbuhan secara fisik maupun psikologis serta cara berpikirnya, maka masa ini disebut sebagai masa emas kehidupan seorang manusia (*golden age*). Unsur pematangan untuk melalui perkembangan pada tahap *golden age* menjadi prioritas yang musti diperhatikan lebih dalam proses belajarnya, sehingga bermain menjadi aktivitas yang tak ternilai guna melalui proses belajar anak usia dini karena dengan bermain anak akan dapat mengembangkan aturan, tata nilai, bahasa, sosial dan emosi serta kemampuannya mengontrol diri untuk dapat menjadi manusia seutuhnya yang dapat diterima dan menerima lingkungan sosial di sekitarnya.

Aktivitas bermain yang memiliki kelebihan tersendiri dalam proses belajar anak. Hal ini menjadi sangat penting untuk dibahas lebih lanjut dalam kajian singkat tulisan ini terlebih karena setiap anak yang terlahir di bumi Indonesia khususnya dan seluruh dunia memiliki hak yang sama dalam hal hidup dan pendidikannya. Pemahaman hakikat bermain, jenis, kriteria serta implementasi bermain dan manfaat bermain akan diuraikan lebih lanjut guna memaknai aktivitas bermain dalam pendidikan anak usia dini.

A. Hakikat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Anak usia dini senang bermain dan senang dengan warna-warna yang cerah bahkan warna-warna yang mencolok. Warna itu pula yang sering dijadikan cat dinding kelas mereka. Sejumlah anak asyik bermain, menyusun balok bersama, asyik bermain ular tangga, dan ada juga yang sibuk membolak-balik buku. Semua itu merupakan kegiatan pembelajaran pada anak usia

dini. Mereka belajar sambil bermain, belajar melalui permainan, atau bermain untuk belajar dan memperoleh pemahaman terhadap sesuatu.

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportifitas. Di samping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak. Oleh karena itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting.

Dalam dunia anak dan pendidikan anak usia dini, sulit sekali mencari pengganti kegiatan yang sepadan dengan bermain, termasuk pembelajaran formal di kelas, karena bagi anak usia dini bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan pembelajaran formal di kelas. Pembelajaran memiliki lingkup yang sangat terbatas, dan tidak dapat meyeentuh tujuan yang bermakna seperti dalam permainan. Dengan demikian, dalam pendidikan anak usia dini guru harus pandai memilih permainan yang dibutuhkan dan paling tepat menjadi sarana pembelajaran.

Bermain juga menjadi prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan anak usia dini. Sebelum sekolah, bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil (Sue Dockett & Marilyn Flerr, 1999).

Bermain sebagai pendekatan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yang secara berangsur-angsur perlu dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermainnya lebih dominan) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih dominan). Dengan demikian, dalam bermain harus diperhatikan kematangan dan tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu dan tempat serta teman bermain.

Bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini, tetapi guru dan orang tua lebih sering memperlakukan mereka seperti keinginan orang dewasa, bahkan sering melarang anak untuk bermain. Akibatnya, pesan-pesan yang akan diajarkan orang tua sulit diterima anak karena banyak hal yang disukai oleh anak dilarang oleh orang tua, sebaliknya banyak hal yang disukai orang tua, tetapi tidak disukai oleh anak. Untuk itu, orang tua dan guru

pada lembaga pendidikan anak usia dini perlu memahami hakikat perkembangan anak dan hakikat pendidikan anak usia dini, agar dapat memberi pendidikan yang sesuai dengan jalan pikiran dan tingkat perkembangan mereka.

Berbagai teori belajar dan teori perkembangan anak usia dini, seperti teori Piaget, Vygotsky, Montessori, Bandura, Case, Bruner, dan Smilansky menjelaskan cara belajar anak dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Teori-teori belajar tersebut perlu dipertimbangkan dan disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar (SK-KD), serta karakteristik anak dan lingkungannya. Kematangan dan kesiapan belajar anak juga berbeda-beda sehingga cara mereka belajar pun berbeda pula. Anak tipe auditif misalnya, berbeda cara belajarnya dengan tipe visual dan kinestetik. Untuk itu, guru dan orang tua perlu memahami karakteristik anak usia dini agar dapat memberi bantuan belajar secara tepat waktu dan sasaran.

Dalam tatanan sekolah, bermain dapat dideskripsikan sebagai rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan bermain yang diarahkan. Bermain bebas dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan bermain ketika anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan, sedangkan kegiatan bermain dengan bimbingan gurulah yang memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep tertentu. Jika tujuan bermain adalah melakukan klasifikasi benda dalam ukuran tertentu, maka guru akan menyediakan sejumlah mainan yang dapat diklasifikasikan dalam ukuran kelompok yang besar dan kecil. Dalam bermain yang diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas secara khusus, menyanyikan lagu bersama, bermain jari dan bermain dalam lingkaran, merupakan contoh dari bermain yang diarahkan. Melalui bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapatkan gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum mereka.

B. Ragam Jenis Aktivitas Bermain dan Implementasinya terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini

Berdasarkan beberapa literasi berikut penulis mencoba memaparkan ragam jenis aktivitas bermain berdasarkan aspek sosial, penggunaan benda sebagai alat bermain, dan bermain sosio drama. 1) Bermain Sosial. Pengelompokan kegiatan bermain sosial berdasarkan derajat partisipasi seseorang dalam bermain yaitu; *Unoccupied Play (Tidak Peduli)*, *Solitary Play*

(Soliter), Onlooker Play (Penonton), Paralel Play (Paralel), Assosiative Play (Asosiatif) Dan Cooperative Play (Kooperatif).

Unoccupied Play (Tidak Peduli) adalah kegiatan bermain ketika anak hanya mengamati kejadian yang menarik perhatiannya. Jika tidak ada hal yang menarik, maka anak akan menyibukkan diri dengan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya, berkeliling, bermain di area, dan anak yang tidak tertarik dengan kegiatan yang sudah disiapkan sehingga hanya jalan-jalan, kadang keluar kelas. Jika pendidik melihat anak masih dalam tahap ini maka ajak dia untuk memperhatikan kegiatan temannya agar muncul keinginan dan semangat bermain.

Solitary Play (Soliter) adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak dan ketika bermain tidak memperhatikan apa yang dilakukan anak lain di sekitarnya. Ia sama sekali tidak memperhatikan apa yang dikerjakan anak lain, dia tetap asyik dengan kegiatannya sendiri. Biasanya ini terlihat pada anak yang berusia amat muda. Disini anak lebih memusatkan perhatiannya pada dirinya sendiri dan tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain. Ia baru merasakan kehadiran orang lain jika dirinya merasa terganggu, misalnya ketika ia asyik bermain kemudian mainannya diambil oleh anak lain.

Onlooker Play (Penonton) adalah bentuk bermain ketika anak hanya mengamati anak-anak lain yang sedang bermain dan terlihat adanya minat yang besar terhadap yang diminatinya. Jenis kegiatan ini pada umumnya tampak pada anak usia dua tahun. Pada anak yang belum mengenal anak lain di lingkungan baru, sehingga ia masih ragu-ragu atau malu untuk ikut bergabung dalam kegiatan bermain anak-anak lain, ia juga menampakkan perilaku yang hanya sebagai pengamat.

Paralel Play (Paralel), merupakan bentuk bermain yang dilakukan oleh dua orang anak atau lebih secara bersamaan tetapi tidak saling berhubungan. Mereka melakukan hal yang sama secara sendiri-sendiri, pada saat yang bersamaan, akan tetapi tidak saling berhubungan. Misalnya dua anak yang sedang bermain mobil-mobilan, bermain puzzle, bermain menyusun balok. Mereka sibuk dengan mainan masing-masing dengan gerakan yang mungkin sama tetapi sebenarnya mereka tidak saling berinteraksi. Ketika bermain biasanya bicara antara yang satu dengan yang lain, tetapi apabila seorang meninggalkan tempat, yang lain tetap melanjutkan kegiatan bermain.

Assosiative Play (Asosiatif) bermain asosiatif, dalam kegiatan bermain ini anak belum terlibat kerja sama, namun sudah ada interaksi, misalnya saling tukar atau pinjam alat permainan.

Misalnya anak yang sedang menyusun gambar, mereka bisa saja saling tukar menukar gambar, melakukan interaksi, tetapi sebenarnya kegiatan menyusun gambar itu mereka lakukan sendiri-sendiri. Jika anak punya kesempatan lebih untuk bergaul, pada diri mereka akan timbul kerja sama. Kegiatan bermain ini biasanya terlihat pada anak usia prasekolah dan ada juga yang dilakukan oleh anak-anak TK.

Cooperative Play (Kooperatif) adanya pembagian tugas dan peran diantara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan merupakan ciri dari permainan bersama. Misalnya bermain pasar-pasaran, dimana dalam permainan ini ada yang bermain peran sebagai penjual dan pembeli beserta kelengkapan yang ada dipasar. Kegiatan bermain bersama sudah mulai tampak pada anak usia 5 tahun, namun perkembangannya tergantung sejauh mana orang tua member kesempatan dan dorongan untuk bergaul dengan anak yang lain. Ini adalah sarana yang baik bagi anak untuk bersosialisasi atau bergaul dengan orang lain.

2) Bermain dengan benda. Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak dalam bermain menggunakan atau mempermainkan benda-benda tertentu, dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak yang bermain. Peaget mengemukakan beberapa tipe bermain benda yang meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan bermain dengan aturan. Bermain praktis adalah bentuk bermain ketika anak-anak melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang digunakan. Misalnya, anak bermain dengan kartu-kartu. Beberapa kemungkinan untuk memainkannya, kartu tersebut dapat diletakkan berdiri seakan menjadi pagar atau dinding. Memainkan kartu dengan menggunakannya dalam fungsi yang lain (bukan sebagai kartu, tetapi sebagai pagar atau dinding) berarti anak menggunakan kartu-kartu secara simbolik.

3) Sosiodrama. Sosiodrama merupakan kegiatan bermain yang banyak disukai oleh anak usia dini, dan banyak diminati oleh para peneliti. Antara lain dalam bermain sosiodrama memiliki beberapa elemen sebagai berikut: a) Bermain dengan melakukan imitasi, anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang disekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya, b) Bermain pura-pura sebagai suatu objek. Anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, misalnya; anak pura-pura bermain mobil dengan berpura-pura menjadi mobil sambil berlari dan menirukan gerakan suara mobil. c) Bermain peran dengan menirukan gerakan. Misalnya; bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orang tua dengan anak. d) Persisten. Anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun

sedikitnya selama 10 menit. e) Interaksi. Paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan. f) Komunikasi verbal. Memiliki peran sangat penting dalam mengembangkan kreatifitas, intelektual, dan keterampilan sosial. Meskipun demikian, tidak semua anak usia dini memiliki pengalaman bermain sosiodrama, sehingga para guru diharapkan memberikan pengarahan secara tepat.

Dengan mencoba menggunakan ragam aspek jenis bermain tersebut di atas seorang guru akan lebih mudah memfasilitasi anak untuk dapat berkembang melalui aktivitas bermain dengan pengamatan visual (*visually looking*), pernyataan tidak langsung (*nondirective statments*), pertanyaan langsung (*questions directive*), menjadi model (*modelling*), dan intervensi fisik (*physical intervention*). Aktivitas guru sebagai fasilitator selama proses bermain tersebut lebih dikenal dengan konsep *Teacher Behavior Contiuum* (Wolfgang:1992)

C. Manfaat Bermain dan Implementasinya Bagi Pendidikan Anak Usia Dini

Bermain memiliki banyak manfaat, secara lebih khusus diantara manfaatnya adalah:

1) manfaat bermain untuk perkembangan fisik; anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, maka anak akan dibuat menjadi sehat, otot-otot tubuh menjadi kuat. Anak juga dapat menyalurkan energy (tenaga) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah. Anak prasekolah yang harus duduk diam dalam jangka waktu yang lama, ia akan merasa bosan, tidak nyaman, dan tertekan karena pada usia dini pada umumnya anak bertindak aktif, banyak gerak, dan rentang perhatiannya masih terbatas. Guru perlu secara kreatif merancang variasi kegiatan yang tidak membosankan bagia anak sehingga anak bisa berman sambil belajar.

2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motoric; melatih gerakan tangan dan kaki bayi, melatih koordinsi gerakan mata dan tanngana anak usia 3 bulan, melatih anak membuat coretan memalui gerakan motorik halus untuk menulis sehingga pada usia 2 tahun ia sudah dapat membuat coretan benang kusut. Usia sekitar 3 tahun berhasil membuat garis lengkung. Usia sekitar 4 atau 5 tahun anak mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk geometris, semisal gambar rumah, hewan, orang dan yang lain-lain.

3) Sementara aspek motorik kasar dapat dikembangkan juga melalui kegiatan bermain. Misalnya pada anak yang berlari-lari bermain bola dengan menendang dan menangkapnya. Pada awalnya

ia belum bisa menjaga keseimbangan dengan baik, tapi lama-kelamaan menjadi lebih terampil berlari, menendang, dan menangkap bola.

4) Manfaat bermain untuk perkembangan social; melatih anak belajar berpisah dengan pengasuh atau ibunya. Untuk dapat melewati tahap itu ia butuh diyakinkan bahwa perpisahan itu hanya berlangsung sesaat saja. Misalnya dengan permainan petak umpet, ia akan memperoleh pengalaman tersebut. Dengan teman sebayanya, anak akan belajar berbagi hak milik dengan menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Misalnya membuat aturan bersama untuk menghindari pertengkaran. Bermain juga berperan sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, ia akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup. Dari sini ia akan belajar tentang system nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya. Melalui bermain peran anak-anak juga belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua (ibu, ayah) atau guru, dokter, pedagang, dan lain-lain, juga porsi pembagian peran antara anak laki-laki dan anak perempuan.

5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kepribadian dan emosi. Secara alamiah, bermain adalah suatu kebutuhan anak dan kegiatan ini pasti disukai. Seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari dengan cara bermain. Dengan bermain seorang anak juga dapat menyalurkan tekanan, dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Ini akan membuat anak merasa lega dan rileks. Misalnya saja seorang anak benci kepada orang yang suka nakal, maka ia bisa memukul dan membalas sakit hatinya kepada boneka, yang dimainkan sebagai orang yang nakal tersebut. Kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, menjadikan anak mampu menilai dirinya, tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki, menimbulkan rasa percaya diri dan ia merasa memiliki harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu sehingga dapat membantu membentuk konsep diri yang positif. Anak akan belajar bagaimana cara bersikap dan bertindak laku agar dapat bekerja sama dengan teman-temannya. Pada perkembangannya hal tersebut akan menumbuhkan sikap jujur, kesateria, penyayang, tulus, dan sebagainya.

6) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi. Pengetahuan akan konsep-konsep tentang warna, ukuran, bentuk, arah, jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Konsep-konsep itu merupakan dasar bagi pembelajaran tentang bahasa, matematika, dan pengetahuan alam yang lain. Sebagaimana diketahui, anak usia prasekolah mempunyai rentang

perhatian yang terbatas atau masih suka 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. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreatifitas 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. Pada awalnya komunikasi anak dilakukan dengan bahasa tubuh, tetapi seiring dengan meningkatnya usia dan pertambahannya perbendaharaan kata, ia akan menggunakan bahasa lisan. seorang anak akan belajar bagaimana memahami kata-kata yang diucapkan oleh teman-temannya sekaligus mengemukakan keinginan, pendapat serta perasaan. Permainan bernyanyi, berpantun, dan sejenisnya dapat memperkaya perkembangan bahasa serta dengannya anak akan mampu menggunakan bahasa secara lebih baik.

7) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek 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 disekitarnya. Hal ini akan menjadikan anak aktif, kritis, kreatif. Sebaliknya kepekaan indra yang tidak diasah akan menjadikan anak acuh tak acuh, pasif, tidak tanggap, masa bodoh terhadap lingkungan sekitar. Pada anak prasekolah, ketajaman penglihatan dan pendengaran berperan penting untuk membantu anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk atau kata tertentu. Hal tersebut akan memudahkan anak untuk belajar membaca serta menulis dikemudian hari. Kepekaan penglihatan dan pendengaran dapat dilatih sejak usia bayi. Bayi dilatih untuk melihat bentuk mainan dan mendengarkan suara dari mainan tersebut. Pada usia lebih besar, anak diajari untuk membedakan suara tukang sayur dan penjual sate, atau suara mesin motor yang datang, suara berbagai jenis binatang, suara alat music dan yang lainnya. Permainan edukatif yang berupa balok, kubus, sangat membantu anak prasekolah mengamati berbagai bentuk, ukuran, warna, besaran. Bahkan peralatan rumah tangga dan aktifitas yang ada dirumah dapat dijadikan sarana melatih ketajaman panca indra anak. Dengan melihat, mencium, dan merasakan perbedaan benda-benda disekitarnya maka akan membantu anak belajar pada alam.

8) Manfaat bermain untuk perkembangan keterampilan dan menari. Kegiatan bermain akan membentuk tubuh yang sehat, kuat, cekatan, serta tentrampil melakukan gerakan-gerakan olahraga. Keterampilan pada permainan ketangkasan tertentu secara dominan, dapat menjadi

indikasi terampilnya seorang anak dalam menguasai olahraga. Dengan keterampilan melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, anak menjadi lebih percaya diri dan merasa mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit. Ini menjadi awal terbentuknya seorang anak berprestasi dalam olahraga tertentu. Gerakan-gerakan tubuh yang cekatan, lentur, tidak takut salah serta yakin pada apa yang dilakukan untuk bekal belajar menari. Membuat anak prasekolah menyukai dan senang pada kegiatan yang berupa gerakan olahraga atau menari akan bermanfaat untuk mengembangkannya sesuai dengan minat dan bakat. Setelah dewasa kelak akan menjadi hobi bahkan mungkin menjadi sumber mata pencaharian.

10) Manfaat bermain bagi guru. Kegiatan bermain dapat dijadikan alat bagi guru atau orang tua untuk mengamati, menilai, dan mengevaluasi anak. Pengamatan terkait dengan keragaman kegiatan bermain yang dilakukan anak, cara anak bermain, interaksi anak dalam bermain, sikap dan tanggapan teman-temannya terhadap seorang anak, cara berbagi dan bersosialisasi. Juga tingkat ketekunan dan keuletan dalam bermain, lamanya waktu yang dihabiskan untuk sebuah permainan, cara memecahkan permasalahan, dan sebagainya. Pengamatan dan penilaian dapat dilakukan saat anak bermain karena dalam kegiatan bermain, perilaku yang tampil lebih murni dan apa adanya tanpa dibuat-buat. Selain itu bermain merupakan mengomunikasikan dirinya ke dunia luar karena kemampuan berbicara mereka belum sebaik orang dewasa. Manfaat evaluasi ini selain untuk memantau kemajuan anak prasekolah dan TK juga bisa digunakan sebagai alat bantu untuk mendeteksi adanya penyimpangan atau gangguan pada anak meski dalam tahap yang masih dini. Dengan pendekatan ini, bila ada sesuatu yang tidak lazim pada perilaku anak, dapat dilakukan penanganan-penanganan tertentu atau rujukan pada ahli untuk mendapatkan penanganan lebih lanjut. Bermain dapat juga dimanfaatkan oleh guru atau orang dewasa lainnya untuk membina hubungan dengan anak, karena selama suasananya bebas ketika bermain maka anak merasa tidak takut-takut untuk bermain bersama. Hal ini sangat berguna untuk membantu membina hubungan dengan anak-anak yang sulit menyesuaikan diri.

11) Manfaat bermain sebagai media terapi. Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain, perilaku anak akan tampil lebih bebas dan 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 bisa dilakukan pada anak yang agresif, suka menyerang orang lain. Agresivitas ini bisa muncul karena gangguan emosional yang diderita anak. Hal ini disebabkan oleh anak yang diperlakukan terlalu

keras oleh orang tuanya sehingga anak merasa marah dan memberontak. Terapi ini juga bisa dilakukan pada anak yang sulit bergaul, terlalu minder atau tidak punya rasa percaya diri sehingga menghambat perkembangannya, menyebabkan ketakutan anak atau menarik diri dari lingkungan, dan banyak lagi masalah lain. Masalah-masalah itu tidak dapat selesai hanya melalui konseling atau konsultasi dengan orang tua saja, tetapi memerlukan bantuan seorang ahli atau psikolog.

12) Manfaat bermain sebagai media intervensi. Bermain dapat digunakan untuk melatih konsep-konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, warna, besaran, arah, keruangan, keterampilan motorik kasar, halus, dan sebagainya. Kegiatan melatih kemampuan-kemampuan dasar ini terutama ditujukan untuk anak prasekolah. Melatih kemampuan dasar juga dapat diterapkan pada anak yang mulai keterbelakangan mental, anak-anak yang mempunyai hambatan fisik motorik, cacat mata, cacat pendengaran dan sebagainya. Tetapi untuk tujuan ini perlu dibuat persiapan dan rancangan khusus. Semua 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 sehingga waktu anak banyak digunakan untuk bermain. Dan orang yang memberi intervensi semacam ini perlu mempunyai latar belakang pendidikan yang memadai dan kepribadian yang matang serta menyukai bidang pekerjaannya.

D. KESIMPULAN

Bagi pendidikan anak usia dini bermain menjadi suatu pendekatan belajar yang sangat besar manfaat dan perannya bagi perkembangan anak seutuhnya. Guru dan segenap orang di sekitar anak harus memahami dengan baik prinsip dan aturan bermain dan cara evaluasi proses belajar melalui bermain, sehingga aktivitas bermain menjadi lebih bermakna tepat sasaran waktu dan tempat.

Proses belajar melalui aktivitas bermain tidak boleh terlepas dari lingkungan terdekat anak karena dalam proses bermain memiliki tujuan membentuk karakter anak yang memiliki kontrol diri dan menghormati tata nilai di lingkungannya.

Guru menjadi fasilitator yang harus selalu siap berkreasi dan mengevaluasi segala bentuk pendekatan pembelajaran pada anak khususnya bermain secara berkesiambungan dan memiliki arah dan tujuan pasti untuk menumbuhkembangkan kemampuan anak.

Daftar Pustaka

Dockett, Sue & Marlyn Flerr., *Play and Pendagogy In Early Childhood Bending The Rules*, Australia: Thomson, 1999

Einon, Dorothy., *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 tahun* Jakarta: Erlangga, 2005

Sujiono, Yuliani Nurani., *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks, 2010

Wolfgang, Charles.H. & Mary E. Walfgang, *School for Young Children: Developmentally Apropriate Practice*, Boston: Allyn and Bacon, 1992