

## BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI

Siti Nur Hayati<sup>1</sup>, Khamim Zarkasih Putro<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

[nurhaya912@gmail.com](mailto:nurhaya912@gmail.com)<sup>1</sup>, [khamim.putro@uin-suka.ac.id](mailto:khamim.putro@uin-suka.ac.id)<sup>2</sup>

Submit Mei 2021

Diterima: Juni 2021

Proses Review Mei 2021

Publikas: Juli 2021

### Abstract

*This study aims to find out that playing and games have very important benefits for growth and development in early childhood. This paper uses the literature study method which is carried out by reviewing and/or exploring several books, journals, as well as notes and other information or data that are judged to be following the study or research. In this study, it is stated that playing and games can make a positive contribution to the development of early childhood, namely, it can develop all aspects of development which include aspects of religious morals, social-emotional, language, cognitive, physical motor, and also art. In addition, there are also goals, characteristics, functions, benefits, and stages of development of early childhood play and are also equipped with playing conditions and games as well as examples of games that can stimulate developmental aspects in children. Playing and playing games can help children improve their aspects in an integrated and comprehensive manner. A safe and comfortable play environment is needed for children to explore and get stimulation for growth and development.*

**Keywords:** *Play, Games, Early Childhood*

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa bermain dan permainan memiliki manfaat yang sangat penting bagi tumbuh kembang pada anak usia dini. Tulisan ini menggunakan metode studi pustaka yang dilakukan dengan menelaah dan/atau mengeksplorasi beberapa buku, jurnal, serta catatan-catatan dan informasi atau data-data lain yang dinilai sesuai dengan kajian atau penelitian. Pada penelitian ini dinyatakan bahwa dengan bermain dan permainan dapat memberi sumbangan positif terhadap perkembangan anak usia dini yaitu dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang meliputi aspek moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan juga seni. Selain itu terdapat terdapat juga tujuan, karakteristik, fungsi, manfaat serta tahapan perkembangan bermain anak usia dini dan dilengkapi juga dengan syarat bermain dan permainan serta contoh permainan yang dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak. Dengan bermain dan permainan dapat membantu anak meningkatkan aspek yang dimiliki secara terpadu dan menyeluruh. Lingkungan bermain yang aman dan nyaman diperlukan anak untuk penjelajahan serta mendapat stimulasi untuk tumbuh kembang.*

**Kata Kunci :** *Bermain, Permainan, Anak Usia Dini*

## **PENDAHULUAN**

Proses perkembangan yang terjadi pada anak usia dini merupakan perkembangan secara menyeluruh baik itu perkembangan sosial, fisik, emosional, intelektual serta bahasa. Sifat perkembangan yang ditunjukkan adalah sistematis, progresif dan berkelanjutan. Perkembangan anak dapat berkembang secara optimal jika didukung dengan kesehatan fisik, gizi yang tercukupi dan mendapatkan pendidikan yang tepat. Seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak usia dini meliputi aspek kognitif, aspek motorik baik itu motorik halus maupun kasar serta aspek sosial emosional. Sejalan dengan UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan usaha yang diperuntukkan bagi anak mulai dari nol tahun sampai usia enam tahun dengan memberikan stimulus pendidikan guna menunjang tumbuh kembang anan baik itu rohani maupun jasmani sehingga anak siap dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Farhurohman, 2017).

Kegiatan yang paling penting dilakukan oleh anak, yaitu bermain, karena bagi anak bermain merupakan hal yang dianggap sama nilainya dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Bermain dapat menjadi sarana untuk mengubah tenaga potensial dalam diri anak yang akan membentuk macam-macam penguasaan pada kehidupan yang akan datang. Pengalaman mengenali dunia sekitar didapat anak selama bermain. Bermain dapat memberikan rangsangan pada anak untuk melakukan berbagai tugas perkembangannya, selain itu dapat menjadi pondasi yang kuat

dalam mencari jalan keluar suatu masalah kelak. Penjelajahan lingkungan melalui kegiatan bermain yang mengasikkan perlu dilakukan agar anak dapat menstimulasi tumbuh kembangnya, oleh karena itu penataan lingkungan bermain yang aman dan nyaman serta kondusif perlu dilakukan oleh orangtua di rumah dan guru di sekolah. (Elfiadi, 2016)

MJ Langeveld (Khobir, 2009) mengemukakan bahwa hal tersibuk yang dilakukan anak adalah kegiatan bermain. Setiap anak belajar melalui bermain. Seperti yang telah diketahui bahwa bermain merupakan dunia anak, melalui bermain anak akan mempelajari bermacam hal mengenai kehidupan. Orang tua perlu menyisipkan unsur pendidikan dalam permainan yang dimainkan anak. Anak sangat membutuhkan bermain dan permainan untuk tumbuh kembangnya (Lestari et al., 2018).

Orang tua dan guru perlu melayani kegiatan anak dengan menyiapkan permainan yang mendukung tumbuh kembang anak. Permainan yang diberikan tidak harus membuat orang tua dan guru merogoh saku terlalu dalam karena permainan anak dapat juga dibuat sendiri dengan memanfaatkan barang di sekitar maupun barang bekas yang ada. Seperti contoh memanfaatkan daun kering untuk mengasah kognitif anak dengan anak disuruh mengelompokkan warna daun atau menghitung jumlah daun. Setiap permainan yang dilakukan oleh anak mempunyai manfaat yang berbeda-beda, oleh sebab itu dapat diketahui betapa pentingnya bermain bagi anak usia dini.

## **METODOLOGI**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode yang digunakan bersifat literatur dan termasuk pada jenis penelitian pendekatan kepustakaan (*library reseach*). Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menelaah dan/atau mengeksplorasi beberapa buku, jurnal, serta dokumen-dokumen serta sumber data atau informasi lain yang relevan dengan topik penelitian.

Sumber-sumber kepustakaan dalam penelitian ini diperoleh dari buku, jurnal, dan hasil-hasil penelitian (skripsi, tesis, disertasi). Sehingga dalam penelitian ini meliputi proses umum. Seperti mengidentifikasi teori secara sistematis, penemuan pustaka, dan analisis dokumen yang memuat informasi yang berkaitan dengan topik penelitian. Teknik analisis yang digunakan merupakan teknik reduksi data memusatkan perhatian dan memilih data yang diperlukan dalam penelitian, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Bermain pada Anak Usia Dini**

Para pakar sepakat menyatakan bahwa bermain merupakan dunia bagi anak. Bermain bagi anak dilakukan saat berlari, berjalan, menggali tanah, mandi, melompat, memanjat pohon, menggambar, menyanyi dan masih banyak lagi. Secara bahasa, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera dan seluruh anggota tubuh.

Brooks, J.B. dan D.M. Elliot mengemukakan bahwa bermain adalah sitilah yang dipakai secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah tiap-tiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang, dan tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan suka rela tanpa adanya tekanan dan paksaan dari siapapun (Latif, 2016).

Piaget mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi seseorang dan biasanya kegiatan ini akan selalu diulang. Menurut Parten (dalam Sujiono, 2012), kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan kesempatan anak menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Kemudian dengan bermain juga, anak akan mengenal diri dan lingkungan dimana anak tinggal. Selain beberapa tokoh yang telah disebutkan, ada juga pendapat dari Dockett mengenai bermain. Menurut Dockett (dalam Sujiono, 2012) bermain sama halnya dengan kebutuhan yang harus dipenuhi karena dengan bermain ada dapat menambah pengetahuan untuk dapat mengembangkan diri. Bermain memiliki ciri khas dimana ini dapat membedakan dengan kegiatan belajar maupun bekerja (dalam Sujiono, 2012).

Alat permainan yang digunakan anak untuk bermain biasanya berbentuk nyata, hal itu tentu dapat menstimulasi perkembangan anak seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, ringan berat, kecil besar, halus kasar dan lain sebagainya. Anak bermain dengan mengeksplorasi lingkungan sekitar untuk memperoleh

sesuatu dan memenuhi rasa ingin tahu yang berhubungan dengan pengetahuannya (Ramani, Daubert, & Scalise, 2019) dan mengembangkan ketrampilan (Ramani & Eason, 2015), serta meningkatkan kreativitas anak yang mempengaruhi perkembangan otak kanan dan otak kiri (Sarasehan, dkk, 2020). Berdasarkan pengertian bermain di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak dengan suka rela tanpa tekanan dan tuntutan dari siapapun serta menggunakan seluruh indera yang dimiliki dan penuh imajinasi.

### **1. Teori Bermain**

Beberapa teori yang berkaitan dengan bermain, sejak abad ke-19 banyak terdapat teori yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu antara lain (Latif, 2016):

- a. Teori Psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson memandang bermain adalah alat yang penting bagi anak untuk melepaskan emosi yang ada serta mengembangkan rasa harga diri anak saat dapat menguasai tubuhnya, dan beberapa keterampilan sosial.
- b. Teori perkembangan kognitif Piaget melihat bahwa manusia memiliki struktur pola kognitif baik secara mental maupun fisik yang menjadi dasar aktivitas dan perilaku seseorang berhubungan erat dengan tahapan pertumbuhan anak. Teori kognitif ini menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Dalam teori ini dipercaya bahwa afeksi dan emosi manusia muncul dari proses

yang sama dalam tahapan tumbuh kembang kognitif.

- c. Teori dari Vigotsky menekankan pada hubungan sosial mempengaruhi perkembangan kognitif, hal ini dikarenakan anak mendapatkan pengetahuan pertama dari kehidupan sosialnya kemudian berkembang menjadi perkembangan kognitif. Melalui bermain anak akan berpikir dan mencari cara untuk memecahkan masalah yang ada.

Teori bermain dinilai sangat penting untuk menunjang dan menjadi acuan dalam kegiatan bermain serta menentukan tahap perkembangan anak baik itu dari aspek bahasa, kognitif, sosial emosional, afeksi, maupun fisik motorik. Kesemua itu dijelaskan oleh teori-teori yang telah dipaparkan beberapa ahli seperti Sigmund Freud, Erik Erikson, Piaget dan juga Vigostky di atas.

### **2. Tujuan dan Karakteristik Bermain pada Anak Usia Dini**

Secara garis besar kegiatan bermain pada anak mempunyai tujuan yaitu agar anak dapat meningkatkan tumbuh kembangnya secara optimal. Kegiatan bermain dengan teman sebaya akan meningkatkan kemampuan sosial dalam diri anak, selain itu dengan bermain dapat menjadikan potensi kreativitas anak semakin meningkat (Sujiono, 2012).

Wolfgang (Sujiono, 2012); (Nutbrown, 2006) menyebutkan bahwa tujuan kegiatan bermain antara lain, yaitu:

- a. Memperkuat otot-otot dan mengembangkan koordinasi melalui gerak

\*\*\*\*\*

- b. Mengembangkan keterampilan emosi
- c. Mengembangkan kemampuan intelektual
- d. Meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri

Jeffrey, McConkey dan Hewson (Sujiono, 2012) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami dan distimulasi, antara lain :

- a. Bermain muncul dalam diri anak. Kegiatan bermain seyogyanya tumbuh sendiri dari keinginan anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain dengan caranya sendiri secara suka rela tanpa ada paksaan dari siapapun.
- b. Bermain harus bebas dari peraturan yang mengikat dan merupakan kegiatan untuk dinikmati, anak usia dini memiliki cara tersendiri untuk menikmati permainan. Oleh karena itu, permainan yang dimainkan haruslah mengasikkan, menyenangkan serta menggairahkan.
- c. Bermain merupakan aktivitas nyata, saat bermain anak melakukan aktivitas nyata, seperti contoh saat melakukan aktivitas dengan air anak dapat mengenal air dari kegiatan bermain tersebut karena bermain melibatkan keikutsertaan fisik dan mental anak.
- d. Bermain lebih memfokuskan proses dari pada hasil, dengan bermain anak mengenal dan mendapatkan keterampilan serta dapat mengembangkan keterampilan baru dari apa yang dimainkan.
- e. Bermain harus didominasi oleh pemain, artinya permainan anak tidak didominasi oleh orang dewasa

karena jika permainan didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan pelajaran apapun.

- f. Bermain harus melibatkan peran aktif pemain, artinya anak sebagai pemain harus ikut serta dalam permainan untuk mendapatkan pengalaman baru karena bagi anak bermain sama halnya dengan bekerja yaitu untuk mendapatkan keterampilan dan pengetahuan baru.

Selain itu menurut Hughes (Farikhah, 2018) menyatakan bahwa ciri bermain adalah :

- a. Menggembirakan dan menyenangkan
- b. Dorongan bermain muncul dari dalam diri anak dan bukan dorongan dari orang lain.
- c. Anak bermain dengan spontan dan sukarela.
- d. Anak bermain bersama sesuai peran masing-masing.
- e. Anak berpura-pura (tidak sesungguhnya), berpura-pura menangis atau marah
- f. Menetapkan aturan main sendiri, dan harus dipatuhi oleh setiap pemain
- g. Anak aktif menggerakkan tubuh dan tidak hanya sekedar melihat teman bermain
- h. Bersifat fleksibel, anak bebas memainkan permainan yang disukai atau beralih ke permainan yang lain

Setelah melihat tujuan dan karakteristik dari bermain, orangtua maupun orang dewasa di sekitar anak hendaknya memberikan kesempatan, memberikan ruang bagi anak untuk

bermain, mengeksplorasi lingkungan sekitar, mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan mencoba memecahkan masalahnya sendiri. Dengan begitu anak akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada dalam dirinya.

### **3. Fungsi dan Manfaat Bermain**

Tanpa disadari, kegiatan bermain memiliki fungsi antara lain (Ardini & Anik, 2018):

- a. Memanfaatkan energi anak yang berlebih
- b. Memulihkan energi yang sudah terkuras setelah bekerja
- c. Melatih keterampilan tertentu
- d. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
- e. Membantu anak mengeksplorasi lingkungan dan membimbing anak mengenali potensi yang ada dalam diri
- f. Memberi kesempatan anak untuk berasosiasi untuk memperkaya dan mendapat pengetahuan

Kegiatan stimulasi perkembangan anak kegiatan bermain memiliki beberapa manfaat (Tedjasaputra, 2001); (Fadillah, 2019); (Suminar, 2019), yaitu :

- a. Sebagai cara untuk mendidik, mengawasi dan menilai perkembangan anak
- b. Sebagai alat terapi dan intervensi bagi anak yang memiliki kebutuhan khusus
- c. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak
- d. Mengasah panca indera anak
- e. Mengembangkan keterampilan fisik

Selain itu, menurut Khobir (Ardini & Anik, 2018), manfaat bermain sangatlah banyak diantaranya :

- a. Bermain bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan fisik anak, hal ini ditandai dengan kegiatan anak bermain seperti berlari, melompat dan menendang
- b. Bermain melibatkan seluruh indera yang ada dalam diri anak
- c. Bermain dapat meningkatkan kreativitas anak, seperti contoh menyusun balok menjadi bangunan, membuat bentuk-bentuk dari plastisin atau tanah liat, menggambar dan masih banyak lagi
- d. Bermain dapat mengembangkan kepribadian anak seperti bertanggung jawab, patuh terhadap aturan, kerjasama dan masih banyak lagi
- e. Bermain dapat membantu anak mengenal diri sendiri dan mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki
- f. Menyalurkan kebutuhan dan keinginan anak yang tidak terpenuhi
- g. Mengakrabkan hubungan keluarga saat bermain bersama anggota keluarga yang lain

Bermain memiliki fungsi dan manfaat bagi anak yaitu dapat mengasah keterampilan fisik, kreativitas, kepribadian, serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak. Selain itu dengan bermain dapat menstimulasi indera anak dan menjadi sarana untuk dapat mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya. Dan tidak kalah pentingnya, dengan bermain bersama anggota keluarga akan lebih mengakrabkan hubungan antar anggota keluarga.

#### **4. Tahapan Perkembangan Bermain**

Bermain memiliki beberapa tahapan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tahapan ini adalah hasil dari penelitian Parten dan Rogers (Sujiono, 2012), yaitu :

- a. *Unoccupied* atau tidak menetap  
Anak tidak ikut bermain bersama dan hanya melihat anak lain bermain. Pada tahap ini anak hanya mengamati tetapi tidak ada interaksi antara anak dengan anak yang sedang bermain.
- b. *Solitary play* atau bermain sendiri  
Tahap ini anak hanya bermain sendiri dengan mainannya. Ini terjadi saat anak usia 2-3 tahun dikarenakan pada usia ini anak berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret dan baru mengenal diri sendiri. Anak sangat menikmati bermain sendiri sampai ketika anak lain datang untuk mengambil alat permainan yang digunakan.
- c. *Onlooker play* atau pengamat  
Tahap ini anak adalah tahap sebelum anak bergabung dalam permainan atau lingkungan baru. Sebelumnya anak mengamati anak lain bermain kemudian anak akan mulai bergabung dengan kelompok yang diamati sebelumnya.
- d. *Parallel play* atau kegiatan parallel  
Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi bahkan hanya memainkan alat yang ada di dekat temannya tersebut. Hal ini biasa terjadi saat anak memasuki usia 3-4 tahun.
- e. *Associative play* atau bermain dengan teman  
Tahap ini anak sudah menjalin interaksi lebih kompleks, dalam bermain anak sudah dapat

mengingat teman-temannya, berkomunikasi, bertukar mainan hanya saja anak belum dapat melakukan kerjasama dalam kegiatan bermain.

- f. *Cooperative play* atau kerjasama dalam bermain dengan aturan  
Anak sudah dapat bermain bersama dengan teman, kegiatan anak bermain lebih terorganisir serta masing-masing anak menjalankan peran dan saling mempengaruhi satu sama lain. Kegiatan bermain ini sudah ditampakkan oleh anak usia 5 tahun. Disini diperlukan peran orangtua atau pendidik sebagai orang dewasa untuk menstimulasi perkembangan anak.

#### **B. Pengertian Permainan**

Menurut KBBI permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain. Beberapa ahli berpendapat mengenai permainan salah satunya, yaitu Gross dimana menurut Gross permainan hendaknya dilihat sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting untuk kehidupan dewasa kelak. Sedangkan menurut Schaller, permainan menawarkan kelonggaran setelah melakukan suatu tugas atau bersifat merefresh, Schaller menyebut bahwa permainan adalah lawan kata dari bekerja (Farhurohman, 2017).

Selain itu ada pendapat dari Tedjasaputra yang menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk disepakati bersama. Senada dengan pendapat Tedjasaputra, menurut Ralbi permainan adalah kegiatan yang dikendalikan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi sebuah

pertandingan. Selanjutnya menurut Ruswandi permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya (Farhurohman, 2017). Dari beberapa uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya

### 1. Syarat-syarat Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini

Merancang dan melaksanakan suatu permainan bagi anak, hendaknya seorang pendidik/orang tua harus memperhatikan beberapa syarat-syarat penting agar bermain dan permainan tersebut memberikan manfaat yang maksimal bagi perkembangan anak usia dini. Adapun syarat bermain dan permainan untuk anak usia dini yaitu:

#### a. Waktu Bermain

Anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain. Masa usia dini merupakan masa bermain, bukan masa anak untuk dipaksa belajar atau bekerja. Saat yang tepat untuk anak bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan. Jika permainan di luar ruangan sebaiknya dilakukan pada pagi hari atau sore hari, agar anak merasa nyaman dengan udara yang sejuk dan tidak panas.

#### b. Peralatan Bermain

Jenis alat permainan harus disesuaikan dengan usia anak dan taraf perkembangannya. Alat permainan hendaknya memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut: aman bagi anak, berfungsi

mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, dapat dimainkan secara bervariasi, sesuai kemampuan anak, mudah didapat dan dekat dengan lingkungan anak, menarik dari segi warna dan bentuk atau suara, alat permainan tahan lama, diterima oleh semua budaya, serta memiliki ukuran, bentuk dan warna sesuai usia anak dan taraf perkembangannya.

#### c. Teman Bermain

Anak harus merasa yakin bahwa anak mempunyai teman bermain jika anak memerlukan. Teman bermain dapat ditentukan anak sendiri, apakah itu orangtua, saudara atau temannya. Jika anak bermain sendiri, maka anak akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri

#### d. Tempat Bermain

Untuk bermain perlu disediakan tempat bermain yang cukup untuk anak sehingga anak dapat bergerak dengan bebas. Luas tempat bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan dan jumlah anak yang bermain.

#### e. Aturan Bermain

Anak belajar bermain, melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain baik guru atau orangtua. Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak



tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak akan mendapat keuntungan lebih banyak lagi. Jadi permainan yang baik adalah permainan yang ada cara/aturan bermainnya.

Kegiatan bermain dapat memiliki fungsi dan kebermanfaatan bagi perkembangan anak hendaknya kegiatan bermain tersebut memenuhi persyaratan-persyaratan dari segi waktu, peralatan, teman bermain, tempat serta memiliki suatu aturan permainan yang disepakati (Elfiadi, 2016). Ketika permainan berlangsung anak lebih tertarik dengan permainan tersebut tanpa adanya tekanan, paksaan, dan disukai oleh anak (Wahyuni & Nurhayati, 2020). Bermain merupakan ekspresi diri anak (Nurhayati, dkk, 2020).

## **2. Permainan dalam Menstimulasi Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

Permainan bagi anak usia dini seyogyanya harus memberikan pengaruh terhadap tumbuh kembangnya, berikut disajikan beberapa permainan yang dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak mulai dari perkembangan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosi, moral agama dan seni (Khadijah & Armanila, 2017) dan (Suminar, 2019).

- a. Permainan untuk mengembangkan aspek kognitif (Permainan menghitung benda)

Alat yang diperlukan :

Benda yang ada di dalam kelas, di halaman sekolah dan sekitar

lingkungan sekolah. Cara memainkan :

- 1) Anak diajak untuk menghitung seluruh benda yang ada di dalam kelas seperti pintu, tas, papan tulis, kursi, meja, lampu, mainan, gambar dan lain sebagainya.
  - 2) Ajak anak keluar kelas untuk menghitung benda-benda yang ada di halaman sekolah misalnya bunga, pohon, mobil/motor jika ada, mainan luar ruangan dan masih banyak yang lainnya.
  - 3) Bagi anak menjadi dua kelompok (kelompok kanan dan kelompok kiri) dengan guru pendamping masing-masing 1 kemudian ajak anak berjalan-jalan di sekitar lingkungan sekolah. Anak kelompok kiri mengamati benda-benda yang ada di sebelah kiri dan kelompok kanan mengamati benda-benda yang ada di sebelah kanan dan menghitungnya.
- b. Permainan dalam mengembangkan aspek bahasa anak usia dini (Permainan bercerita kembali)  
Alat yang diperlukan :  
Buku seri cerita anak  
Cara memainkan :
    - 1) Pastikan *mood* anak dalam keadaan baik
    - 2) Posisikan anak dengan bentuk U dan guru tepat berada di depan anak-anak
    - 3) Guru mulai bercerita dengan ekspresif agar anak tidak merasa jenuh hingga berakhirnya cerita.
    - 4) Seusai guru bercerita, guru menanyakan apakah ada anak

yang ingin bercerita kembali tentang cerita yang baru saja guru sampaikan.

- 5) Jika ada anak yang mengacungkan tangan, minta anak untuk bercerita di depan kelas untuk bercerita di depan teman-temannya.
  - 6) Berikan penghargaan bagi anak yang berani maju ke depan untuk bercerita dengan memberikannya gambar bintang atau hanya sekedar pujian dan tepuk tangan meriah.
- c. Permainan dalam mengembangkan aspek motorik kasar anak usia dini (Permainan petak umpet) Cara memainkan :
- 1) Jumlah pemain lebih dari 2 orang
  - 2) Sebelum permainan di mulai, guru menjelaskan aturan mainnya
  - 3) Untuk menentukan siapa yang jaga maka dilakukan ompimpa terlebih dahulu
  - 4) Yang bertugas sebagai penjaga menghitung 1-10 sambil menutup mata atau sesuai aturan yang telah disepakati untuk memberi kesempatan pemain bersembunyi
  - 5) Setelah penjaga selesai menghitung maka saatnya mencari pemain yang bersembunyi
  - 7) Setelah semua pemain berhasil ditemukan, selanjutnya pemain tersebut berbaris di belakang penjaga untuk ditebak urutan barisnya
- 8) Jika nama yang ditebak betul maka anak tersebutlah yang bertugas sebagai penjaga
- d. Permainan dalam meningkatkan aspek motorik halus anak usia dini (Permainan jahit julur)  
Alat yang digunakan :
- 1) Kertas manila ukuran 20 x 40
  - 2) Pembolong kertas
  - 3) Jarum ukuran besar
  - 4) Benang
- Cara memainkan :
- 1) Kertas dilipat menjadi ukuran 20 x 20 cm, kemudian lubangi pada sisi kiri, kanan dan bawah. Untuk bagian atas tidak perlu dilubangi.
  - 2) Bagikan jarum yang sudah dimasuki benang nilon untuk masing-masing anak.
  - 3) Sebelumnya guru mencontohkan bagaimana cara menjahit jelujur di depan anak-anak.
  - 4) Bantu anak jika mengalami kesulitan saat menjahit jelujur.
  - 5) Setelah selesai, talikan sisi kanan dan kiri menggunakan satu tali.
- e. Permainan dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak usia dini (Permainan yang kusuka dan dia suka).
- Alat yang digunakan :
- 1) Kertas asturo warna biru dan kuning ukuran 4 x 4 cm
  - 2) Spidol hitam
- Cara memainkan :
- 1) Setiap anak diberikan 1 kertas biru, 1 kertas kuning, dan 1 spidol. Anak diajak menulis huruf depan minuman

kesukaan di kertas biru dan huruf depan makanan kesukaan di kertas kuning.

- 2) Minta anak untuk bertukar huruf pada lawan kelompok dan memberitahukan arti huruf tersebut.
  - 3) Berikan pertanyaan pada anak kelompok 1, “apa minuman kesukaan kalian?” anak menjawab, “saya suka minum susu dan teman saya suka minum teh”.
  - 4) Berikan pertanyaan pada anak kelompok 2, “apa makanan kesukaan kalian?” anak menjawab, “saya suka roti, dan teman saya suka mie”.
  - 5) Lakukan pertanyaan sehingga seluruh anak selesai menjawabnya.
- f. Permainan dalam meningkatkan aspek agama anak usia dini (Permainan cerita Islami). Alat yang digunakan buku kisah teladan Islami bergambar
- Cara memainkan :
- 1) Guru mengajak anak duduk rapi untuk mendengarkan kisah yang ingin disampaikan
  - 2) Saat dialog antara tokoh yang ada dalam cerita, anak diminta untuk mempraktikkannya langsung.
  - 3) Hal itu dapat dilakukan berulang-ulang saat ada percakapan tokoh dalam cerita yang dapat dipraktikkan langsung oleh anak.
  - 4) Di akhir cerita berikan pertanyaan untuk anak, jika anak dapat menjawab dengan benar

beri pujian dan acungan jempol untuk mengapresiasinya.

- g. Permainan dalam mengembangkan aspek seni anak usia dini (Permainan menjiplak koin)

Alat yang digunakan :

- 1) Pensil
- 2) Kertas
- 3) Koin pecahan 1000, 500, 200 dan 100

Cara memainkan :

- 1) Sebelumnya, kenalkan anak dengan uang koin pecahan 1000, 500, 200 dan 100.
- 2) Guru bertanya “apakah anak-anak pernah membeli jajan dengan uang koin?”
- 3) Selanjutnya guru mendemonstrasikan cara menjiplak koin yaitu dengan meletakkan koin di bawah kertas kemudian gosok dengan menggunakan pensil.
- 4) Jawab setiap pertanyaan yang muncul dari anak karena rasa penasaran yang ditumbulkan dari permainan ini.
- 5) Kemudian, barulah anak mempraktikkan sendiri cara menjiplak koin.
- 6) Biarkan anak mengembangkan diri dan selalu berikan dorongan agar anak dapat menyelesaikan permainan.

## **SIMPULAN**

Kegiatan yang paling penting dilakukan oleh anak yaitu bermain, karena bagi anak bermain merupakan hal yang dianggap sangat penting bagi anak dan dapat disamakan dengan kegiatan

bekerja atau belajar bagi orang dewasa. Bermain dapat menjadi sarana untuk mengubah tenaga potensial dalam diri anak yang akan membentuk macam-macam penguasaan pada kehidupan yang akan datang. Pengalaman mengenali dunia sekitar didapat anak selama bermain. Bermain dapat memberikan rangsangan pada anak untuk melakukan berbagai tugas perkembangannya, selain itu dapat menjadi pondasi yang kuat dalam mencari jalan keluar suatu masalah kelak. Berbagai macam permainan yang dapat dilakukan anak usia dini seyogyanya dapat mengasah seluruh aspek

perkembangan yang ada dalam diri anak baik itu permainan tradisional maupun permainan modern. Permainan yang sesuai untuk anak usia dini adalah permainan yang dapat mengasah perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, moral agama dan juga seni pada anak. Penataan lingkungan yang aman dan nyaman serta pengawasan perlu dilakukan orangtua di rumah maupun guru di sekolah karena saat anak melakukan penjelajahan ketika bermain disitulah anak akan mendapatkan stimulasi untuk tumbuh kembangnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ardini, P. P & Anik, L. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara
- Elfiadi. (2016). Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Itqan: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, VII(1), 51–60.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 27-36.
- Farikhah, S. (2011). Pendidikan Anak dalam Perspektif Gender: Kajian Konseptual dan strategi Aksi. *Education*, 1, 122-146.
- Khadijah & Armanila. 2017. *Bermain dan Permainan*. Medan: Perdana Publishing
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208.
- Latif, dkk. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Kencana
- Lestari, P. I., Prima, E., & Sulistyadewi, N. P. (2018). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini di Tempat Penitipan Anak. *Seminar Nasional Aplikasi Iptek (SINAPTEK)*, November, 103–108.
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Congklak pada Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125-137.
- Nutbrown, C. (2006). *Threads of Thinking: Young Children Learning and The Role of Early Education*. Sage.

\*\*\*\*\*

- Ramani, G. B., & Eason, S. H. (2015). It all adds up: Learning Early Math Through Play and Games. *Phi Delta Kappan*, 96(8), 27-32.
- Ramani, G. B., Daubert, E. N., & Scalise, N. R. (2019). Role of Play and Games in Building Children's Foundational Numerical Knowledge. In *Cognitive foundations for improving mathematical learning* (pp. 69-90). Academic Press.
- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Media Playdough. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 28-36.
- Sujiono, Y N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Index
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Wahyuni, I. W., & Nurhayati, S. (2020). Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 82-90.