

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI (SEBUAH KAJIAN TEORI DAN PRAKTIK)

by Buku Bermain

Submission date: 29-Sep-2020 01:42PM (UTC+0700)

Submission ID: 1400098916

File name: ANIK_FILE_BUKU_BERMAIN.doc (921.5K)

Word count: 17850

Character count: 117983

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI

(SEBUAH KAJIAN TEORI DAN PRAKTIK)

Dr. PUPUNG PUSPA ANDINI, M.Pd
Dr. ANIK LESTARININGRUM, M.Pd

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT kami ucapkan karena hanya berkat, rahmat dan hidayah-Nya jualah sehingga kami dapat menyelesaikan Buku ini sampai selesai sesuai waktu yang telah disediakan⁴⁶

Kami menyadari bahwa Buku ini masih banyak kekurangan baik dalam penyusunan maupun penggunaan kata-kata, oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan¹²⁹ da edisi revisi buku ini berikutnya. Harapan kami adalah buku ini dapat bermanfaat bagi teman-teman guru maupun Mahasiswa yang membaca. Dan juga dapat menjadi acuan keilmuan pada mata kuliah yang terkait dengan bermain dan permainan⁸¹ da anak usia dini.

Akhir kata kami ucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku kami.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Gorontalo dan Kediri, Januari 2018

Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum

Kata Pengantar	
Daftar Isi.....	
Bab I Pendahuluan.....	
Bab II Bermain.....	
2. Uraian Bahan perkuliahan	
2.1 Pengertian Bermain.....	
2.2 Tahapan Perkembangan Bermain	
2.2.1 Tahapan Perkembangan Bermain menurut jean Piaget	
2.2.2 Ragam Kegiatan Bermain Menurut Parten.....	
2.2.3 Tahapan Bermain Menurut Hurlock.....	
2.3 Urgensi bermain Bagi Anak.....	
Bab III Teori Bermain.....	
3.1 Uraian Bahan Perkuliahan Teori Bermain	
3.1.1 Teori Information Processing Model.....	
3.1.2 Teori Arousal Modulation.....	
3.1. 3 Teori Kebutuhan.....	
3. 1. 4 Teori <i>Zone of Proximal Development</i>	
3.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Bermain.....	
3.3 Risiko Bermain	
Bab IV Klasifikasi Bermain.....	
4. uraian Bahan Perkuliahan	
4.1 Jenis-jenis Bermain.....	
4.2 Bentuk-bentuk Permainan edukatif Bagi Anak	
4.3 Klasifikasi Mainan Anak Berdasarkan Usia.....	
4.4 Klasifikasi Bermain Berdasarkan Usia	
BAB V Peran Orang Dewasa Ketika anak Bermain.....	
5. Uraian Bahan Perkuliahan.....	
5.1 Positif Parenting.....	
5.2 Hal Yang Perlu Diperhatikan.....	
BAB VI Alat Permainan.....	
6. Uraian Bahan Perkuliahan.....	
6.1 Pengertian Alat Permainan.....	
6.2 Alat Permainan Edukatif.....	
6.3 Macam Alat Permainan edukatif.,.....	
BAB VII Permainan Tradisional.....	
7.1 Pengertian Permainan.....	
7.2 Pengertian Permainan Tradisional.....	
7.3 Macam Permainan Tradisional di Gorontalo...	
7..3.1 Batata.....	

7.3.2	Cur Pal.....	
7.3.3	Tumbu-Tumbu Balanga.....	
7.3.4	Ti Bagogo	
7.3.5	tengge-Tengge.....	
7.3.6	Palapudu.....	
7.3.7	Ponti	
7.4	Macam Permainan Tradisional di Jawa.....	
7.4.1	Congklak/Dakon	
7.4.2	Engklek	
7.4.3	Gobak Sodor	
7.4.4	Jamuran	
7.4.5	Betengan	
7.4.6	Egrang	
7.5	Manfaat Permainan Tradisional	
BAB VIII Stimulasi perkembangan Kreativitas Anak usia 0-6 Tahun		
	Melalui Bermain Oleh Orang Tua.....	
8.1	Fungsi Pengembangan Kreativitas Pada Anak	
8.2	Peran Orang Tua Dalam Pengembangan Kreativitas Anak	
	Sejak Dini	
BAB IX Penutup.....		
Daftar Pustaka.....		
Riwayat Hidup.....		

BAB I

PENDAHULUAN

Anak adalah anugerah dari Allah SWT. Anak merupakan aset penerus bangsa karena melalui tangan-tangan anak kelak negara Indonesia akan terus maju dan berkembang. Anak merupakan pribadi yang berbeda dengan orang dewasa. Anak merupakan fase perkembangan dasar yang kelak akan membentuk pribadi individu dewasa. Tahapan perkembangan kognitif anak yang masih masuk pada masa menerima informasi kemudian mengolahnya melalui pemahaman yang konkret atau nyata, membuat anak memerlukan suatu tindakan nyata seperti menyentuh, meraba, merasa dan bahkan mengeksplorasi suatu benda. Melalui kegiatan tersebutlah anak dapat memperoleh pengetahuan, dapat belajar untuk mengetahui sesuatu. Tidak hanya perkembangan kognitif, perkembangan berbagai aspek lainpun seperti bahasa, motorik, emosi, sosial kreativitas dan lain sebagainya masih berada pada tahap awal sebuah perkembangan, tahapan-tahapan perkembangan ini merupakan fondasi dasar bagi tahapan perkembangan selanjutnya.

Cara yang paling dekat dengan fase perkembangan anak untuk memahami dunianya adalah melalui bermain. Karena melalui bermain yang menyenangkan dapat terpenuhi rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu. Seperti ketika anak ingin memahami tentang jauh dan dekat, dapat dilakukan kegiatan bermain aktif berlari menjauhi dan mendekati sebuah objek. Selain untuk memperoleh kesenangan dan informasi, melalui aktivitas bermain anak dapat memanfaatkan energy berlebih yang anak miliki agar dapat berguna bagi tubuhnya.

Dengan demikian, agar tahap perkembangan dasar ini dapat berkembang dengan optimal dan baik, maka jangan sia-siakan masa bermain anak. biarkanlah anak berkembang sesuai dengan masa dan tahapan perkembangannya. Biarkanlah anak melalui masa bermainnya. Sehingga tahap dasar perkembangan dapat terlewati sesuai harapan dan menjadi dasar yang kokoh untuk tahapan perkembangan selanjutnya.

Konsep pendidikan anak dengan bermain sebenarnya merupakan konsep pengasuhan pada anak sejak dini. Pengasuhan anak mulai mengambil peranan penting dalam sistem pendidikan, ini adalah bagian dari sistem tak terputus yang diberikan kepada anak-anak. Pengasuhan anak adalah layanan komprehensif bagi anak dan keluarga anak yang melengkapi asuhan dan pendidikan

yang diterima anak dari keluarganya. Pengasuhan anak komprehensif meliputi keamanan, gizi, cinta dan kasih sayang, dan aktivitas dan pengalaman untuk mendukung perkembangan sosial, emosi, dan akademis.

38

Pendidikan akan dilakukan sepanjang masa, oleh karena itu arah pendidikan anak usia dini akan menjadi pondasi dalam pelaksanaan pendidikan tingkat selanjutnya. Apabila salah satu tidak terpenuhi akan mempengaruhi terhadap tingkat selanjutnya. Kembali lagi bagaimana “**Kebutuhan**” anak terpenuhi dengan tidak membuat anak kehilangan hak saat usia dini. Menghilangkan kesempatan anak terpenuhi “**Kebutuhan**” tentu saja akan menghambat perkembangan dan pertumbuhan anak. Semoga bahan kajian yang tertulis disini sebagai renungan kita bersama, berkembangnya teknologi jangan sampai merugikan hak anak sebagai penerus generasi bangsa penentu Indonesia selanjutnya.

BAB II BERMAIN

2. Uraian Bahan Perkuliahan

2.1 Pengertian Bermain

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan.

98

Bermain menurut Mulyadi, (2004), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain:

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak

106

15

5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

53

Menurut Freud, bermain adalah Fantasi atau lamunan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi (Gee dan Meredith, 1997). Menurut Johnson, bermain adalah kegiatan yang diulang-ulang demi kesenangan (Sujiono, 2009). Menurut Sudono, bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Menurut Schwartzman, bermain adalah pura-pura dan bukan sesuatu yang sungguh-sungguh (Sudono, 2000).

45

Menurut Singer, (dalam Kusantini, 2004) mengemukakan bahwa, bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunia dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui bermain. Pada anak usia dini perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

115

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan pura-pura yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat demi kesenangan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi.

27

Demikian kegiatan bermain ini mempunyai tujuan, yaitu agar anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud melalui bermain dalam realita sehingga timbul perasaan senang dan lega. Hal ini merupakan tujuan dasar seorang anak bermain, karena anak belum memiliki tujuan yang lebih mendasar lain selain untuk memperoleh kesenangan.

Bermain memiliki beberapa ciri yang dapat membedakan aktivitasnya dengan aktivitas lain, diantaranya :

1. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik
Kegiatan bermain dilakukan berdasarkan keinginan anak sendiri. Hal ini dilakukan tanpa paksaan dari pihak lain.
2. Diwarnai oleh emosi-emosi positif
Ketika melakukan kegiatan bermain, setiap anak akan merasa senang dan bersemangat. Ketika anak sedang dalam masalah

dan kemudian bermain, anak akan merasa senang kembali dan melupakan masalahnya.

3. Fleksibel
Kegiatan bermain dapat berubah sesuai keinginan anak kapan saja dan dimana saja.
4. Menekankan pada proses bukan pada hasil
Kegiatan bermain selalu melihat dari sisi ketika proses berlangsung. Anak akan terlatih keterampilan motorik halus, bahasa, bahkan kognitifnya ketika bermain. Namun jika melihat sisi hasil kegiatan bermain akan berbeda. Karena yang tampak adalah alat permainan yang berantakan, lantai kotor, dan lain sebagainya. Untuk itu yang harus ditekankan dalam kegiatan bermain adalah proses bukan hasil.
5. Bebas memilih
Ketika anak bermain, anak bebas memilih kegiatan bermain apa saja yang dikehendaki.
6. Mempunyai kualitas pura-pura
Ketika anak sedang bermain, selalu ada aktivitas anak berpura-pura. Ketika bermain boneka anak berpura-pura menjadi dokter atau seorang ibu. Ketika bermain balok, anak sedang berpura-pura sebagai arsitek yang sedang membuat rancang bangun

Tanpa anak sadari, kegiatan bermain memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

1. Memanfaatkan energi berlebih pada anak
2. Memulihkan tenaga setelah bekerja dan merasa jenuh
3. Melatih keterampilan tertentu
4. Mengembangkan semua aspek perkembangan
5. Membantu anak mengenali lingkungan dan membimbing anak mengenali kekuatan maupun kelemahan pada dirinya
6. Memberikan kesempatan proses berasosiasi pada anak untuk mendapat dan memperkaya pengetahuan

Dalam kegiatan stimulasi perkembangan anak kegiatan bermain memiliki beberapa manfaat, diantaranya :

1. Menjadi salah satu cara bagi pendidik untuk mengamati dan melakukan asesmen terhadap anak
2. Menjadi media terapi dan intervensi bagi anak yang memiliki kebutuhan khusus
3. Pengembangan berbagai aspek perkembangan
4. Mengasah ketajaman panca indera

5. Pengembangan keterampilan fisik

2.2 Tahapan Perkembangan Bermain

Bermain memiliki beberapa tahapan sesuai dengan perkembangan anak. tahapan-tahapan ini merupakan hasil penelitian dari beberapa ahli perkembangan anak, yaitu :

2.2.1 Tahapan perkembangan bermain menurut Jean Piaget

- *Sensory Motor Play (3/4 BLN- 2 TAHUN)*
Pada tahap ini anak menikmati aktivitas bermain melalui sensor-sensor otot yang terdapat di dalam tubuh terutama yang terdapat dalam lima indera. Sebagai contoh anak suka memasukkan mainan ke dalam mulut, karena anak menikmati aktivitas tersebut. Piaget mendasari tahapan tersebut berdasarkan tahapan perkembangan kognitif anak usia 0-2 tahun melalui sensory motor karena anak berusaha mengenali lingkungan dan memperoleh informasi mengenai lingkungan melalui sensor-sensor otot. 128
- *Symbolic /make Believe Play (2-7 tahun)*
Pada tahap ini kognitif anak sudah masuk pada masa pra operasional konkret, yaitu tahap pemahaman informasi melalui benda-benda konkret. Pada tahap ini kemampuan anak berimajinasi berkembang dengan pesat, dengan demikian pada tahap ini anak masuk pada masa bermain pura-pura atau 6 *mbolic/make believe play*.
- *Social Play Games With Rules (8-11 Tahun)*
Pada tahap ini, perkembangan sosial anak sudah semakin baik. Anak sudah mulai senang bermain dengan teman sebaya. Selain itu menurut Kohlberg, pada usia ini anak sangat mematuhi sebuah aturan yang dibuat sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut pada tahap ini Piaget mengklasifikasikan bahwa 6 *sia 8-11 tahun adalah tahap bermain social dengan aturan*.
- *Games With Rules and Sports (11 tahun ke atas)* 114
Usia 11 tahun ke atas, anak sudah masuk dalam tahap perkembangan kognitif formal operasional. Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir secara abstrak seperti orang dewasa. Dengan demikian pada masa ini anak sudah mampu menikmati bermain menggunakan aturan dan juga olah raga.

2.2.2 Tahap Kegiatan Bermain Menurut Parten

- **UNOCCUPIED PLAY**

Pada tahap ini anak tidak benar-benar terlibat dalam permainan. Anak hanya mengamati permainan, jika anak tertarik dengan permainan yang diamati, anak akan masuk dalam permainan. Namun jika tidak anak akan melanjutkan aktivitas lainnya.

- **SOLITARY PLAY**

Pada tahap ini anak hanya bermain sendiri. Anak mengabaikan kegiatan berinteraksi. Hal ini biasanya dilakukan oleh anak yang berusia 2 atau 3 tahun. Hal ini karena pada masa ini anak berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret dan baru mengenal dirinya sendiri. Sehingga tahap berpikir anak masih terpusat pada diri anak sendiri atau *egosentris*. Dengan demikian anak sangat menikmati kegiatan bermain sendiri sampai ketika terdapat anak lain yang mulai mengganggu atau mengambil alat permainan yang anak gunakan.

- **ONLOOKER PLAY**

Tahap ini adalah tahap bermain melalui pengamatan. Tahap ini adalah tahap anak sebelum ikut dalam kegiatan permainan dalam sebuah lingkungan baru. Anak lebih dulu mengamati anak lain yang sedang bermain, setelah itu anak akan ikut bergabung dalam permainan dengan kelompok anak yang diamati sebelumnya.

- **PARALLEL PLAY**

Parallel Play adalah kegiatan bermain bersama dalam sebuah kelompok, namun anggota dalam kelompok tersebut tidak melakukan interaksi. Sekelompok anak melakukan kegiatan bermain dalam sebuah lingkungan yang sama namun antar individu tidak melakukan interaksi satu sama lain. Kegiatan bermain ini biasa dilakukan oleh anak usia 3 – 4 tahun.

- **ASSOCIATIVE PLAY**

Pada tahap ini anak sudah terlibat sedikit komunikasi seperti bertukar alat permainan. Namun, anak masih belum memiliki kerja sama dalam melakukan kegiatan bermain.

- **COOPERATIVE PLAY**

Tahap ini adalah tahap bermain bersama. Pada kegiatan bermain *cooperative* anak sudah berbagi tugas dan membuat

aturan ketika bermain. Kegiatan bermain ini biasanya sudah tampak pada anak usia 5 tahun. Namun hal ini tetap tergantung pada peran pendidik atau orang tua menstimulasi perkembangan bermain anak.

2.2.3 Tahapan Bermain Menurut Hurlock

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Penjelajahan (*Exploratory Stage*)
Berupa kegiatan mengenal objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekililingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.
2. Tahapan Mainan (*Toy Stage*)
Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Anatar 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadinya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.
3. Tahapan 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 bermain yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan yang lain yang dilakukan oleh orang dewasa.
4. Tahapan 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.

Dari penjelasan di atas, maka dapat dipahami bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan dengan spontan, dan perasaan gembira tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain (seperti perkembangan kreativitas) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya

tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak baik kognitif,afektif, maupun psik¹² motor dan sejalan juga dengan usia anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis.

2.3 Urgensi Bermain Bagi Anak

Dengan bermain banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Hanya sayangnya, orang tua kadang tidak suka jika anaknya terlalu banyak bermain. Mereka menganggap bermain tidak banyak manfaatnya, bahkan kadang-kadang orang tua *complain* dengan pihak sekolah ketika mereka mengetahui bahwa di sekolah anak-anak hanya bermain, yang seharusnya diajarkan tentang membaca, menulis dan berhitung. Padahal sesungguhnya masa pra sekolah² adalah masa bermain, maka tepat jika pembelajaran di PAUD dilakukan dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, (Handayani, 2009).

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi maupun lingkungan fisik atau alam yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainnya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenai dan menjajaki lingkungannya.

Adapun manfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut (Khobir, 2009):

- a. Bermain yang melibatkan fisik⁵² seperti berlari, meloncat dan menendang bermanfaat untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan anak

- 49
- b. Bermain yang melibatkan indera atau pikiran seperti menggunakan alat-alat bermain yang mengeluarkan perasaan seperti menggambar dan bermain musik atau mendengarkan aba-aba memberikan peluang pada anak untuk belajar tentang pengertian baru, sifat-sifat dan bentuk barang tertentu.
 - c. Bermain balok-balok mainan, membentuk lilin atau tanah liat, menggambar dan sebagainya, dapat mendorong kreativitas anak
 - d. Bermain dapat membantu mengembangkan kepribadian seperti bertanggungjawab, bekerjasama, mematuhi peraturan dan sebagainya
 - e. Bermain dapat membantu anak mengenal dirinya dengan baik yang berkaitan dengan kelemahan dan kekurangannya, 52 maupun kelebihanannya
 - f. Bermain dapat digunakan sebagai penyalur keinginan dan kebutuhan 49 anak yang tidak terpenuhi
 - g. Bermain bersama anggota keluarga dapat mengakrabkan hubungan antara 78 anak dengan anggota keluarga lain
- Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga makna esensinya menjadi hilang. Artinya dalam setiap kegiatan bermain 77 dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Bermain dilakukan secara sukarela dan 80 tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Pada setiap anak, terutama anak usia dini bermain itu adalah belajar. Memang dunia anak adalah bermain.

BAB III TEORI BERMAIN

3. 1. Uraian Bahan Perkuliahan Teori Bermain

3.1.1 Teori *Information Processing Model*

Teori *information processing model* adalah teori dasar bermain kemudian anak akan memperoleh pengetahuan. Teori *information processing model* yaitu teori tentang model pemrosesan informasi pada memori manusia. Teori ini 35 memandang memori manusia yang bekerja seperti memori computer. Kegiatan memproses informasi meliputi mengumpulkan dan menghadirkan informasi (*encoding*), menyimpan informasi (*storage*), mendapatkan informasi, dan menggali kembali ketika dibutuhkan (*retrieval*). Seluruh sistem pemrosesan informasi

tersebut dibimbing oleh proses-proses pengendali (*control processes*), yang menentukan cara dan waktu informasi melalui sistem. *Information processing* adalah sebuah pendekatan dalam belajar yang menggunakan fungsi memori (Mc Devit dan Ormrod,2004:186).

Sensory memory atau *sensory register* merupakan komponen pertama dalam sistem memori. *Sensory memory* menerima informasi dari lingkungan seperti, suara, bau dan lain sebagainya melalui *receptor* atau alat-alat indera. Informasi yang diterima tersebut untuk beberapa saat disimpan dalam *sensory memory* kurang lebih satu sampai tiga detik (Devit dan Ormrod,2004:187).

Keberadaan *sensory memory* memiliki dua implikasi dalam proses belajar. Pertama, orang harus memberikan perhatian atau *perception* pada informasi yang ingin diingatnya. Kedua, ketika menerima informasi harus dalam keadaan sadar. Memberi perhatian atau *perception* terhadap informasi dilakukan oleh otak dengan memberikan makna terhadap informasi yang ditangkap oleh *sensory memory*. Persepsi diterima berdasarkan pengetahuan sebelumnya yang pernah diterima mengenai informasi tersebut (Woolfolk,2007:251).

Dalam proses belajar, menurut Gagne dalam Smith memberikan perhatian merupakan langkah pertama yang harus dilakukan (Smith, 2009: 125). Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memfokuskan perhatian anak menurut Bahrrudin dan Wahyuni adalah dengan menghadirkan sesuatu yang tidak biasa ketika menjelaskan materi misalnya sambil melakukan percobaan-percobaan ilmiah atau bermain (Baharrudin dan Wahyuni, 2009:103). Pengalaman menyenangkan ketika belajar akan memudahkan anak merekam informasi ke dalam memori.

Menurut Given, berdasarkan fungsinya memori dibagi menjadi dua, yaitu memori jangka pendek (*short term memory*) dan memori jangka panjang (*long term memory*). *short term memory* adalah sistem penyimpanan yang dapat menyimpan sejumlah informasi yang terbatas untuk beberapa detik. Informasi yang masuk dalam *short term memory* bisa berasal dari *sensory memory* atau *long term memory*. sebagai contoh, ketika melihat seekor burung kakaktua. Informasi yang diterima oleh *sensor* kemudian dikirim ke *short term memory*, dan secara bersamaan tidak sadar mencari informasi yang sudah ada di dalam *long term memory* tentang jenis-jenis burung, sehingga akan mengetahui bahwa yang sudah dilihat adalah burung kakaktua (Baharudin dan Wahyuni, 2009:103).

Long term memory adalah bagian dari sistem memori manusia yang menyimpan informasi untuk waktu yang lama. *Long term memory*

memiliki kapasitas yang sangat besar dan lama untuk menyimpan informasi. *Long term memory* memiliki tiga bagian, diantaranya : *episodic memory*, *semantic memory*, dan *procedural memory* (Dardj⁵vidjojo,2010:277).

Episodic memory adalah memori pengalaman personal manusia yang memuat sebuah gambar secara mental tentang segala sesuatu yang⁵ manusia lihat atau dengar. Contohnya mengingat proses kelahiran anak. *Semantic memory* adalah memori yang berisi ide-ide atau konsep-konsep yang b⁵kaitan dengan skema atau schemata. Skema menurut Piaget adalah kerangka kerja kognitif individu yang berguna untuk⁵ mengorganisasikan persepsi dan pengalaman-pengalaman. *Procedural memory* adalah memori yang berkaitan dengan sesuatu yang bersifat procedural sehingga mampu untuk menghadirkan kembali cara segala sesuatu dikerjakan, khususnya yang berkaitan dengan tugas-tugas yang bersifat spesifik. Contohnya cara menggunakan kamera digital, maka memori akan menyimpan informasi cara menggunakan kamera sebagai ingatan procedural.

3.1.2 Teori *Arousal Modulation*

Teori *arousal Modulation* dikembangkan oleh oleh Berlyn pada tahun 1960 dan dimodifikasi kembali oleh Ellis pada tahun 1973 (Tedjasaputra,2001 : 13). Teori ini menekankan pada kegiatan bermain sendiri (*soliter*) atau anak yang suka melakukan eksplorasi terhadap objek bermain serta menjelajah lingkungan ber³⁴innya.

Menurut teori ini, bermain disebabkan adanya kebutuhan atau dorongan agar sistem syaraf pusat tetap berada dalam keadaan terjaga. Bila terlalu banyak terstimulasi, *arousal* akan meningkat sampai batas yang kurang sesuai dan menyebabkan seseorang akan mengurangi aktivitasnya. Sebagai contoh : ketika anak memperoleh mainan baru, maka *arousal* akan meningkat. Kemudian anak akan melakukan eksplorasi terhadap mainan tersebut. seiring berjalannya waktu *arousal* akan menurun karena nak sudah merasa terbiasa dengan mainan tersebut. Sebaliknya jika anak kurang mendapat kan stimulasi *arousal* akan langsung menurun dengan sangat tajam sehingga timbul rasa bosan pada diri anak.

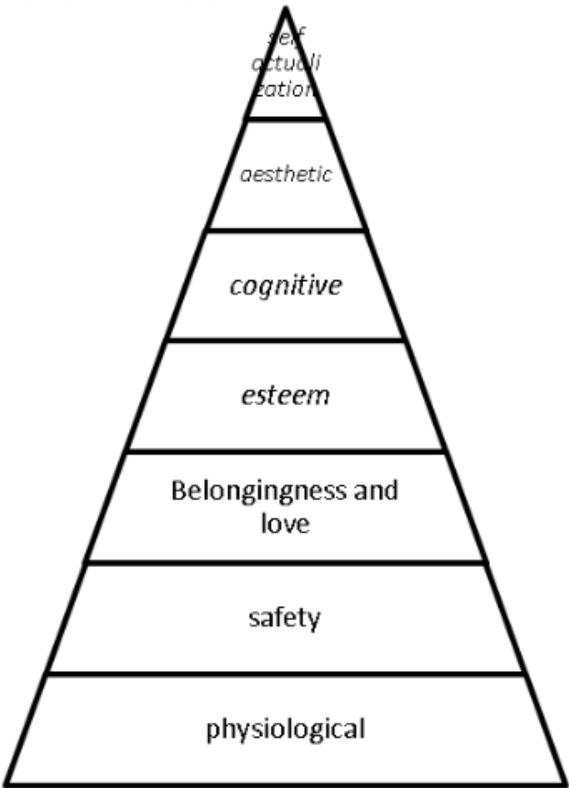
Ellis menganggap bermain sebagai aktivits mencari stimulus yang dapat meningkatkan *arousal* secara optimal. *Arousal* akan terstimulus melalui objek dan tindakan baru yang tidak biasa. Sebagai contoh: ketika anak bermain perosotan dan menaikinya secara terbalik dari papan luncurnya. Dan melakukannya dari bawah ke atas. Jadi

bermain adalah sebuah *stimulation producing activity* yang disebabkan oleh tingkat *arousal* yang rendah (Tedjasaputra, 2001:13).

3.1.3 Teori Kebutuhan

Anak adalah individu yang memiliki minat yang unik, pengalaman, keterampilan, serta kebutuhan. Agar dapat memberikan pembelajaran yang efektif maka guru perlu memperhatikan kebutuhan anak. Salah satu tingkatan kebutuhan menurut Maslow adalah kebutuhan kognitif anak yaitu untuk memperoleh pengetahuan dan anak memperoleh pengetahuan itu melalui bermain. Dengan demikian bermain merupakan kebutuhan setiap anak untuk memperoleh pengetahuan (Dodge dan Colker, 2000:19-20).

Maslow mengemukakan sebuah teori mengenai hirarki kebutuhan dasar manusia. Berikut merupakan diagram hierarki kebutuhan manusia menurut Maslow :



Sumber : *the creative curriculum for early childhood, 2000:19*

Physiological need atau kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan dasar fisik manusia. Seperti kebutuhan akan makanan ketika lapar, kebutuhan akan air ketika haus, dan kebutuhan fisik lainnya. kebutuhan ini harus dipenuhi agar perkembangan anak dapat optimal. Jika nutrisi tidak terpenuhi maka aspek perkembangan lain akan sulit untuk berkembang dengan optimal.

Tingkatan kebutuhan kedua adalah *safety need* atau rasa aman. Jika rasa aman terpenuhi dalam diri anak maka anak akan percaya diri dan kemandirian akan tumbuh dalam diri anak. selanjutnya adalah *belongingness and love* atau kebutuhan akan rasa dimiliki dan cinta. Setelah anak terpenuhi kebutuhan akan rasa cinta ini maka akan meningkat pada kebutuhan *esteem* atau harga diri. Penghargaan terhadap diri anak ini akan mengoptimalkan kebutuhan akan *cognitive* anak untuk memperoleh pengetahuan yang diperoleh melalui bermain. Anak akan percaya diri, dan dengan mudah menyerap informasi dari lingkungan sekitarnya. Setelah berada pada tingkatan pengetahuan maka kebutuhan manusia akan semakin meningkat agar terpenuhinya kebutuhan akan keindahan atau *aesthetic* dan kemudian mengaktualisasikan diri melalui karya-karya nyata pada tahap selanjutnya (Coughlin, *et.all*, 2000:18).

67

3.1.4 Teori *Zone of Proximal Development*

Teori *zone of proximal development* dikembangkan oleh vygotsky dan sering disingkat ZPD (Woolfolk, 2007:39). Zona perkembangan proximal adalah jarak antara tahap actual dan potensial anak. Menurut Vygotsky dalam Crain, belajar dimulai ketika seorang anak berada pada zone perkembangan proximal (*Zone of proximal development (ZPD)*) (2007:43). ZPD adalah kisaran tugas yang terlalu sulit dikuasai anak secara mandiri, tetapi dapat dipelajari dengan bimbingan dan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil sesuai dengan. Bimbingan dan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil disebut *scaffolding* (Tedjasaputra, 2001:10). Upaya *scaffolding* dilakukan agar anak dapat mencapai kemampuan potensialnya untuk memecahkan masalah. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Santoso, bahwa orang dewasa khususnya orang tua memiliki peran penting dalam mendidik, membimbing dan memberi pengaruh (lingkungan) yang positif supaya kepribadian anak terbentuk (Santoso, 2011:9-10)

Menurut Vygotsky, bermain merupakan *self help tool* tanpa disadari melalui bermain, dengan seirinya anak akan mengalami kemajuan dalam perkembangannya. Vygotsky memandang bermain sebagai 'kaca pembesar' yang dapat menelaah kemampuan baru anak yang merupakan *hidden potency* sebelum teraktualisasi menjadi *actual potency*. Selain itu, ketika bermain pura-pura kemampuan kognitif, sosial, dan emosi anak akan berkembang.

3.2 Faktor-faktor Yang mempengaruhi Bermain

Berdasarkan kajian teori bermain dapat dirumuskan faktor yang mempengaruhi bermain sebagai berikut:

- a. Kesehatan
Semakin sehat anak semakin banyak energi untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan
- b. Perkembangan Motorik
Perkembangan motorik pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif
- c. Intelegensi
Pada setiap usia anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruktif dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.
- d. Jenis kelamin
Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga dari pada berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak dari pada anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak
- e. Lingkungan
Anak yang dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya. Karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain dari pada mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.
- f. Status Sosioekonomi
Anak yang dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak,

jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervise terhadap mereka.

g. Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

h. Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainnya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif (Hurlock, 1998;323)

Jadi menurut teori Hurlock, (1998), terdapat delapan faktor yang mempengaruhi bermain anak. Delapan faktor tersebut ialah kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosioekonomi, jumlah waktu bebas, dan peralatan bermain.

3.3 Risiko Bermain

Setiap aktivitas yang dilakukan akan memiliki unsur risiko. Risiko tersebut dapat dingarai berdasarkan tiga unsur. Keberadaan tiga unsur inilah yang menjadi dasar diambil atau tidaknya sebuah kegiatan berdasarkan risikonya, termasuk bermain. Unsur-unsur tersebut adalah (Musfiroh, 2014);

- a. Kecenderungan dan kemungkinan menyakiti atau melukai atau bahaya
- b. Tingkat keparahan dari kemungkinan pertama, dan
- c. Seberapa besar manfaat atau hasil yang diperoleh dari kegiatan bermain.

Bermain pada anak-anakpun mengandung faktor-faktor risiko yang harus diperhatikan agar setiap kegiatan bermain mampu memberikan manfaat sebesar-besarnya bagi anak. Beberapa psikolog mengidentifikasi beberapa risiko bermain, sementara ahli bermain Dickinson, (dalam Musfiroh, 2014); menegaskan bahwa risiko mengajarkan anak bagaimana rasanya gagal dan mencoba lagi, menguji batas ketangguhan mereka sehingga mampu menguasai keterampilan tertentu. Risiko adalah bagian penting dari bermain. Meskipun demikian, anak-anak perlu dikondisikan dalam situasi yang minim risiko berbahaya. Proteksi berlebihan justru merugikan anak. Anak perlu

mengatahui risiko apa saja yang mungkin muncul dari kegiatan bermain agar mereka tetap berhati-hati.

Di pendapat lain menurut Tedjasaputra, (2001) bermain memang menyenangkan. Meskipun demikian, perlu adanya pengawasan risiko bermain yang dapat mengarah ke dampak yang tidak diinginkan. Risiko yang mungkin muncul dari bermain sebagai berikut:

71

1. Waktu bermain berlebihan; jika anak terlalu banyak bermain, akan timbul kebosanan dan waktu untuk melakukan aktivitas lain yang bermanfaat jadi berkurang
2. Porsi main sendiri dan main bersama teman tidak seimbang; main bersama teman sebaya memang penting untuk mengasah sosialisasi anak, tetapi anak juga butuh waktu untuk bermain seorang diri. Dengan bermain sendiri, anak berkesempatan untuk mengembangkan diri secara personal dan bebas berimajinasi. Jadi, keduanya harus seimbang.
3. Ada penekanan berlebihan untuk main sesuai jenis kelamin anak; misalnya, anak perempuan hanya boleh main boneka, bukan mobil-mobilan, padahal anak di usia dini perlu diperkenalkan dengan berbagai jenis permainan dan mainan.
4. Alat permainan tidak tepat; alat permainan tidak tepat apabila berbahaya, pilihan orang tua yang dipaksakan, terlalu sedikit jenisnya, terpaku pada label usia pada kemasana mainan, terlalu rumit atau sebaliknya terlalu mudah, dan terlalu rapuh sehingga mudah rusak.
5. Terlalu banyak atau terlalu sedikit campur tangan orang tua; ada orang tua yang menganggap anak sudah tau cara memainkan mainannya sehingga merasa tak perlu memberikan arahan. Ada yang merasa anaknya tidak apa-apa sehingga perlu diajari secara detil. Keduanya tidak baik bagi anak. Pada kasus yang pertama, anak akan cepat bosan karena tidak tahu cara lain untuk memainnya, sedangkan pada kasus yang kedua, anak akan merasa tidak bermain karena terlalu banyaknya hal yang diajarkan.

Berdasarkan hal pertimbangan tersebut seorang pendidik dapat meminimalisir risiko yang ditimbulkan dari sebuah aktivitas bermain maupun aktivitas kegiatan lainnya. Pendidik dan juga orang tua benar-benar harus melakukan pengawasan saat anak melakukan aktivitas sehari-hari. Jika risiko ini sudah dipahami tentu anak dapat melakukan kegiatan bermain dan kegiatan lain dengan aman dan nyaman.

BAB IV KLASIFIKASI BERMAIN

4. Uraian Bahan Perkuliahan

4.1 Jenis-jenis Bermain

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri dari bermain aktif dan bermain pasif (menurut Hurlock dalam Tedjasaputra, 2001). Bermain aktif adalah suatu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada diri anak melalui aktifitas yang melibatkan banyak aktivitas tubuh. Beberapa contoh kegiatan bermain aktif diantaranya :

1. Bermain Bebas dan Spontan
Bermain bebas dan spontan adalah permainan yang tanpa memiliki aturan. Kegiatannya bebas sesuai dengan spontanitas anak.
2. Bermain Konstruktif
Bermain konstruktif adalah permainan membangun, membentuk, dan menyusun. Kegiatan bermain ini biasanya menggunakan alat permainan edukatif atau manipulative.
3. Bermain Khayal/Peran
Bermain peran adalah bermain imajinatif berperan sebagai atau menjadi. Ketika bermain khayalan anak akan menggunakan benda-benda disekitar sebagai simbol dari permainan yang diperankan, sebagai contoh anak berpura-pura mengendarai kuda menggunakan gagang sapu.
4. Collecting
Collecting adalah kegiatan bermain mengumpulkan benda-benda yang unik dan menarik menurut anak.
5. Eksplorasi
Bermain eksplorasi adalah kegiatan bermain mencari tahu dengan mencoba dan
6. Games dan Sport
Kegiatan permainan dan olahraga yang memiliki aturan yang harus dipatuhi.
7. Musik
Kegiatan memainkan alat music. Anak memainkan instrumen music secara aktif.

Sedangkan bermain pasif adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik. Beberapa contoh kegiatan bermain pasif diantaranya :

1. Membaca

Membaca adalah kegiatan menyenangkan namun tidak semua anggota tubuh ikut bergerak aktif. Dengan demikian membaca termasuk dalam kegiatan bermain pasif

- 2. Melihat Komik
Melihat komik sama dengan membaca. Anak menikmati kegiatan membaca komik. Pada kegiatan ini anak tidak banyak beraktivitas. Hanya mata dan pikiran saja yang berkativitas.
- 3. Menonton Film
Menonton film adalah kegiatan melihat gambar bergerak dan bersuara di televisi atau layar dengan proyektor. Kegiatan ini tidak banyak mengaktifkan gerak anggota tubuh lain selain mata.
- 4. Mendengarkan Radio
Mendengarkan radio adalah aktifitas telinga mendengarkan suara dari radio. Hal ini menyenangkan namun tidak melibatkan anggota tubuh lain untuk beraktivitas.
- 5. Mendengarkan Musik
Mendengarkan music sama dengan mendengarkan radio. Anak haya diam sambil menikmati music. Tidak melibatkan anggota tubuh lain untu³³eraktivitas.

Berbagai bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kemampuan anak adalah:

- a. Mendongeng
- b. Menggambar
- c. Bermain alat musik sederhana
- d. Bermain dengan lilin atau malam
- e. Permainan tulisan tempel
- f. Permainan dengan balok
- g. Berolahraga

Tabel.4.1
Kategori Bermain (Hurlock,1997:320)

3	Bermain Aktif	3	Bermain Pasif
	Dalam bermain aktif kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak- anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai		Dalam bermain pasif atau “hiburan” kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energy. Anak yang menikmati temannya bermain, memandang hewan atau orang ditelevisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa

3	3
tanggung jawab lebih besar di rumah dan di sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan pertumbuhan tubuh	mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah ra ga atau tempat bermain.

Pada semua usia anak melakukan permainan aktif dan pasif. Proporsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis bermain itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori. Meskipun umunya bermain aktif lebih menonjol pada awal anak-anak dan permainan hiburan ketika anak mendekati puber, namun hal itu tidak selalu benar. Sebagai contoh, anak kecil yang lebih menyukai menonton televisi daripada bermain aktif karena mereka belum belajar permainan yang disukai teman sebayanya, dan akibatnya mereka tidak diterima sebagai anggota kelompok teman sebaya (Hurlock, 1997).

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak mempunyai peraturan kecuali peraturan yang ditetapkan pemain sendiri, bermain juga kebutuhan yang penting untuk anak dengan bermain anak bisa belajar berbagai hal selain untuk hiburan, bermain juga dapat melatih kemampuan sosial anak terhadap teman sebaya, orang tua, dan lingkungan sekitarnya. Bermain sangat berperan penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak sehingga anak dapat berkembang dan tumbuh dengan sehat.

4.2 Bentuk-Bentuk Permainan Edukatif Bagi Anak

Perlu diketahui bahwa kegiatan bermain tidak selalu membutuhkan “mainan”. Namun demikian, tidak semua mainan yang dimainkan oleh anak-anak pada saat ini memiliki unsur pendidikan atau edukasi, dimana permainan itu dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Bila kita mengamati anak-anak yang sedang bermain, maka kegiatan bermain dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1. Bermain banyak gerak (aktif)
Bermain banyak gerak memiliki ciri banyak gerak, seperti lari, lompat, menendang dan lain-lain. Cara ini bermanfaat bagi anak dalam melatih keterampilan macam-macam hal. Kebanyakan anak laki-laki menyukai permainan jenis

ini. Dengan bermain aktif seolah-olah anak menyalurkan tenaganya yang berlebihan. Termasuk dalam bermain aktif contohnya adalah engklek, lompat karet, main bola dan lain-lain

2. Bermain dengan sedikit gerak (pasif)

Bermain dengan sedikit gerak memiliki ciri tidak banyak menggunakan tenaga yang berlebihan, suasana bermain lebih tenang dan santai. Misalnya bermain bekel, papan bongkar pasang, kartu kategori, melihat-lihat buku gambar, membaca, mendengarkan musik dan lain-lain.

Pada umumnya anak perempuan lebih menyukai permainan jenis ini. Seringkali permainan diiringi dengan berpura-pura atau khayal, misalnya masak-masakan, main tamu-tamuan dan lain-lain. Suka tidaknya seorang anak laki-laki atau anak perempuan terhadap jenis bermain pasif atau aktif tergantung pada watak dan kepribadian anak, dan tidak pada jenis kelaminnya. Untuk anak laki-laki dan anak perempuan kedua jenis permainan ini sangat baik atau sama-sama baik untuk perkembangan mereka, asal selalu diusahakan agar anak selalu mendapatkan kesempatan untuk menjajaki lingkungannya dan kedua jenis permainan dilakukan secara seimbang.

Anak yang suka bermain aktif sebaiknya diarahkan juga agar sebagian waktunya digunakan untuk bermain pasif, misalnya untuk membaca buku, mendengarkan musik atau jenis permainan lainnya yang bersifat tenang. Sebaliknya, bila anak suka bermain pasif saja, sebaliknya didorong untuk bermain aktif, sehingga perkembangan otot-otot tubuh dan perkembangan sosial atau bergaul dengan teman-temannya.

4.3 Kalisifikasi Mainan Anak Berdasarkan Usia

Semakin bertambahnya usia anak maka akan bertambah pula kemampuan mereka. Meskipun demikian kebanyakan anak lebih asyik dengan jenis mainan sehingga orang tua tidak dapat memaksakan apabila mainan tersebut merupakan mainan kesukaan anak-anak. Mainan anak sebenarnya bukan hanya sekedar teman bagi anak. Mainan anak dapat menjadi alat atau media yang mendukung tumbuh kembang anak sesuai dengan usianya. Dengan melakukan permainan yang tepat maka anak dapat distimulasi pengembangan aspek perkembangannya yaitu kognitif, motorik, emosional, bahasa dan interaksi dengan teman sebayanya. Setiap

anak tidak dapat dipaksakan untuk melakukan mainan yang belum tepat usianya.

Pada usia anak anda di bawah 6 bulan akan berbeda dengan mainan anak 12 tahun, hal ini dikarenakan daya dukung dari organ tubuh anak yang berbeda. Kemampuan dan kebutuhan anak anda berbeda-beda sesuai dengan usianya. Tidak akan menjadi masalah anak anda bermain cilukba yang sering dilakukan pada usia 6 bulan ke bawah tetapi manfaatnya sudah berkurang ketimbang dilakukan ketika merangsang kemampuan melihat dan mendengar pada usia 6 bulan ke bawah.

Untuk dapat memahami mainan anak yang sesuai dengan usianya. Berikut ini adalah tahapan anak dan jenis mainan yang dibutuhkan untuk mendukung proses perkembangan anak: (<https://pakarmainan.com/blog/klasifikasi-mainan-anak-berdasarkan-umur/>) adalah sebagai berikut:

1. Mainan untuk usia 0-9 bulan

Awal bayi lahir belum memiliki penglihatan yang sempurna. Masih memiliki keterbatasan sehingga diperlukan rangsangan dengan menggunakan warna yang mencolok. Warna-warna yang menarik diantaranya adalah merah, biru, kuning atau warna terang lainnya.

Selanjutnya anak akan mengalami proses duduk, mengalami merangkak, merambat dan juga melangkah. Kemampuan inilah yang harus didukung oleh kemampuan kontras dan berdesain. Selain itu perhatikan juga keamanan dari bahan yang digunakan sehingga tidak memiliki resiko berbahaya dan melukai bayi.

Jenis mainan untuk usia 0-9 bulan

Adapun jenis mainan yang cocok untuk usia 0-9 bulan : Mainan rattle atau kerincingan, mainan gigitan (*teether*), matras gimnastik, beberapa boneka yang berbahan kain, bola karet, boneka yang memiliki bunyi, matras berbentuk boneka, boneka gantung, buku kain atau boneka jari yang memiliki beranekaragam karakter. Selain itu permainan yang tidak menggunakan alat bisa dilakukan dengan bermain cilukba atau mainan menepuk tubuh ibu oleh tangan anak.

2. Mainan untuk Usia 9-18 bulan

Rentang waktu yang seringkali dikategorikan anak batita. Inilah periode emas yang banyak sekali mengalami perkembangan. Pada usia ini anak sudah kuat ketika memegang, mengangkat, dan menarik benda asing. Mainan yang diberikan sudah dalam bentuk pengembangan kreativitas dan emosi.

Dengan demikian anak akan lebih banyak belajar ketelitian, kesabaran, inovasi, kepercayaan, ketekunan dan juga pengalaman.

Jenis mainan untuk usia 9-18 bulan

Beberapa mainan yang dapat dilakukan untuk usia 9-18 bulan ini adalah mainan yang menirukan kehidupan sehari-hari seperti sayuran, buah, binatang, telepon dan mobil-mobilan. Sedangkan untuk memecahkan masalah diantaranya adalah mainan buka tutup, balok susun, puzzle dan bola besar.

3. Mainan untuk Usia 18-36 bulan

Merupakan masa yang aktif, dimana anak lebih suka melakukan gerakan. Dengan mulau berjalan lebih cepat, berjinjit, berlari, memanjat kursi dan melompat kecil. Bahkan kemampuan berbicara semakin bertambah ketika sudah mampu menirukan penyanyi idolanya.

Jenis mainan untuk usia 18-36 bulan

Mainan yang membuatnya berkreasi seperti crayon, lilin kreasi, melukis, drum, piano atau gitar mainan. Selain itu dapat mengembangkan imajinasi dengan menggunakan mainan rumah boneka, merias diri, berpakaian, berdandan dan peralatan memasak.

4 . Mainan untuk Usia 4-5 tahun

Perkembangan motorik yang dilakukan oleh anak usia 4-5 tahun lebih pesat dibandingkan usia sebelumnya. Pada usia ini anak akan dipersiapkan untuk berpikir dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Kemampuan daya pikir dan daya ingat yang tajam akan membantu dalam menunjukan dan menggemari kegiatannya. Bahkan anak anda sudah dapat belajar menggunakan jemari dan benda sekitarnya.

Jenis mainan untuk usia 4-5 tahun

Pada usia ini anak dapat menggunakan jenis mainan seperti monopoli, ular tangga atau lego. Selain itu anak akan belajar untuk angka dan waktu seperti permainan sempo, model huruf dan angka. Bahkan dengan teknologi yang semakin berkembang anak dapat bermain dengan permainan komputer atau aplikasi pada gadget asalkan dilakukan pengawasan orang tua.

Sedangkan untuk mainan yang menggunakan teknologi memang boleh dikenalkan kepada anak akan tetapi peranan orang tua sangat berpengaruh. Orang tua dapat memilihkan permainan dengan tema kekerasan atau menggunakan senjata tajam. Selain itu anda dapat mendampingi dan mengingatkan durasi bermain

sehingga anak tidak mengalami kecanduan dan membahayakan kesehatan akibat dari mata yang terlalu lama menatap monitor. Permainan yang menggunakan teknologi memang sangat membantu terlebih dapat mengatur siasat dan memiliki skor yang baik dengan permasalahan yang dihadapi dalam permainan tersebut. Meskipun demikian tetap harus melalui pengawasan dan bimbingan orang tua agar anak dapat bijak menggunakan permainan online.

4.4 Klasifikasi Bermain Berdasarkan Isinya

- a. *Sosial affective play*; hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dengan orang lain (contoh; ciluk-baa)
- b. *Sense of pleasure play*; permainan yang sifatnya memberikan kesenangan pada anak (contoh; main air dan pasir)
- c. *Skill play*; permainan yang sifatnya memberikan keterampilan pada anak (contoh; naik sepeda)
- d. *Dramatic role play*; anak bermain imajinasinya/fantasi (Contoh; dokter dan perawat)
- e. *Games*; permainan yang menggunakan alat tertentu yang menggunakan perhitungan/skor (Contoh; ular tangga)
- f. *Un occupied behaviour*; anak tidak memainkan alat permainan tertentu, tapi situasi atau objek yang ada di sekelilingnya, yang digunakan sebagai alat permainan (Ex: jinjit-jinjit, bungkok-bungkuk, memainkan kursi, meja dsb)

BAB V

PERAN ORANG DEWASA KETIKA ANAK BERMAIN

5. Uraian Bahan Perkuliahan

5.1 Positif Parenting

Beberapa hal yang dapat dilakukan ketika mendampingi anak bermain, diantaranya :

1. Orang dewasa berpartisipasi aktif ketika bermain bersama anak. Orang dewasa atau pendidik ikut serta mendampingi dan mengawasi ketika anak bermain. Agar anak berada dalam lingkungan yang aman ketika bermain. Dan aspek-aspek perkembangan dapat berkembang dengan optimal.
2. Sebagai fasilitator

Orang dewasa atau pendidik menyediakan fasilitas bermain yang sesuai dengan tahapan perkembangan dan usia anak serta sesuai dengan kebutuhan dan minat anak untuk perkembangannya.

3. Membimbing anak mengendalikan emosi ketika bermain
Ketika terjadi masalah emosional pada anak orang dewasa atau pendidik berperan sebagai penengah atau membantu menenangkan emosi anak. agar masalah emosi ini dapat segera terkendalikan.
4. Membimbing anak dalam bersosialisasi agar dapat bertingkah laku sesuai dengan harapan sosial
Ketika anak bermain bersama teman-teman sebaya orang dewasa juga perlu membimbing anak mengarahkan bagaimana seharusnya anak bersikap sesuai harapan sosial.
5. Memperhatikan keunikan-keunikan yang dimiliki anak
Setiap anak memiliki keunikan sendiri. Setiap anak berbeda. Oleh sebab itu orang dewasa perlu memperhatikan keunikan setiap individu agar dapat mengarahkan kegiatan bermain anak sesuai dengan kebutuhan, tahapan perkembangan, serta usia.

5.2 Hal Yang perlu Diperhatikan

Kemudian sebagai pemerhati anak hendaknya melakukan beberapa hal berikut :

1. Menyediakan alat permainan yang sesuai dengan taraf kematangan anak. sesuaikan alat permainan atau kegiatan bermain dengan usia anak serta tingkat kematangannya. Karena akan mempengaruhi perkembangan serta kemampuan anak. jika kegiatan bermain lebih sulit dari tingkat kematangan anak justru akan menyulitkan anak dan mungkin akan menghambat perkembangan anak.
2. Memperhatikan lingkungan tempat bermain. Lingkungan perlu diperhatikan keamanan serta kenyamanannya. Hal ini agar ketika bermain anak dapat seminimal mungkin mengalami kecelakaan ketika bermain.
3. Memperhatikan waktu bermain. Kegiatan bermain tidak terlalu lama atau sebentar. Karena ada kegiatan lain yang perlu dilakukan selain bermain. Seperti mandi, makan, bersitirahat dan lain sebagainya
4. Memberikan kesempatan pada anak untuk memilih. Kegiatan bermain adalah kegiatan yang bebas dan fleksibel. Oleh sebab itu

anak bebas memilih kegiatan bermain apa yang diminati. Orang dewasa memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan bermain.

5. Mendampingi anak bermain sesuai dengan temponya. Agar anak bermain tidak terlalu keras dan sesuai dengan tahapan perkembangannya, anak perlu pendampingan dari orang dewasa. Karena anak-anak belum memahami permainan yang tepat untuk diri anak sendiri.
6. Tidak terlalu berlebih memberikan petunjuk dan menggunakan suara tinggi. Biarkan anak bereksplorasi dengan mainannya. Tidak perlu terlalu banyak memberikan petunjuk karena akan menghambat perkembangan kreativitasnya. Tidak perlu juga memperingati dengan suara tinggi. Karena akan mempengaruhi karakter serta pemahaman anak.
7. Tidak selalu mendampingi anak ketika bermain. Pendampingan perlu, namun tidak harus setiap saat berada disamping anak karena akan mempengaruhi konsep diri dan kemamdiriannya. Mengawasi dalam jarak yang tidak terlalu jauh atau dekat. Dan segera datang ketika anak membutuhkan bantuan.

Sebagai pemahaman terhadap orang dewasa di sekitar anak baik guru, orang tua ataupun pengasuh anak beberapa hal yang harus diperhatikan diatas bukan berarti terlalu melindungi anak secara berlebihan tetapi karena itu merupakan bagian dari sebuah pengasuhan dan juga perlindungan terhadap anak saat memenuhi hak anak yaitu bermain.

BAB VI

ALAT PERMAINAN

6.Uraian Bahan Perkuliahan

6.1 Pengertian Alat Permainan

Menurut Silva dan Lunt, alat permainan adalah alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermain (1998:207). Alat permainan merupakan media pelengkap yang anak gunakan ketika bermain. Alat permainan memiliki berbagai macam cara untuk digunakan, seperti dibongkar pasang, dirangkai atau dirakit, dikelompokkan, dibentuk, disempurnakan, dan lain sebagainya.

Menurut Semiawan, alat permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunia dari yang tidak diketahui menjadi dipahami anak dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai anak mampu melakukan (2000:4).

Dengan demikian, alat permainan adalah alat yang digunakan anak ketika bermain untuk memenuhi naluri bermain anak sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman ketika bermain.

6.2 Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif menurut Tedjasaputra adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (2001:81). Alat permainan edukatif dapat digunakan dalam berbagai cara agar ketika anak menggunakan alat permainan ini dapat memperoleh berbagai manfaat perkembangan.

Sebagian alat permainan edukatif dikenal sebagai alat permainan manipulative. Menurut Sudono, alat permainan manipulative adalah alat permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan daya pikir anak. alat permainan ini terdiri dari semua alat permainan dengan ukuran kecil dan dapat dimainkan di atas meja (2000:128). Menurut Montessori, "*manipulative toys are the toys that illustrate concept such as large and small, hot cold, loud and soft, and so on*" Alat permainan manipulative adalah alat yang digunakan oleh anak untuk memperoleh suatu pengetahuan mengenai sebuah pemahaman konsep pembelajaran (www.michelolaf.com, 2005, diunduh pada September 2010).

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka dapat disimpulkan alat permainan manipulative adalah alat permainan kecil dan dimainkan di atas meja yang dapat digunakan untuk memperoleh suatu konsep pengetahuan sehingga dapat mengembangkan daya pikir anak serta melatih siswa untuk terampil bekerja.

Alat permainan edukatif memiliki beberapa ciri (www.indosiar.com-news-htm, 2005, diunduh pada September 2010), diantaranya :

- (1) alat permainan dapat merangsang siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses bermain,
- (2) bentuk mainan *unstructured*,
- (3) mainan dibuat memiliki tujuan untuk pengembangan tertentu

Alat permainan manipulative memiliki beberapa syarat agar anak terjamin keamanan dan kenyamanannya ketika bermain dengan alat permainan ini (1992:43). Syarat-syarat tersebut diantaranya,

- (1) dapat digunakan dalam beberapa cara atau bersifat konstruktif yakni dapat dibuat dalam berbagai macam bentuk,
- (2) ditujukan bagi anak usia di atas 1,5 tahun, dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan,

- (3) terbuat dari bahan yang aman bagi anak, tidak tajam dan menggunakan cat yang tidak beracun,
- (4) membuat anak terlibat secara aktif atau melakukan sesuatu

6.3 Macam alat Permainan Edukatif

Pada tahun 1972 Dewan Nasional Indonesia untuk kesejahteraan sosial memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). APE merupakan perkembangan dari proyek pembuat buku keluarga dan balita yang dikelola oleh Kantor Menteri Urusan Peranan Wanita. Keberhasilan proyek tersebut menyebabkan APE digunakan di seluruh wilayah Indonesia melalui program-program BKKBN dan ibu-ibu PKK (Sudono, 2000:28).

25 beberapa macam alat-alat permainan edukatif itu diantaranya :

- Boneka dari kain
- Balok bangunan besar polos
- Menara gelang segitiga, bujur sangkar, lingkaran, segi enam
- Tangga kubus dan tangga silinder
- balok ukur polos
- krincingan bayi
- gantungan bayi
- puzzle
- kotak gambar pola
- papan pasak 25
- papan pasak 100



Gambar.1 Balok Polos



Gambar.2 Puzzle



Gambar.3 Papan Pasak

Jumlah dan ragam alat permainan ini sudah berkembang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Dari bentuk alat permainan ini APE berakar dari alat permainan Montessori dan Froebel.

Alat permainan edukatif tersebut fungsinya sebagai stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak, sebagai fungsi stimulasi tentunya harus diperhatikan terkait hal-hal sebagai berikut:

1. Ketepatan memilih alat permainan edukatif dengan usia anak
2. Keamanan alat permainan edukatif bagi anak
3. Besar kecilnya atau ukuran alat permainan edukatif sesuai usia anak
4. Fungsi masing-masing alat permainan edukatif bisa spesifik terhadap aspek perkembangan yang akan dikembangkan
5. Kualitas bahan alat permainan edukatif (awet/mudah rusak)
6. Kebersihan alat permainan edukatif tersebut ketika akan digunakan anak

BAB VII PERMAINAN TRADISIONAL

7.1 Pengertian Permainan

121

Bermain dan permainan adalah dua hal yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari. Anak usia dini tidak terlepas dari dunia bermain dan melakukan permainan di lingkungan tempatnya berada. Bermain akan membuat anak mengeksplorasi seluruh potensi yang ada dalam dirinya.

Menurut Tedjasaputra permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai oleh adanya aturan-aturan dan persyaratan-persyaratan yang disepakati bersama (2001,60). Menurut Ralibi diambil dari kata *Musabaqah*, permainan adalah bentuk kegiatan terkendali oleh aturan, bahkan terkadang menjadi sebuah pertandingan (2008,43). Menurut Ruswandi, permainan adalah sebuah bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi pelakunya (2005,7). Dengan demikian, permainan adalah bentuk kegiatan bermain yang ditandai dan dikendalikan oleh aturan-aturan berdasarkan kesepakatan bersama untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak.

Menurut Ralibi, terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum membuat permainan : *Pertama* adalah *Goal Setting* atau tujuan dari kegiatan permainan tersebut. sebagai contoh, permainan balok. Diharapkan setelah anak menyusun balok, anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halusnya. *Kedua* adalah *judul*. Setiap membuat permainan jangan pernah lupa mencantumkan judul atau nama permainan tersebut. sebagai contoh, *kantong ajaib* yaitu kegiatan permainan anak harus menebak benda-benda apa saja yang terdapat dalam kantong berwarna hitam. *Ketiga* yaitu *Planning* atau rencana. Tanpa adanya rencana, kegiatan permainan tidak dapat berjalan dengan baik karena perlu ada scenario permainan agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Sebagai contoh permainan kucing dan tikus, tanpa perencanaan yang matang kegiatan permainan kucing menangkap tikus tidak akan berjalan baik, karena perlu persiapan tempat yang sesuai, jalan cerita yang baik agar anak-anak merasa senang menjalani kegiatan dan tujuan kegiatan dapat tercapai. Hal terakhir yang juga perlu diperhatikan adalah *Media* atau perlengkapan permainan agar permainan menjadi lebih berarti dan menyenangkan (2008,44).

Selanjutnya terdapat beberapa prinsip permainan menurut Ruswandi (2005,8), diantaranya :

1. Pengulangan

Setiap permainan memiliki berbagai tujuan yang diharapkan akan dicapai oleh pelaku permainan atau anak. Agar tujuan tersebut tercapai maka perlu dilakukan pengulangan kegiatan permainan tersebut. pengulangan kegiatan dapat dilakukan berselang dengan kegiatan lain agar anak tidak merasa bosan dengan kegiatan permainan tersebut.

2. Penguatan

Permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami keberhasilan atau pencapaian baru sebagai bagian dari partisipasi anak. dengan demikian guru dapat memberikan konsekuensi yang menyenangkan atau *reward* atas keberhasilan capaian tersebut. hal ini agar capaian tersebut dapat lebih optimal dan menetap mantap dalam diri anak.

3. Asosiasi

Melalui permainan dapat memudahkan anak memperoleh pengalaman belajar untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan serta pembentukan sikap.

4. Pelibatan Indera

Beberapa penelitian mengemukakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan sebanyak mungkin indera manusia. Terutama bagi anak usia dini yang perkembangan kognitifnya berada pada tahap *sensory motor* dan *pra operational concret*. Pada tahap ini anak memperoleh informasi dan pengetahuan melalui keterlibatan indera.

7.2 Pengertian Permainan Tradisional

Konsep permainan tradisional tidak terlepas dari dunia anak bermain akan lebih dilakukan dengan baik apabila dilakukan dengan konsep pembelajaran yang benar. Keberagaman budaya dan permainan di Indonesia sangat beragam. Permainan tradisional merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kultur budaya yang ada di masyarakat Indonesia. Konsep permainan tradisional mengandung unsur yang sama dengan konsep bermain pada usia dini.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya mengenai permainan, yaitu bentuk kegiatan bermain yang ditandai dan dikendalikan oleh aturan-aturan berdasarkan kesepakatan bersama untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak. selanjutnya akan ditinjau sebuah pengertian tentang istilah tradisional menurut Huck, Hepler dan

Hickman, yaitu sesuatu yang disebarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi dan tidak jelas siapa yang menciptakan atau menemukannya (*anonymus*) (1987,251).

Permainan tradisional tidak hanya berfungsi⁴¹ sebagai hiburan, tetapi juga sarana internalisasi dan sosialisasi. Pada permainan tradisional, terkandung nilai-nilai yang sangat penting bagi perkembangan fisik maupun jiwa anak-anak. Menurut Robert, Arth, dan Bush yang⁴⁸ kutip Danandjaja, (2002) membagi permainan tradisional ke dalam dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan pe³⁰mainan untuk bertanding (*game*).

Dewasa ini berbagai permainan tradisional banyak yang hanya tinggal nama. Padahal, di masa lalu dapat dikatakan anak-anak sangat akrab dengan berbagai permainan tradisional yang ada dalam masyarakatnya. Menurut Boedhisantoso, (Sujarno, dkk., 2013;3) mengatakan bahwa permainan tradisional pada gilirannya membuat anak dapat bersosialisasi dalam masyarakat dengan baik.

Harapan kita tentunya menginginkan supaya permainan tradisional akan terus ada, tidak terkikis bahkan hilang bergeser dengan permainan modern. Sementara, melalui permainan tradisional diharapkan anak juga⁴¹ warisi nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang pada gilirannya dapat dijadikan acuan dalam bermasyarakat. Dengan perkataan lain, melalui permainan tradisional karakter anak terbentuk sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia (Sujarno, 2013;4⁴⁰

Masyarakat dan kebudayaan merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan lainnya ti⁴⁰k dapat dipisahkan. Tanpa masyarakat pendukungnya, kebudayaan tidak pernah ada, demikian sebaliknya. Fungsi kebudayaan dalam suatu masyarakat adalah sebagai pedoman bersikap dan berperilaku dalam menanggapi lingkungannya Suparlan, (Sujarno.dkk, 2013:5).

Perkembangan teknologi informasi mulai menggeser keberadaan permainan tradisional. Sebagai warisan budaya bangsa yang perlu dilestarikan maka permainan tradisional juga harus tetap diperkenalkan pada anak sejak usia dini.

Manusia tidak bisa membendung teknologi, bagaimanapun teknologi diperlukan untuk membantu kehidupan manusia, yang menjadi kewajiban ialah menyeimbangkannya dengan efek samping kemajuan teknologi dapat diperkecil. Orang tua memegang peranan penting dalam keseimbangan itu, terutama yang berkaitan dengan permainan tradisional.

Beragam permainan tradisional mengarahkan anak berkembang secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Dalam permainan yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh.

Bermain dan permainan tradisional merupakan sebuah warisan untuk generasi sebagai alat belajar yang sangat penting, bermain dan permainan tradisional bukan unsur yang disengaja karena berkaitan dengan budaya dan bertujuan untuk kesenangan rekreasi. Hal ini sesuai kajian yang dilakukan oleh Ajila dan Olowu, (2014) dimana hasil itu menyatakan *"children's games often handed down through generations are one of childhood's most important learning tool and socializing mechanisms."*

7.3 Macam Permainan Tradisional di Gorontalo

Berikut merupakan beberapa ragam permainan tradisional di daerah Gorontalo, diantaranya:

7.3.1 Batata

Permainan adalah bentuk kegiatan bermain yang ditandai dan dikendalikan oleh aturan-aturan berdasarkan kesepakatan bersama untuk memberikan pengalaman belajar kita.

Permainan Tradisional adalah permainan yang disebarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi dan tidak jelas siapa yang menciptakan atau menemukannya (*anonymus*).

Istilah Batata diambil dari syair iringan lagu permainan yang berjudul Batata. Arti Batat yang sebenar belum diketahui. Namun dalam lagu diceritakan bahwa lagu Batata adalah cara seorang pedagang menjajakan dagangannya berupa permata kepada pembeli.

Batata
Batata.....batata....
Sili Palamata
Lanta Pela
Bibi Kanali
Lanta Buba...Pak!!!!

Terjemahan : Batata...batata....Sisir dan Permata, Rantai dan Perak, Buah kenari...Lantas bubar...Pak!!!!

Permainan ini dimainkan baik pada waktu siang maupun malam sesuai dengan waktu senggang yang dimiliki anak-anak yang akan

bermain. Permainan ini juga terkadang dimainkan pada hari-hari besar islam atau saat malam kenduri. Permainan Batata dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan di semua lapisan kalangan masyarakat.

Menurut cerita, permainan batata dibawa oleh masyarakat pendatang. Hal ini tampak dari syair pengiring batata yang menggunakan bahasa melayu. Seorang informan bernama Aba Arsadi yang saat menceritakan sejarah Batata beliau sudah berusia 70 tahun. Menuturkan, sejak kecil permainan ini dimainkan di sekolah melayu dan sekolah rakyat. Kemudian oleh guru-guru yang berasal dari Belanda memimpin permainan ini dan memainkannya dalam lingkaran.

Pemain batata terdiri dari tujuh orang. salah satu pemain berperan sebagai pemimpin permainan. Alat yang disiapkan adalah tujuh lembar sapu tangan atau handuk kecil untuk menutup mata.

Permainan diawali kegiatan memilih pemain yang akan ditutup matanya menjadi pedangan permata. Salah seorang pemimpin membuka telapak tangannya dan teman-teman lain meletakkan jari telunjuknya d atas telapak tangan pemimpin. Kemudian syair lagu batata dinyanyikan. Pada kalimat terakhir...lanta buba...pak!!! Telapak tangan pemimpin akan tertutup dan jari telunjuk yang tertangkap akan menjadi pedagang.

Semua mata pemain ditutup dengan sapu tangan. Si pedagang berteriak "Siliii..." kemudian ada dua teman menjawab "palamat...!" sambil berusaha menghindari pedagang. Kemudian pedagang berusaha mengejar teman yang menjawab tersebut. selanjutnya agar dapat mengetahui posisi teman-temannya, pedagang berteriak kembali "Lantaaa..." dan teman membalas "Pelaaa..." berulang-ulang sampai syair selesai. Jika terdapat salah seorang teman yang tertangkap maka ia akan menggantikan sebagai pedagang. Begitu seterusnya (sumber : kantor dinas pariwisata kota Gorontalo,2008).

7.3.2 Cur Pal

Istilah *cur pal* ini tidak diketahui artinya, karena buka berasal dari bahasa Gorontalo. Permainan ini muncul setelah zaman penjajahan. *Pal* dalam permainan ini diartikan sebagai tonggak. Sehingga permainan ini bertumpu pada suatu tonggak yang diberi tanda lingkaran. *Cur pal* merupakan seruan dari pemain yang mencari teman lainnya yang bersembunyi, Ketika melihat teman yang bersembunyi keluar penjaga berseru "cur" dan sambil menepuk tonggak menyerukan lagi "pal".

Permainan *Cur Pal* adalah permainan musiman. Terkadang hilang dan terkadang muncul kembali ditandai seruan anak-anak yang mengatakan “cuur...pal....cuur...pal..”. Permainan ini dimainkan saat senggang di siang, sore atau malam hari saat bulan purnama. Permainan *cur pal* biasanya dimainkan oleh golongan kelompok menengah dan atas. Seperti anak pegawai, saudagar, atau pengusaha pada masa itu.

Pemain *cur pal* terdiri dari 3-7 orang. Satu orang berperan sebagai pencari teman. Biasanya permainan ini dimainkan oleh anak-anak yang berusia sekitar 5-12 tahun karena pada usia ini anak sudah mampu berlari dengan cepat dan tangkas. Sebagai persiapan anak-anak berkumpul pada suatu tempat yang dipilih sebagai arena permainan kemudian menentukan tonggak atau pohon apa yang akan menjadi “pal” atau benteng tempat penjagaan.

Cara memainkan permainan ini diawali dengan penjaga tiang pal yang menutup mata. Kemudian teman lain mencari tempat bersembunyi. Selama dalam proses bersembunyi penjaga akan bertanya “sudah?” dan bagi teman yang belum dapat mengatakan “belum”. Apabila sudah tidak ada lagi teman yang menjawab pertanyaan penjaga maka saatnya bagi penjaga untuk mencari teman-teman yang bersembunyi. Agar lolos dari pengintaian maka teman yang dicari dapat mengendap-endap untuk menyentuh pal tanpa sepengetahuan penjaga. Jika dapat menyentuh pal maka teman mendapat point 1. Jika terdapat teman yang tertebak oleh penjaga, dengan segera penjaga meneriakan nama dan kata cur. Jika terdapat teman yang tercur maka teman itu akan menggantikan tempat si penjaga (sumber : dinas pariwisata kota Gorontalo, 2008).

7.3.3 Tumbu-tumbu Balanga

Istilah tumbu-tumbu balanga diambil dari untaian syair yang dipakai untuk membujuk bayi agar berhenti menangis. Proses membujuknya dengan menepuk-nepuk meja atau kursi dengan kepala tangan sambil menyanyikan lagu tumbu-tumbu balanga.

Permainan ini tercipta ketika anak-anak sedang berkumpul dimana saja. Permainan ini dimainkan pada saat mereka bertandang ke rumah kerabat yang mengadakan kenduri atau ketika mereka sibuk dengan pekerjaan di sawah atau di lading, sedangkan mereka akan bertugas menjaga rumah. Anak-anak yang bisa memainkan permainan ini biasanya adalah teman-teman yang berdekatan rumah atau teman di sekolah. Dimainkan oleh berbagai kalangan lapisan masyarakat.

Menurut informan, permainan ini sudah dikenal semenjak mereka masih kecil. Oleh karena itu bentuk permainan ini sering

berubah-ubah, maka tidaklah diketahui dengan pasti permainan yang sebenarnya. Namun yang tertinggal hanya syair tumbu-tumbu balaga dan kepalan tangan yang tersusun. Kepalan tangan ini digunakan untuk menentukan siapa yang akan menjadi pemimpin permainan.

Permainan ini tidak menggunakan alat tetapi memiliki syair yang dilantunkan sendiri-sendiri oleh pemain. Syair ini akan berakhir setelah kepalan tangan itu terbuka dan terakhir terbuka atau posisi teratas itulah yang kalah. Syair tumbu-tumbu balaga adalah sebagai berikut :

47

Tumbu-tumbu balaga, balaga li masoyi
Soyi-soyi leke, leke kambu-kambu
Bu'ade tibawa tutu"iyo hulawa

Permainan ini dimulai dengan persiapan, yaitu setelah anak-anak berkumpul sejumlah tiga orang akan menentukan permainan tumbu-tumbu balaga. Selanjutnya berseru "balaga" yaitu saatnya berebut tempat dalam lingkaran. Pemain yang berada dalam posisi 1,2,3 dan seterusnya ditentukan dari posisi urutan saat tangan tersusun. Pemain yang paling terakhir terbuka telapak tangannya adalah pemain yang akan berjaga ditengah lingkaran dan berusaha merebut posisi teman yang lain. Pemain tengah ini akan berseru "balaga" dan teman lain bertukar posisi. Pemain tengah akan berusaha merebut posisi teman lain. Teman yang terebut posisinya maka akan menggantikan pemain tengah. Jika terjadi tambahan pemain, maka permainan akan diulang dari kegiatan menyusun kepalan tangan (sumber : dinas pariwisata kota Gorontalo, 2008).

7.3.4 Ti Bagogo

Istilah ti bagogo umumnya menakutkan bagi anak-anak. ti bagogo berarti setan yang wajahnya menakutkan. Oleh sebab itu ketika anak-anak mengais akan langsung terdiam jika diberitahu bahwa ti bagogo akan datang mendengar anak yang menangis. Permainan ti bagogo dimainkan pada waktu senggang. Permainan ini banyak dijumpai pada waktu upacara perkawinan, sunatan, dan gunting rambut dimana banyak berkumpul kaum kerabat, tetangga, bersama anak-anaknya. Permainan ini bersifat musiman, Permainan ini dilakukan siapa saja dari segala lapisan masyarakat.

Para informan tidak dapat memberikan keterangan sejak kapan permainan ini berada di daerah gorontalo. dikatakan sewaktu masih kecil mereka pernah melihat dan memainkannya. Permainan ini juga sudah diketahui orang tua mereka sejak kecil. proses permainan tidak

berubah dari masa ke masa. Pada daerah pesisir disebut ti bagogo, namun di daerah pedalaman di sebut *mohotu ponggo* (membuat syetan). Kedua permainan ini memiliki jalan permainan yang sama. Perbedaan dari permainan ini terletak pada sanksi yang diberikan pada pihak yang kalah. Sesuai dengan kebiasaan yang terdapat di tiap daerah.

Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh anak-anak pria maupun wanita yang berusia 5 sampai 12 tahun. Permainan ti bagogo tidak membutuhkan alat permainan selain area tanah yang cukup luas untuk menggambar dua buah lingkaran dengan diameter sekitar 2 sampai 3 meter dan 1 sampai 2 meter.

Sebelum permainan dimulai pemain menggambar dua buah lingkaran. Lingkaran yang besar berfungsi untuk tempat peserta yang terdesak agar selamat dari jangkauan ti bagogo. Lingkaran ini disebut lilingo. Kemudian dilakukan suten, peserta yang kalah suten itulah yang menjadi ti bagogo. Ti bagogo mulai menjalankan peranannya mengambil posisi diluar lilingo. Ti bagogo berusaha menjebak pemain lain agar masuk kedalam lingkaran dan terjebak. Apabila ada yang terjebak, pemain itu akan menggantikan ti bagogo. Pemain yang tiak pernah tertangkap adalah pemenangnya. (sumber : dinas pariwisata kota Gorontalo, 2008).

7.3.5 Tengge-Tengge

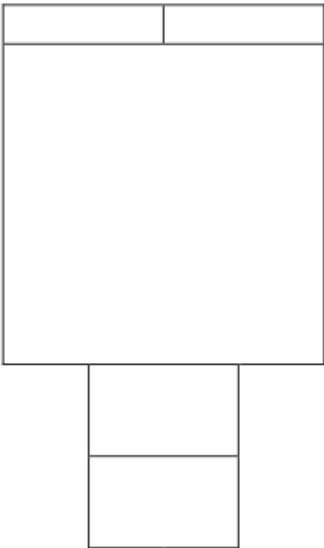
Permainan **tengge-tengge** (dalam bahasa Gorontalo) merupakan permainan tradisional **lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.** Permainan **tengge-tengge** biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus membuat kotak-kotak di pelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat berhimpit vertical kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.

Permainan ini mempunyai banyak nama atau istilah lain. Terdapat **dugaan bahwa** nama permainan ini berasal dari “**zondag-maandag**” yang berasal dari Belanda dan menyebar ke Nusantara pada jaman kolonial, walaupun **pendapat** tersebut **pendapat sementara.** Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di **Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi** dengan **nama yang berbeda-beda** tentunya. Nama-nama untuk permainan **tengge-tengge** atau dalam bahasa Inggris “**Hopscotch**”, antara lain **Engklek (Jawa), Asinan, Gala Asin (Kalimantan), Intingan (Sampit), Cak Lingking (Bangka), Dengkleng, Teprok (Bali), Gili-gili (Merauke), Deprok**

(Betawi), Gedrik (Banyuwangi), Bak-baan, engkle (Lamongan), Bendang (Lumajang), Engkleng (Pacitan), Sonda (Mojokerto), Tepok Gunung (Jawa Barat), dan masih banyak lagi nama yang lain. Peralatan yang digunakan untuk bermain tengge-tengge adalah pecahan genteng dan kapur untuk garis batas.

Adapun jenis atau bentuk tengge-tengge yang telah teridentifikasi dalam penelitian Iswinarti (2007) ada 11 bentuk, yaitu sebagai berikut:

- ✚ bentuk kupingan, kapal balasam, sondah kapal, ebrekan 8;
- ✚ bentuk gunung gunungan;
- ✚ bentuk palang merah;
- ✚ bentuk sorok;
- ✚ bentuk sorok (variasi lain);
- ✚ bentuk Bulet Payung;
- ✚ bentuk orang-orangan;
- ✚ bentuk pa'a;
- ✚ bentuk baling-baling;
- ✚ bentuk TV;
- ✚ Bentuk Menara.



Gambar. Salah satu bentuk gambar tengge-tengge

Cara bermain tengge-tengge sederhana saja, cukup melompat menggunakan satu kaki di setiap petak-petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain, setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genteng, keramik lantai, ataupun batu yang datar. Kereweng atau gacuk

dilempar pada salah satu petak yang digambar di tanah, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak atau ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada. Saat melemparkannya tidak boleh melebihi kotak yang disediakan, jika melebihi, maka dinyatakan gugur, dan diganti dengan pemain selanjutnya.

Pemain yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi tengge-tenggenya, jika pas pada petak yang dikehendaki, maka petak itu akan menjadi "sawahnya", artinya di petak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak dengan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. Peserta yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya. Permainan ini sangat seru karena biasanya paling sering kesalahan yang dilakukan adalah saat kita melempar gacuk tapi tidak pas di kotaknya atau meleset dari tempatnya.

7.3.6 Palapudu

Istilah kata palapudu sampai saat ini belum diketahui dengan pasti. Hanya yang jelas motif alat ini dimainkan adalah untuk menembak. Menurut penuturan informan yang bernama Kasim Langgapa (57 tahun) tinggal di desa Molu'o Kecamatan Kwandang, bahwa permainan Palapudu sudah dikenalnya sejak kecil, dan ayahnya pernah membuat palapudu ini. Alat Palapudu ini terbuat dari bulu (bambu) dengan menggunakan peluru dari ketumbar (ketumbari). Mainan ini, adalah mainan yang paling digemari pada waktu itu dan pada umumnya sangat diminati oleh anak laki-laki, namun demikian tidak menutup kemungkinan anak perempuan juga dapat memainkan permainan tersebut.

Munculnya permainan ini menurut informasi yang didapati, pada waktu masih zaman penjajahan belanda, warga masyarakat gorontalo menggunakan alat palapudu ini sebagai senjata seadanya untuk menembak musuh-musuh yang ada, dan akhirnya alat palapudu ini berkembang menjadi mainan anak-anak, namun saat ini permainan palapudu sudah mulai hilang dari peredaran mainan anak-anak diperkotaan, kecuali dipedesaan masih banyak terdapat mainan tersebut tapi dalam mainan ini palapudu sudah sering di isi dengan kertas sobekan yang kecil sebagai peluru bukan lagi menggunakan buah ketumbar.

Cara memainkan palapudu terdiri dari beberapa tahap, diantaranya : pertama, isilah tabung bambu itu dengan buah ketumbar, buah yang

pertama usahakan belum keluar dari tabung palpudu. Buah berikutnya dimasukkan kedalam tabung palapudu dan akan mendesak buah yang pertama, dan pada waktu menekan serentak buah yang pertama akan keluar. Selanjutnya permainan ini dapat dimainkan sendiri sekedar hiburan anak-anak atau juga dapat dimainkan kelompok dengan permainan perang-perangan sebagai senjatanya.

7.3.7 Ponti

Ponti merupakan permainan daerah Gorontalo yang sangat diminati oleh anak Perempuan. Sejak dulu permainan Ponti menjadi permainan favorit di daerah Gorontalo. Coba tanyakan saja kepada masyarakat Gorontalo, dimulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, bahkan orangtua pun masih sangat senang mengikuti permainan ini apabila ditawarkan untuk ikut berpartisipasi.

Permainan ini sudah dimainkan oleh masyarakat daerah Gorontalo sejak dulu, menurut keterangan dari para orangtua, permainan ini sudah dimainkan oleh nenek mereka sendiri bahkan mungkin lebih lama lagi. Namun sayangnya permainan ini sangat jarang diberitakan sebagai permainan Tradisional sah dari daerah Gorontalo. Padahal dibandingkan dengan semua permainan Tradisional yang ada, permainan inilah yang sangat banyak menarik perhatian orang.

Entah siapa yang menciptakannya, namun banyak orang meyakini bahwa permainan ini mungkin mulai dimainkan oleh orang-orang yang tinggal dipesisir pantai. Keyakinan ini bermunculan karena alat permainan yang digunakan selain menggunakan bola karet, adalah menggunakan "**Biya**" atau kerang yang ditemukan disekitar pantai. Ukuran dan warna **Biya** ini pun sangat bervariasi, sebagian besar anak-anak menggunakan **Biya** yang berukuran kecil, sedangkan anak remaja biasa menggunakan **Biya** yang ukurannya lebih besar. Warna **Biya** pun sangat bervariasi, ada yang berwarna putih, putih dengan garis kuning dipinggirnya, ada warna coklat dengan bintik-bintik hitam, bahkan ada yang berwarna hitam legam, serta masih sangat banyak lagi variasi warna **Biya** yang dapat menarik minat anak-anak maupun orang dewasa.

Permainan Ponti tidak mengenal kapan dapat dimainkan, karena permainan ini dapat dimainkan kapan saja. Semua masyarakat Gorontalo sangat antusias apabila ditanyai mengenai permainan ini. Permainan Ponti merupakan permainan favorit di Daerah Gorontalo.

Alat permainan yang dibutuhkan dalam permainan Ponti sangat mudah didapatkan, sehingga orangtua tidak perlu khawatir untuk menyajikan permainan ini kepada anak. Alat-alat yang dibutuhkan

adalah sebagai berikut : Bola Karet atau bisa digantikan oleh Bola tenis, **Biya** atau bisa digantikan dengan Batu.

Permainan dapat dilakukan perindividu ataupun dengan membentuk Tim. Tergantung banyaknya Pemain yang ikut serta, apabila permainan dilakukan dengan jumlah pemain ganjil, maka permainan akan dilakukan perindividu. Namun apabila jumlah pemain yang ikut serta berjumlah genap maka permainan ini akan menjadi permainan tim.

Permainan Ponti melewati beberapa tahapan sebelum mendapatkan pemenang, tahapan tersebut antara lain Biasa, Putih lalu Hitam. Sedangkan Babak dari permainan Ponti sebagai berikut : Permulaan, Turun, Naik, Buhi, Tali dan Seng. Babak dalam permainan poti memang sangat banyak, namun saat ini banyak yang memainkan permainan ini hanya sampai pada tahap **Buhi** saja, alasannya agar tidak memakan waktu banyak dalam permainan.

Selain itu apabila sulit dalam mendapatkan **Biya** maka permainan ini masih bisa dilanjutkan dengan menggantikan **Biya** dengan batu. Mungkin terdengar aneh bagaimana cara memainkannya apabila memasuki tahap **Putih** dan **Hitam**. Dalam tahap Putih, maka Batu cukup disentuh saja, sedangkan dalam tahap Hitam, maka batu langsung diambil seperti pada tahap biasa.

Permainan ini memiliki aturan yang akan didiskusikan oleh para pemain sebelum melakukan permainan.

Aturan dari Permainan ini Biasanya dapat Berupa :

- ✚ Dapat menggunakan bantuan, bantuan dapat berupa
- ✚ Memindahkan batu atau disebut “Sorong” atau dalam bahasa gorontalo disebut “**Lo-Heyi**” apabila ada batu yang berdekatan.
- ✚ Dapat menggunakan 2 tangan apabila menghadapi permainan dengan tahap yang sulit, seperti mengumpulkan 6 batu sekaligus atau lebih
- ✚ Apabila memasuki permainan di mana **Biya** yang digunakan dalam keadaan terbuka semua atau biasa disebut “**Nene**” maupun **Biya** dalam keadaan tertutup atau biasa disebut “**Bapu**”, maka permainan dapat dilanjutkan oleh pemain, aturan seperti ini biasanya digunakan oleh anak-anak yang baru belajar memainkan permainan ini. Untuk orang dewasa aturan ini cenderung terbalik, artinya pemain harus menghentikan permainannya dan dilanjutkan oleh pemain lain.
- ✚ Pemain dapat melakukan **Demonstrasi**. Yang di maksud dengan Demonstrasi adalah apabila pemain melakukan permainan yang lebih hebat atau tidak biasanya.

- ✚ Permainan disepakati dihentikan pada Tahap yang mana, sebelum memasuki "**Cek-Cek**".
- ✚ Dalam "**Cek-Cek**" disepakati berapa kali pemain harus melaksanakan "**Cek-Cek**" misalnya 5 kali 10 kali atau 20 kali.
- ✚ "**Cek-Cek**" yang dilakukan dalam permainan tim disepakati apakah dapat dilanjutkan oleh anggota Tim lain atau tidak. Misalnya dalam tahap "**Cek-Cek**" anggota Tim hanya dapat menyelesaikan 4 kali, maka anggota Tim yang lain dapat menyelesaikan permainan dengan melanjutkan permainan tersebut tanpa harus mengulang "**Cek-Cek**" dari pertama.

Setelah mendiskusikan aturan permainan maka pemain dapat memulai permainan dengan cara sebagai berikut:

1. Pertama melakukan Pengundian. Sebelum memulai permainan, para pemain harus mengundi siapa yang akan lebih dulu melakukan permainan.
2. Setelah melakukan pengundian, maka permainan akan dimulai oleh pemain yang mendapatkan kesempatan pertama.
3. Permainan yang dilakukan dimulai dari mengumpulkan **Biya** secara bertahap dengan melemparkan bola keudara dan menangkapnya kembali, setelah selesai mengumpulkan **Biya** dengan satu tangan.
4. **Biya** yang dikumpulkan oleh pemain pada pertama kali bermain adalah mengumpulkan 1 **Biya** lebih dulu, namun apabila jumlah **Biya** yang digunakan lebih dari Lima buah, maka permainan dimulai dengan mengambil 2 **Biya** lebih dulu.
5. Permainan dilaksanakan secara bergiliran.
6. Permainan akan diambil alih oleh pemain lain apabila pemain melakukan kesalahan.

Beberapa Kesalahan-kesalahan dalam permainan Ponti, diantaranya:

- "**Ko'i**", yang dimaksud dengan Ko'i adalah apabila pemain membuat **Biya** lain bergerak atau tangan maupun Bola menyentuh **Biya** yang lain.
- Bola terpantul 2 kali, dalam permainan ini Bola hanya dapat berpantul 1 kali atau sama sekali tidak terpantul.
- Terjadi kesalahan pada **Biya** yang disebut "**Nene**" ataupun "**Bapu**". (sebelumnya sudah disepakati)
- Salah mengambil jumlah **Biya**. Misalnya permainan telah mencapai 109 ga Biasa" namun Pemain mengambil 4 buah **Biya**.
- Pemenang dalam permainan ini adalah Pemain yang dapat menyelesaikan semua tahap permainan yang disepakati.

Selain keunikan permainan Ponti, ada satu hal yang dapat menjadi pembelajaran bagi para pemainnya, yaitu istilah “**Patatiyo**”, istilah ini dalam bahasa Indonesia berarti “**Bukti**”. Istilah **Patatiyo** digunakan untuk memberikan pelajaran kepada para pemain untuk bersikap Sportif dan jujur, karena setiap sikap yang penuh kebohongan maka akan ada balasannya, atau Bukti dari kebohongan. Sehingga dalam permainan Ponti, apabila pemainnya melakukan kesalahan yang luput dari pengamatan lawan main dan tidak mau mengakuinya, maka disaat pemain ini melakukan kesalahan untuk kedua kalinya, para pemain lain akan meneriakinya dengan kata **Patatiyo !** atau **Patatio Liyo Buti !**

7.4 Macam Permainan Tradisional di Jawa

7.4.1 Congklak/Dakon

Congklak/dakon merupakan permainan perorangan di mana pemain duduk berhadapan. Peralatan yang digunakan untuk bermain congklak, yaitu sebuah kayu berbentuk/menyerupai perahu. Di sebelah ujungnya ada ukiran berb⁵¹tuk kepala baga. Lubang-lubang congklak dibuat dalam dua barisan yang disebut kampung. Pada ujung kampung terdapat sebuah lubang besar dan dalam dinamakan rumah. Kampung-kampung ini diisi dengan biji congklak sama banyak jumlahnya dengan lubang/kampung congklak.

Dua pemain duduk berhadapan menghadap papan congklak. Kedua pemain l⁸⁸sama-sama, mengambil dan memasukan biji congklak satu persatu ke dalam lubang kampung, pergerakan dari kanan ke kiri mengisi kampung sendiri dan kampung lawan. Cara ini terus dilakukan sampai biji congklak habis di tangan. Apabila biji congklak mengisi kampung kosong dikawasan sendiri atau lawan, pemain dikatakan harus berhenti, kemudian menunggu sampai lawan ⁵¹elakukan yang sama baru bisa bermain lagi. Apabila biji congklak itu mati di kampung sendiri maka pemain boleh menembak kampung lawan yang berada tepat di depannya dan mengambil semua biji congklak dimasukan di rumahnya.

Permainan tradisional congklak/dakon ini memfasilitasi, membimbing dan menstimulasi perkembangan anak terkait beberapa kemampuan meskipun secara konsep spesifik lebih kepada kemampuan berfikir, memecahkan masalah tetapi juga kemampuan yang lain anataranya:

- berinteraksi/bermain dengan teman sebayanya
- meningkatkan solidaritas sesama teman
- disiplin dan percaya diri

- dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar
- mengetahui sebab akibat melakukan kesalahan, dan mampu berkomunikasi secara lisan

7.4.2 Engklek

17

Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Engklek adalah permainan yang sudah ada secara turun temurun, permainan ini dilakukan dengan cara berjalan atau melompat dengan menggunakan satu kaki Lindawati, (Margareta, 2015). Sedangkan menurut Aisyah¹³ dkk, (Margareta, 2015) mengatakan bahwa engklek adalah jenis permainan tradisional yang dilakukan di halaman dengan menggambar kotak-kotak kemudian melompat-lompat ke kotak berikutnya.

Permainan engklek dimainkan oleh 2 sampai 5 anak dan dilakukan di halaman, namun sebelum memulai permainan harus menggambar sendiri kotak-kotak di pelataran semen, aspal atau tanah yaitu menggambar 5 segi empat vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri lagi diberi lagi sebuah segi empat (Apriani, 2016).

Dengan demikian cara permainan engklek sederhana saja, cukup melompat menggunakan satu kaki disetiap kotak-kotak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain setiap anak harus memiliki kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai atau batu yang datar.

Permainan tradisional engklek ini dapat memfasilitasi, membimbing dan menstimulasi perkembangan anak agar anak memiliki kemampuan seperti berikut ini:

- Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena permainan engklek anak diharuskan untuk melompat-lompat
- Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan¹ bersamaan
- Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama
- Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya
- Anak menjadi lebih kreatif, permainan tradisional ini langsung dibuat gambar polanya oleh para pemainnya.

Mereka menggunakan barang-barang atau benda-benda di sekitarnya untuk menciptakan alat permainan.

7.4.3 Gobak Sodor

Permainan gobak sodor dapat disebut permainan menembus daerah lawan. Dalam permainan ini diperlukan 4 orang penjaga dalam satu kali permainan, sedangkan lawan atau penembus daerah lawan cukup 1 orang. Akan tetapi, permainan akan seru apabila lawan yang akan masuk atau menembus minimal 2 orang (Fad, 2014).

Dalam permainan gobak sodor ada aturan yang mengatur penjaga yang berusaha menyentuh pemain dan pemain tersebut harus bisa melalui rute atau jalan tanpa tersentuh. Untuk memenangkan permainan ini tidak perlu seluruh anak dari satu regu berhasil mencapai garis *finish*, cukup seorang yang berhasil melalui semua rintangan berarti regu tersebut menang (Fad, 2014).

Pengembangan permainan tradisional gobak sodor agar lebih menarik jika pemain yang masuk boleh membawa suatu benda untuk mengalihkan perhatian regu lawan. Misalnya disediakan satu bola kasti untuk dibawa pemain yang harus masuk ke arena. Bola kasti bisa dilempar antar pemain yang masuk mengalihkan permainan. Namun, jika jika memainkannya tidak hati-hati justru akan mematikan permainan (Fad, 2014).

Permainan tradisional gobak sodor ini dapat memfasilitasi, membimbing dan menstimulasi perkembangan anak agar anak memiliki kemampuan seperti berikut ini:

- Kemampuan fisik anak menjadi kuat dengan kegiatan berlari
- Kemampuan penyesuaian sosial baik karena memiliki rasa percaya diri, harga diri, bersifat terbuka saat melakukan permainan tradisional gobak sodor
- Kemampuan kerjasama yang baik karena adanya koordinasi bermain dalam satu tim regu
- Kemampuan sportivitas yaitu anak akan memiliki kemampuan mau mengakui kekalahan dalam bermain

7.4.4 Jamuran

Jamuran merupakan permainan tradisional yang sangat populer di Yogyakarta, Jawa Tengah, dan sekitarnya, yang sangat sering dimainkan oleh anak-anak. Tidak diketahui dengan pasti asal-usul permainan jamuran tersebut, namun menurut para

narasumber dan dikuatkan oleh penelitian Dharmamulya, (Sujarno dkk, 2013),⁶¹ata *jamuran* berasal dari “jamur” yang berarti berbentuk bulat, maka permainan *jamuran* pun memvisualisasikan bentuk jamur yang bulat tersebut ke dalam be⁴³uk lingkaran.

Bermain *jamuran* bisa dimainkan oleh siapa saja baik anak lelaki maupun anak perempuan. Bermain *jamuran* tidak membutuhkan perkakas warna-warni, hanya membutuhkan tanah lapang yang agak luas. *Jamuran* ini jaman dulu dilakukan saat *padang mbulan* (bulan purnama), karena listrik yang belum menjamah masyarakat desa saat bulan purnama inilah mereka dapat leluasa bermain di malam hari karena ada cahaya.

Cara bermain melakukan suit untuk menentukan pemain yang *dadi*. Setelah itu, seluruh pemain melingkar kecuali pemain yang *dadi*. Ketika pemain *dadi* berada di tengah, pemain lain berjalan mengitarinya sambil bernyanyi:

⁷⁰
“*Jamuran, yo ge ge thok*
Jamur apa, yo ge ge thok
Jamur gajih mreccih sak ara-ara
Sira dadi jamur apa?”

Setelah lagu selesai dinyanyikan, anak yang di tengah menjawab “*jamur kayu*” maka seluruh anak harus berlari mencari kayu dan kembali membawa kayu. Jika yang *dadi* menjawab “*jamur kethek menek*” (kera naik) itu berarti semua pemain harus naik, yaitu naik pohon atau yang penting kaki pemain tidak menyentuh tanah. Lalu yang tidak memenuhi permintaan atau tidak dapat mendapat tempat untuk naik maka ia *dadi* atau gantian jaga.

Permainan tradisional *jamuran* ini dapat memfasilitasi, membimbing dan menstimulasi perkembangan anak agar anak memiliki kemampuan seperti berikut ini:

- Kemampuan emosi anak terasah dengan baik yaitu saling toleransi dengan teman dan tidak marah jika *dadi*
- Kemampuan keterampilan sosial anak baik memiliki empati, saling menghargai, saling menghormati teman, bersosialisasi, berinteraksi dengan orang lain
- Kemampuan imajinasi anak terkait kreatifitas juga meningkat, dengan kombinasi sesuai permintaan jadi jamur apa itu merupakan menstimulasi daya

khayal/imajinasi melakukan sesuai perintah temannya yang *dadi*

7.4.5 Betengan ¹²⁰

Betengan adalah salah satu jenis permainan anak-anak yang sudah ada sejak zaman dahulu kala tanpa mengetahui siapa yang memulainya. Betengan adalah kata jadian yang berasal dari kata dasar "*beteng*" yang mendapat imbuhan "*an*". Betengan sendiri adalah bahasa Jawa yang di-Indonesiakan menjadi *beteng*. Dari ilustrasi arti kata ini dikronologiskan permainan ini ada jaman kerajaan dan kolonial karena benteng erat kaitanya dengan pertahanan (kekuasaan). Permainan ini intinya mempertahankan benteng agar tidak kebobolan.

Permainan dilakukan biasanya oleh anak laki-laki meskipun demikian, terkadang anak perempuan juga mengikutinya. Dengan kata lain permainan ini bukan monopoli selalu dimainkan anak laki-laki. Yang penting ketika melakukan permainan ini anak-anak yang mengikuti permainan memiliki tenaga yang kuat, sangat menguras tenaga karena harus berlari kencang. Permainan ini dilakukan malam hari terutama pada saat bulan purnama juga untuk penerangan. Dilakukan di pekarangan yang cukup luas, jarak beteng yang satu dan lainnya diusahakan cukup jauh sehingga tidak mudah dijangkau (sekitar 10-15 meter).

Permainan ini tidak memerlukan peralatan khusus dan jumlah pemain yang ditentukan. Jumlah pemain yang perlu diperhatikan jumlahnya genap dan dibagi menjadi dua, sehingga terbentuk dua group yang jumlah pemainnya sama. Setiap permainan, apalagi permainan yang sifatnya bertanding memerlukan aturan untuk menentukan hukuman dan atau siapa yang menang. aturan-aturan yang mesti dipatuhi dalam permainan ini adalah sebagai berikut (Sujarno, dkk. 2011;27-28);

- a. Pemain yang terlebih dahulu keluar dari *beteng*-nya adalah pemain yang berposisi dikenai (dikejar) oleh pemain *beteng* lainnya (lawan)
- b. Pemain yang tertangkap oleh lawannya dijadikan sebagai tahanan. Pemain yang tertangkap ini harus berdiri di samping kiri *beteng* lawan dengan jarak kurang lebih 3 *depa* (kurang lebih 2 meter dari *beteng* lawan)
- c. Pemain yang ditahan dapat "hidup kembali" (bermain kembali jika ada temannya yang menolong dengan menyambarnya/menyentuhnya)

- d. Jika semua pemain lawan dapat terungkap, maka permainan berakhir. Dalam hal ini yang keluar sebagai pemenang adalah group yang dapat menahan semua lawan (group lawan).

7.4.6 Egrang

Permainan egrang merupakan permainan yang menunjukkan ketangkasan seseorang berjalan di atas suatu media, baik media bambu kayu, terpurung, ataupun kaleng bekas. Permainan egrang yang sering dijumpai dengan media dari bambu. Menurut riwayat cerita permainan egrang telah berumur ratusan tahun, namun tidak diketahui dengan pasti asal usul permainan tersebut. Meskipun demikian dapat ditelusuri jejak bahwa permainan egrang pada zaman dulu berguna untuk melatih keterampilan atau kemampuan seseorang berdiri atau bertahan lama dengan bertumpu pada sebatang bambu. Selanjutnya keterampilan tersebut berguna untuk menyeberang sungai dengan berjalan atau berlari cepat di atas egrang.

Dalam perkembangannya saat ini permainan egrang sering digunakan untuk sebuah kompetisi. Pada saat perayaan hari kemerdekaan RI permainan egrang juga sering dilakukan untuk memeriahkan. Bila ingin mendapatkan permainan egrang dilakukan pada umunya di tempat yang luas atau jalanan kampung yang lebar. Namun pada kondisi seseorang yang sudah sangat mahir dan sehari-hari biasa menggunakan egrang, bermain egrang dapat dilakukan di segala medan, baik di jalanan sempit, mendaki, curam, bahkan jalan setapak pun dengan mudah dan gembira dilaluinya.

Bahan dari egrang itu sendiri diperlukan dua bilah bambu sama panjang berukuran 1,5 – 2 meter yang digunakan sebagai tiang, dua bilah bambu dalam ukuran lebih pendek, sekitar 30-40 cm untuk tempat pijakan kaki. Cara pembuatan egrang, pada dua bilah bambu yang panjang dibuat lubang atau cowo-an pada posisi paling rendah 1 ros, dan paling tinggi 2 ros dari atas tanah.

Permainan egrang kebanyakan anak laki-laki, meskipun ada anak perempuan yang bermain namun jumlahnya tidak banyak. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak, remaja, ataupun pemuda. Egrang dimainkan dengan cara kedua tangan berpegangan pada kedua tiang, dan kedua kaki secara perlahan-lahan naik ke tempat pijakan kaki, yaitu batang bambu yang

pendek. Setelah ,erasa seimbang, makasesegera mungkin mulai berjalan.

Pada awalnya mungkin saja para pemain egrang yang belum mahir akan sering terjatuh. Oleh karena itu, diperlukan semangat yang kuat untuk terus berlatih. Bila tiba saatnya seseorang menjadi terampil bermain egrang maka akan tumbuh kepuasan hati karena mampu melakukan sesuatu yang tidak mudah dan belum tentu bisa dilakukan oleh orang lain.

7.5 Manfaat Permainan Tradisional

Bermain permainan tradisional memiliki berbagai manfaat untuk kita, diantaranya :

- ✚ Kemampuan fisik kita menjadi kuat karena dalam permainan ada gerakan melompat-lompat, berlari, melempar dan lain sebagainya.
- ✚ Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- ✚ Dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- ✚ Mengembangkan kecerdasan logika kita. Terdapat beberapa Permainan yang melatih kita untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- ✚ Kita menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional banyakanya dibuat langsung oleh pemainnya. Mereka membuat barang-barang, benda-benda atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- ✚ meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh,
- ✚ membantu kita untuk berlatih mengkomunikasikan perasaan secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pendalian diri, pelatihan konsentrasi,
- ✚ Anak belajar memecahkan masalah melalui permainan sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata,
- ✚ Melatih sikap jujur sejak dini.

Sedangkan (nllufy.blogspot.com/2014/11/10-manfaat-permainan-tradisional.html) berbagai permainan ini mempunyai banyak manfaat diantaranya:

1. Melatih Kreativitas

Permainan tradisional bisa melatih kreativitas seorang anak, apa saja bisa dijadikan untuk bersama-sama. Kulit jeruk yang bisa

dikreasikan menjadi mobil-mobilan, perahu atau pelepah pisang yang bisa dijadikan kuda atau senapan, serta masih banyak lagi yang bisa dilakukan. Permainan tradisional dapat membantu perkembangan otak anak menjadi lebih pintar dan kreatif dalam pelajaran di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-harinya.

2. Punya Banyak Teman

Anak yang bermain permainan tradisional emosinya lebih stabil dan tidak mudah stress karena gembira menikmati permainan. Anak-anak dapat bergerak aktif dan bersosialisasi diluar ruangan dengan banyak temannya. Berbeda dengan anak yang terbiasa bermain game digadgetnya akan mudah terbawa emosi dan cenderung bersikap egois.

3. Melatih Kerjasama Tim

Dalam permainan tradisional lebih sering dimainkan dengan beregu, hal ini dapat melatih kerjasama dalam tim untuk menyusun strategi dan langkah yang akan diambil supaya memenangkan permainan. Dalam permainan beregu anak akan diajak kerjasama dalam permainan dan menekankan bahwa menang kalah adalah hasil kerja bersama. Hal inilah yang mampu meredam sikap egois.

4. Menyehatkan

Pernah melihat permainan tradisional hanya duduk saja? Tentu ketika anak melakukan permainan tradisional diciptakan supaya anak selalu aktif bergerak, cepat, tangkas dan gesit. Bonus yang akan didapatkan tubuh menjadi sehat dan berkembang dengan baik.

5. Berlatih Bekerja Keras

Bukan berarti dalam permainan tradisional anak akan diajarkan hal-hal keras. Tapi anak diajarkan untuk bekerja keras dalam hal memenangi permainan dengan cara sportif. Bila ia kalah ia kan berusaha keras untuk dapat menguasai permainan tradisional terus

199 mencobanya hingga mampu menang.

6. Belajar Sportif

Permainan tradisional melatih seorang anak menjadi lebih sportif dalam mengakui kekalahan dalam permainan, bersedia mengakui pelanggaran yang telah dia lakukan maupun meminta maaf ketika menyenggol temannya hingga terjatuh. Anak diajarkan untuk selalu 119 sikap sportif dan tidak melakukan kecurangan untuk menang. Hal ini harus ditanamkan kepada anak sejak dini salah satunya dengan permainan tradisional.

7. Bermental Bagus dan Percaya Diri

Dengan bermain permainan tradisional anak akan bersosialisasi dengan banyak teman yang mungkin saja tidak dikenalkannya sehingga akan memupuk jiwa berani dan menghilangkan jiwa pemalu karena sudah terbiasa bersosialisasi. Mental anak akan kuat dan berani menghadapi tantangan.

8. **Mengembangkan Logika**

Banyak sekali permainan tradisional yang mengharuskan para pemainnya berupaya mengatur dan menyusun strategi. Ini semua dilakukan atau dipraktikkan secara langsung bagaimana cara untuk memperoleh kemenangan, baik kemenangan untuk dirinya maupun kelompoknya.

9. **Melatih Motorik**

Kebanyakan permainan tradisional dilakukan diluar ruangan, maka motorik anak harus terlatih pada saat memainkannya. Dari berbagai permainan yang disebutkan diatas, rata-rata membutuhkan gerakan berlari dan melompat seperti bermain bentengan dan bermain lompat karet.

10. **Emosi Lebih stabil**

Emosi anak yang bermain permainan tradisional emosinya lebih stabil dan tidak mudah stress karena gembira menikmati permainan. Anak-anak dapat bergerak aktif dan bersosialisasi diluar ruangan dengan banyak temannya. Berbeda dengan anak yang terbiasa bermain game digadgetnya akan mudah terbawa emosi dan cenderung bersikap egois.

BAB VIII

STIMULASI PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 0-6 TAHUN MELALUI BERMAIN OLEH ORANG TUA

Stimulasi perkembangan kreativitas anak dimulai sejak anak usia dini dalam memberikan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pemahaman terhadap perkembangan anak adalah faktor penting yang harus dimiliki orang tua dalam rangka optimalisasi potensi anak. Semakin bervariasi stimulasi yang diterima maka semakin kompleks perkembangan anak. Banyak penelitian membuktikan bahwa anak yang mendapatkan stimulasi yang berkualitas memiliki kemampuan motorik, kognitif, dan kepercayaan diri yang lebih baik.

39

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan manusia yang memegang peranan penting dalam kehidupannya. Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi, bakat, dan kecapakan hasil belajar dan didukung oleh faktor-faktor efektif dan psikomotorik. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan karya nyata, baik dalam ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya, (Reni Akbar, 2015:5).

Menurut Munandar, (1999:47) Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsure-unsur yang ada. Sehingga dapat juga dikatakan, kreativitas adalah kemampuan seseorang memecahkan masalah berdasarkan data atau informasi yang tersedia dan dapat menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah tersebut. Penekanan hal tersebut terletak pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai suatu kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Pengertian kreativitas yang terpenting di sini bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain/dunia pada umumnya (Berkah Lestari, 2006).

Jika ciri-ciri kreativitas dikaitkan dengan kepribadian seseorang, maka akan tampak karakteristik pribadi yang kreatif. Beberapa karakteristik kepribadian orang kreatif menurut Munandar, (1999) adalah sebagai berikut:

1. Mandiri dalam sikap dan perilaku sosial
2. Keterbukaan terhadap rangsangan dari luar
3. Memiliki minat yang luas dan rasa ingin tahu
4. Kepercayaan terhadap diri sendiri
5. Memperhatikan kekuatan firasat dan ketidaksadaran
6. Keteguhan dan ketabahan hati dalam menghadapi kesulitan
7. Kemampuan menggunakan kekuatan imajinasi untuk menciptakan ide-ide baru
8. Motivasi intrinsik dalam bekerja dan berkarya

9. Menggunakan kekuatan perasaan termasuk firasat dan ketidaksadaran dalam memecahkan masalah
10. Kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam berpikir untuk menemukan alternatif dalam melihat masalah kehidupan
11. Ketajaman dan kepekaan dalam melihat masalah kehidupan
12. Kemampuan berpikir analisis dan sintesis dalam memecahkan masalah
13. Memiliki pengamatan yang tajam terhadap fakta dan realita kehidupan
14. Memiliki sensitivitas terhadap keindahan dan menggunakan sebagai kekuatan untuk berpikir baru dan memecahkan masalah.

Karakteristik kepribadian kreatif semacam itu berlaku bagi semua orang, baik anak-anak, pemuda, dan orang dewasa. Namun tentu saja berbeda dalam taraf kematangannya sebab sebagaimana diketahui bahwa anak adalah dalam proses. Pengembangan kreativitas anak pada dasarnya sejalan dengan pengembangan kepribadian anak yang sehat. Jika kreativitas anak berkembang dengan baik, maka anak akan mengaami perkembangan kepribadian yang sehat. Anak akan mengembangkan kepribadian yang mandiri, percaya diri dan produktif. Sebaliknya jika kreativitas anak kurang dapat berkembang baik, maka anak akan mengalami pertumbuhan dan kepribadian yang tergantung, kurang percaya diri, mudah putus asa tidak memiliki keberanian dan tidak produktif. Tugas orang tua dalam pendidikan adalah membantu perkembangan kemampuan kreatif anak untuk mewujudkan kepribadian.

Menurut Clark terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi kreativitas yang dikenal dengan **model integratif** (Jamaris, 2006:66) :



Adapun penjelasan dari diagram diatas adalah sebagai berikut:

1. Kognitif
Kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir divergen.
2. Intuisi dan imajinasi
Kreativitas berkaitan dengan aktivitas belahan otak kanan dan di belahan otak kanan ini intuisi serta imajinasi dihasilkan.
3. Penginderaan
Kreatifitas dipengaruhi oleh aspek kemampuan melakukan penginderaan secara peka. Sehingga seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dipikirkan orang lain
4. Kecerdasan emosi
Dalam hal ini kecerdasan emosi berkaitan dengan sikap seseorang yang kreatif ketika menghadapi berbagai masalah yang akan dipecahkan.

Mengapa kreativitas itu penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sebagaimana yang tertuang pada salah satu buku ¹⁴angan Munandar, (1999). Ada lima alasan kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak ¹⁰⁸iantaranya berikut ini.

- 1) Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. ¹⁴perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia sebagaimana yang di ungkapkan oleh seorang ahli, Maslow (1968) Salah satu dari kebutuhan pokok seorang manusia adalah aktualisasi/perwujudan diri.
- 2) Dengan kemampuan berfikir kreatif dimungkinkan ¹⁴dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakekatnya akan ¹⁴ampu melahirkan berbagai macam gagasan.
- 3) Bersibuk diri secara kreatif (sebagaimana kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan ¹⁴sial emosinya.
- 4) Dengan kreativitas ¹⁴memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. gagasan baru sebagai

buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Untuk itu pemikiran, sikap dan perilaku kreatif sangat perlu dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan sejak dini.

Berdasarkan alasan diatas maka tujuan pengembangan kreativitas anak usia dini adalah sebagai berikut:

- Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
- Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.
- Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
- Membuat anak kreatif, yaitu anak yang memiliki:
 - 1) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan.
 - 2) Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah
 - 3) Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran
 - 4) Elaborasi dalam gagasan.
 - 5) Keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

8.1 ¹⁸NGSI PENGEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK

Dalam membantu anak mewujudkan kreativitasnya, anak perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta mereka. Tidak hanya sarana dan prasarana dari pendidik dan orang tua yang perlu untuk merangsang pemikiran dan keterampilan anak tapi juga yang perlu adalah motivasi intrinsik pada anak.

Pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang untuk

mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. hal ini dapat dilihat pada fungsi pengembangan kreativitas pada anak usia dini sebagai berikut.

- 1) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak, melalui perkembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri. pemenuhan kegiatan ini diperoleh anak dengan menciptakan sesuatu yang lain dan baru. kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini memupuk sikap anak untuk terus bersibuk diri dengan kreatif yang akan memacu perkembangan kognitif/keterampilan berfikirnya.
- 2) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan jiwa. pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi itu anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan sedih, kecewa, khawatir, takut dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya.
- 3) Fungsi perkembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. disamping kegiatan-kegiatan berekspresi yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tari, musik dan sebagainya. dengan kegiatan tersebut maka anak akan senantiasa menyerap pengaruh indah yang didengar, dilihat dan dihayatinya. ini berarti perasaan estetis atau perasaan keindahan anak terbina dan dikembangkan. pada akhirnya anak akan memperoleh kecakapan untuk merasakan, membedakan, menghargai keindahan yang akan mengantar dan mempengaruhi (kehalusan) budi pekertinya. dengan demikian, anak didekatkan dengan sifat-sifat yang indah dan baik dalam kehidupannya sebagai manusia.

Strategi pengembangan kreativitas menurut Treffinger (Jamaris, 2002 : 70) dapat dilakukan melalui tiga tahap. **Tahap I** adalah tahap pengembangan fungsi divergen. Pada tahap ini dirangsang kemampuan anak untuk dapat memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu

masalah. **Tahap II** adalah tahap pengembangan proses berpikir dan kepekaan. Pada tahap ini dirangsang kemampuan anak untuk berpikir melalui proses berpikir dan mengasah kepekaan penginderaan sehingga anak dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dipikirkan oleh orang lain. **Tahap III** adalah tahap aplikasi, yaitu pengembangan kreativitas anak dapat mengaktualisasikan kemampuan diri dan terlibat dalam berbagai tantangan secara nyata.

Beberapa teknik stimulasi untuk mengembangkan kreativitas anak menurut Einon adalah dengan menciptakan lingkungan kreatif, diantaranya (2002 : 13) :

1. Anak-anak didorong untuk merasa bebas mengekspresikan perasaan atau opini. Keluarga membuka diri untuk pengalaman baru dan opini yang berbeda.
2. Anak-anak didorong untuk memanipulasi dan mengevaluasi gagasan.
3. Anak-anak dibiarkan untuk menjadi dirinya sendiri dan didorong untuk mempertimbangkan lebih dari satu penyelesaian untuk setiap masalah
4. Menegakkan disiplin secara tegas tanpa menghukum dengan batas-batas yang jelas sehingga anak-anak menjadi pribadi yang disiplin.
5. Orang tua memberikan kepercayaan kepada anak untuk bersikap baik dan melakukan segala sesuatu dengan sebaik-baiknya.
6. Orang tua menerima atau bersikap toleran terhadap gagasan kreatif anak-anak dengan tidak menganggap remeh hasil yang sudah anak capai.
7. Orang tua memberi dukungan kepada anak ketika berani mengambil resiko untuk bersikap berbeda.
8. Orang tua mempercayai kemampuan anak.
9. Orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas yang disukai anak.
10. Orang tua perlu sesekali membimbing atau mengarahkan anak dalam menemukan penyelesaian masalah.
11. Orang tua sebagai role model yang juga memiliki kreatifitas.
12. Anak diberikan kesempatan untuk berhubungan dengan sumber-sumber daya yang dapat menggali kreatifitas anak.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas menurut Amabile (Hawadi, 2006:115) diantaranya :

1. Memberikan kebebasan kepada anak dengan tidak selalu mengendalikan anak-anak

2. Menghargai dan menghormati keberadaan anak sebagai individu yang unik dan memiliki kemampuan berbeda tiap individu
3. Mengembangkan kedekatan emosional secukupnya
4. Membekali anak dengan nilai-nilai bukan dengan setumpuk peraturan yang detail
5. Lebih menekankan pentingnya meraih hal-hal sebaik mungkin dan tidak menekan anak untuk mengejar angka
6. Orang tua bersikap aktif
7. Menghargai kreativitas
8. Orang tua mempunyai visi yang jelas untuk mengembangkan kreativitas anak sesuai bakat serta keterampilan yang anak miliki

Implementasi

Beberapa kegiatan kreatif yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kreatifitas anak (nakita, 2010:4-23), diantaranya :

1. Usia 0-12 bulan

- Bersenam dengan benda gantung

Peralatan :

-tali

-tutup gelas plastic atau benda plastic lain berbentuk lingkaran

-kumparan benda berwarna mencolok

-bel kecil

Dimainkan oleh bayi dibantu orang tua

Area bermain dalam ruangan

Waktu sesuka bayi

Cara bermain :



hari pertama gerakan kumparan dari depan ke belakang, dari satu sisi ke sisi yang lain, atau pantul-pantulkan. Kemudian amati gerakan mata bayi sambil mengajak bayi berbicara. Dengan langkah tersebut diharapkan mata bayi dapat mengikuti arah ayunan benda dan tangan bayi berusaha meraih benda tersebut.



Hari kedua, gantungkan lingkaran plastic disebelah kumparan benang.



Hari berikut, gantungkan bel atau kerincing pada tali ketiga



Hari-hari berikut ulangi proses yang sama tanpa harus berurutan

Aktivitas ini mengembangkan

1. Keterikatan bayi dengan orang tua
2. Stimulasi visual : benda bergerak
3. Stimulasi suara : suara orang tua dan bunyi benda

- Bermain air

Peralatan :

-bak mandi

-beragam mainan untuk mandi

Dimainkan oleh bayi dibantu orang tua

Area bermain dalam ruangan

Waktu sepanjang waktu mandi

Cara bermain :

 Dudukkan si kecil di dalam bak mandi. Letakkan mainan did lam bak mandi. Kenalkan mainan satu persatu beserta karakter mainan tersebut.

 Biarkan bayi memegang mainan-mainan tersebut sambil bermain air.

Aktivitas ini mengembangkan

1. Koordinasi mata dan tangan
2. Kecerdasan bahasa
3. Kecerdasan visual-spasial (konsep mengapung, tenggelam, melayang)

2. Usia 1-3 tahun

- Eksperimen air

Peralatan :

-air

-alat-alat bermain air seperti ember, jerigen, mangkuk spons, dan lain sebagainya

Dimainkan oleh tidak terbatas

Area bermain dalam atau luar ruangan

Waktu $\pm$ 30 menit

Cara bermain :

 Isi bak dengan air . biarkan imajinasi anak berkembang bereksperimen dengan air.

Aktivitas ini mengembangkan

1. Pengetahuan anak tentang sifat-sifat air
2. Ketertarikan anak pada ilmu pengetahuan
3. Imajinasi

4. Kreatifitas anak menggunakan barang-barang sekitar untuk bereksperimen dengan air

- Cetakan sayur dan buah

Peralatan :

- kertas gambar
- cat air
- celemek
- wadah cat air
- sayuran/buah aneka bentuk

Dimainkan oleh 1-2 anak

Area bermain dalam ruangan

Waktu $\pm$ 30 menit

Cara bermain :



Larutkan cat air. Perhatikan kekentalannya. Potong bagian ujung sayuran/buah. Celupkan dalam cat air kemudian tekan-tekan di atas kertas

Aktivitas ini mengembangkan

1. kreativitas
2. koordinasi mata dan tangan
3. pengenalan konsep warna, bentuk, serta manfaat sayur/buah
4. eksplorasi
5. stimulasi taktil

3. Usia 4-5 tahun

- Membuat perahu kertas

Peralatan :

- kertas

Dimainkan oleh 2-3 anak

Area bermain dalam ruangan

Waktu $\pm$ 20 menit

Cara bermain :



Ambil kertas yang telah disiapkan, berikan pada tiap anak 1 lembar kertas. Ajak anak memperhatikan cara melipat kertas yang akan dijadikan perahu

Aktivitas ini mengembangkan

1. Koordinasi mata dan tangan
2. Keterampilan motorik halus
3. Pemahaman fungsi lain dari kertas

4. Kreativitas mengubah kertas menjadi bentuk lain
5. Sensitivitas indera peraba ketika melipat kertas

- Melukis dengan kacang

Peralatan :

- karton
- spidol
- lem
- kacang-kacangan
- kain perca
- kertas hitam

Dimainkan 1 orang

Area bermain dalam ruangan

Waktu 15-20 menit

Cara bermain :

-  Ajak anak menggambar sebuah gambar sederhana kemudian oleskan lem di atasnya
-  Tempelkan kacang-kacangan di atas lem
-  Tambahkan aksan dengan kain perca dan kertas hitam

Aktivitas ini mengembangkan

1. Melatih kesabaran, keuletan, dan melatih anak mengerjakan sesuatu harus sampai selesai
2. Kreativitas dan ekspresi artistic
3. Keterampilan motorik halus

8.2 PERAN ORANG TUA DALAM PENGEMBANGAN KREATIFITAS ANAK SEJAK DINI

Pendidikan pertama yang didapat anak berlangsung dalam lingkungan keluarga. Kehadiran orang tua dengan anak-anaknya pada masa-masa awal merupakan suatu kejadian yang sangat diharapkan oleh anak-anak. Hal ini sangat penting dalam rangka usaha pengembangan kreativitas anak pada masa yang akan datang. Kesempatan mendidik anak sejak dini merupakan pengalaman berharga dan bermakna bagi anak.

Kreativitas anak akan berkembang jika orang tua selalu bersikap demokratis, yaitu; mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak dan mendorong anak untuk berani mengungkapkannya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ia ingin mengungkapkan pikirannya, jangan memaksakan anak bahwa pendapat orang tua paling benar, atau melecehkan pendapat anak.

Keluarga harus merangsang anak untuk tertarik mengamati dan mempertanyakan tentang berbagai benda atau kejadian di sekeliling kita, yang mereka dengar, lihat, rasakan atau mereka pikirkan dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua harus menjawab dengan cara menyediakan sarana yang semakin merangsang anak berpikir lebih dalam, misalnya dengan memberikan gambar-gambar atau buku-buku. Jangan menolak, melarang atau menghentikan rasa ingin tahu anak, asalkan tidak membayangkan dirinya atau orang lain.

Orang tua bertanggungjawab penuh atas pendidikan anak-anaknya. Ayah dan ibu merupakan satu tim yang serasi dan kompak dalam mendidik anak-anak. Jangan sampai terjadi suatu peristiwa ibu melarang anaknya untuk tidak melakukan suatu perbuatan tersebut. Keadaan yang demikian akan membingungkan anak, karena anak tidak mempunyai panutan yang jelas dan mantap.

Lingkungan keluarga sebagai wadah yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak. Upaya orang tua untuk mengembangkan kreativitas anaknya adalah sebagai berikut Busana dalam² (Lestari, 2006;23)

1. Bila seorang anak menunjukkan penemuannya, maka berilah pujian untuk memberikan semangat. Orang tua yang melihat kreasi anaknya janganlah menertawakan, supaya anak tidak jera.
2. Latihlah anak untuk merencanakan aktivitas keluarga. Inisiatif anak harus dihargai supaya ada rasa jati diri yang positif
3. Berikanlah ruang khusus untuk bereksperimen dan dibuat kondusif agar bersikap positif terhadap lingkungannya
4. Orang tua supaya membiasakan anak-anak menghadapi tantangan dan rangsangan supaya kreatif dan jangan terlalu menuntun dan tidak ada ketegasan
5. Abak supaya dilatih untuk berpikir kreatif, misalnya bagaimana caranya bila tersesat di pasar malam dan kemana harus minta pertolongan²
6. Anak yang sedang asyik dengan pekerjaannya janganlah diganggu, oleh karena konsentrasinya akan buyar dan pekerjaannya tidak²kan sempurna hasilnya atau gagal sama sekali
7. Orang tua harus memberi motivasi supaya anak dapat mengikuti atau melaksanakan idenya sendiri. Seringkali ide yang bagus dan baru, hilang karena kehilangan kepercayaan diri sendiri atau tidak mampu mengendalikan diri
8. Anak jangan diajari setiap langkah, tetapi sediakan ruang dibenaknya untuk membuat supaya imajinasinya berbunga-bungan guna memfungsikan otaknya dengan lebih baik

9. Harus diingat, karena usaha yang kreatif, seringkali tempat anak bekerja menjadi berantakan, misalnya karena dipakai untuk eksperimen, yang membutuhkan tempat dan waktu. Anak tidak perlu dimarahi, supaya tidak mengendorkan semangat.

BAB IX PENUTUP

Berdasarkan beberapa pemaparan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain merupakan aktivitas atau kegiatan pura-pura yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat demi kesenangan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Bermain memiliki beberapa cirri yang dapat membedakannya dengan aktivitas lain. Bermain memiliki berbagai tujuan, fungsi dan manfaat terutama bagi perkembangan anak, karena melalui aktivitas bermain baik aktif maupun pasif terdapat berbagai otot maupun neuron otak yang berkembang.

Banyak sekali hakekat tentang bermain, dimana bermain merupakan suatu fenomena yang unik dan menarik perhatian orang banyak di era sekarang. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain terkait dengan tingkah laku manusia dan karena peranannya yang sangat luar biasa dalam mengembangkan kemampuan dasar serta pembentukan perilaku bagi anak.

Bermain merupakan salah satu hak asasi manusia, begitu juga pada anak usia dini. Ada banyak manfaat yang didapatkan dari kegiatan bermain, salah satunya adalah berkembangnya stimulasi terhadap aspek perkembangan anak usia dini secara menyeluruh. Bermain dalam bentuk apapun baik aktif maupun pasif, baik dengan alat maupun tanpa alat dapat menunjang keseluruhan potensi anak. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menentukan sesuatu dengan cara-cara baru dan pada akhirnya bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan seluruh potensinya.

Orang dewasa sebagai pendidik baik itu orang tua maupun guru memiliki peran penting sebagai penunjang optimalnya manfaat bermain bagi perkembangan anak. Oleh sebab itu berbagai upaya yang

perlu dilakukan tersebut perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan keberagaman individu anak.

Beragam permainan tradisional di dalam buku ini hanya sebagian contoh yang dapat kembali kita dapatkan. Permainan tradisional bagian dari dunia anak bermain yaitu menyenangkan, tanpa paksaan terlebih lagi memiliki manfaat dalam membimbing, menstimulasi dan mendidik anak sejak usia dini menjadi generasi yang tidak akan melupakan warisan luhur budaya bangsa Indonesia.

Manusia tidak bisa terlepas dari bermain sesuai perkembangan teknologi tetapi dengan kembali memodifikasi permainan tradisional di sela-sela permainan modern diharapkan lebih mengoptimalkan perkembangan anak terutama kepekaan sosial, keterampilan sosial dan juga rasa empati terhadap lingkungan sekitarnya. Anak menjadi pribadi yang sibuk dengan dunianya sendiri jika bermain dengan konsep modern terus.

Peran orang tua sangat penting dalam mengembangkan potensi anak. Lingkungan keluarga merupakan wadah yang efektif untuk mengembangkan seluruh potensi anak sebelum anak memasuki lembaga pra sekolah, karena dari sinilah pendidikan anak pertama kali diperkenalkan.

DAFTAR PUSTAKA

- 10 Ajila, C.O & Olowu, A.A. *Games and Early Childhood In Nigeria: A Critical Focus On Yoruba Traditional Childrens Games*. University Of
62 Adelaide Libraries. 2014.
- Apriani, D. *Penerapan Permainan Tradisional Eengklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo*, (Jurnal Unesa. Online. diakses 13 April 2016) 96
- Baharrudin, H.dan Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar dan Pembelajaran, Yogyakarta* 95 Ar-Ruzz Media, 2009.
- Barjah Lestari. *Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreativitas Anak*. 38 Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 3 Nomor 1, April. 2006.
- Crain, William. *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2007.
- 94 hen, David, *The Development of Play*, London : Routledge, 1991.
- Dardjowidjojo, Soenjono. *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*, Jakarta ; Yayasan Obor Indonesia, 2010.
- Do 64 e, Diane Trister dan Colker, Laura J., *Creative Curriculum*, Washington DC : Teaching Strategies Inc. 2008.

- Eliason, Claudia dan Loa Jenkins. *A Practical Guide to Early Childhood Curriculum*, Ohio : Pearson, 2008.
- Fad. A. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta; Niaga Swadaya. 2014.
- Gee, Robyn ang Meredith, Susan, *Entertaining and Educating Your Preschool Child*, London : Osborn Publishing, 1997.
- Mc Devit, Teresa M.dan Jeanne Elis Ormrod. *Child Development* , New Jersey : Pearson Education, 2004.
- Margareta, A.G. *Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Loncat Anak Usia 4-5 Tahun Di TK PKK Semanding dan TK Aisyiah Pabelan*.(Jurnal, Online); 2015.
- Griffiths, Rose. *Bermatematika Sambil Bermain*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 1992.
- Hendrick, Joanne, *The Whole Child*, Ohio :Charles E. Merlly Publishing Company, 1986.
- Hughes, P.Fergus, *Children Play,and Development*,Massachusets : Simon and Schuster, 1991.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta : Erlangga, 1999.
- Ja'far. A. Y & Sigit. *Terciptanya Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal*, (Art Nouvean, Vol. 3, No.1) 2014.
- Lestaringrum, A. *Pengaruh Permainan Tradisional, Percaya Diri dan Gaya Belajar Terhadap kecerdasan Logis Matematis Anak*. (Disertasi; PPs UNJ TP Konsentrasi PAUD). 2017.
- Ralibi, Imam Maliki. *Full Teaching* , Cikarang : Duha Khazanah, 2008.
- Ruswandi, Muhamad, *Games For Islamic Mentoring*, Bandung : Syamil Cipta Media, 2005.
- Eni Akbar. dkk2001. *Kreativitas*. Jakarta: Grasindo
- Santoso, Soegeng. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pendirinya*, Jakarta Universitas Negeri Jakarta, 2011.
- Semiawan, Conny R. *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*, Jakarta, 2000.
- Silva, Kathy dan Lunt, Ingrid. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : Arcan, 1998.
- Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta : Grasindo, 2000.
- Sujarno, dkk. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Kemdikbud. Dirjen Balai Pelestarian Nilai Budaya; Yogyakarta. 2013.

- Sugiarti. S. *Permainan Tradisional (untuk anak usia 5-6 tahun)*. Bandung; PT Sandiarta Sukses. 2009.
- Tedjasaputra, Mayke S, *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta : Grasindo, 2001.
- Warner, Laverne dan Lynch, Sharron Anne, *Mengelola Kelas Pra sekolah*, Jakarta : Esensi, 2006.
- Wolfinger, Donna M. *Science and Mathematics in Early Childhood Education*. New York : Harper Collins College Publisher, 1994.
- Wang, J.C. *Games Unplugged Dolanan Anak, Traditional Javanese children's singing Games In The 21-st Century General Music classroom*. SAGE Publication. 2014.
- Zulkifli. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 1992.
- www.indosiar.com-news-htm, diunduh pada 25 September 2010.
- www.michelolaf.com, diunduh pada 25 September 2010.

RIWAYAT HIDUP



PUPUNG PUSPA ARDINI, lahir di Jakarta, 10 November 1983, merupakan putri pertama dari Bapak Raden Ribut Ardi Barsono dan Ibu Inangsih Sri Hayati, S.AP. Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri Teluk Pucung Asri II (1995), SMP Negeri 14 Bekasi (1998), A Negeri 4 Bekasi (2001) Melanjutkan Pendidikan S1 di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (2006). Lulus program Magister (S2) Pendidikan Anak Usia Dini pada tahun 2012. Pada tahun 2014 melanjutkan pendidikan ke program Doktor (S3) Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta. Sejak tahun 2008 mulai bekerja sebagai dosen tetap di jurusan S1 PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo hingga saat ini. Dengan jabatan fungsional akademik saat ini Lektor dan golongan Pangkat IIIc.

Karya tulis yang dipublikasikan diantaranya, *The Influence Of Folk Tales To Mathematics Learning Outcomes Of Children Age 6 To 7 Years Old In Indonesia* (2012), Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun (2012), Senarai Pendidika (Buku) Mengoptimalkan Pemerolehan Bahasa Anak Usia 1-2 Tahun (2013), Faktor-faktor yang Mempengaruhi Temper Tantrum pada Anak Usia 2-3 Tahun di Gorontalo (2013), Penerapan Kurikulum

Model Networked di Taman Kanak-kanak (2015), Penerapan Hukum, Bias antara Upaya Meningkatkan Disiplin dengan Melakukan Kekerasan terhadap Anak (2015), Pengembangan model kegiatan bermain untuk anak usia 3-4 tahun berbasis masyarakat di Ciangsana, Jawa Barat (2016).

Menikah dengan Hijrah Syahputra S.Pd,M.Pd pada tahun 2007 dan dikaruniai dua putra dan seorang putri, yaitu El Fata Hikari Syahputra yang berusia 8 tahun dan bersekolah di MIT Al Islah Gorontalo. En Nisa Megumi Syahputri yang berusia 3 tahun, dan Er Rusydi Hiro Syahputra yang berusia 1 tahun.

RIWAYAT HIDUP



ANIK LESTARININGRUM, lahir di Magetan, 8 Februari 1978 ,merupakan putri pertama dari Bapak Hadi. S. Suwarno dan Ibu Sumijem. Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri Belotan III (1990), SMP Negeri I Kawedanan (1994), SMA Negeri 2 Magetan (1996) Melanjutkan Pendidikan D-2 PGTK IKIP Negeri Surabaya (1999). S1 di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (2010). Lulus program Magister (S2) Dikdas Konsentrasi PAUD PPs Unesa lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2014 melanjutkan pendidikan ke program Doktor (S3) Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta lulus 29 Agustus 2017.

Sejak tahun 1999 mulai bekerja sebagai guru TK Pengawas I Surabaya sampai tahun 2010. Selanjutnya tahun 2010 sebagai dosen tetap di jurusan S1 PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri hingga saat ini.

Karya tulis yang dipublikasikan diantaranya, (1) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Media Panggung Boneka (Mei, 2014), (2) Pemanfaatan Media Biji-bijian Sebagai Sumber Belajar Bidang Pengembangan Matematika Pada Anak Usia Dini (April, 2015), (3) Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Dalam Bekerjasama Pada Anak Didik kelompok B2 Di TK Kreatif Zaid Bin Tsabit Kec. Nglegok, Kab. Blitar, (Oktober, 2015), (4) Pencegahan Kekerasan Pada Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Ramah Anak, (November, 2015), (5) Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Konsep Dasar Sains Pada

Anak Didik Kelompok A TK P₉₁K Suruhwadang Kec. Kademangan, Kab. Blitar (Februari, 2016), (6) Analisis Pembelajaran Holistik Integratif Pada Anak Di TK Negeri Pembina Grogol Kabupaten Kediri, (November, 2016), (7) Implementasi Pendidikan Inklusi Untuk Anak Usia Dini Di Kota Kediri (Studi Pada PAUD Inklusif YBPK Semampir Kecamatan, Kota Kediri, (Januari, 2017).

Selain aktif meneliti dan mempublikasikan melalui Jurnal, juga aktif mengikuti kegiatan Seminar sebagai peserta dan pemakalah baik Seminar Nasional maupun Internasional. Mengikuti organisasi Komisi Pendidikan Nasional Provinsi Jawa Timur sebagai Koordinator wilayah Kabupaten Kediri, aktif sebagai Asesor BAN PAUD dan PNF sejak 2015.

Menikah dengan Widnarko pada tahun 2002 dan dikaruniai satu putra dan putri, yaitu Rahmatullah Nurwidya Saputra berusia 14 tahun dan bersekolah di MTSN Grogol Kabupaten Kediri, dan Naysilla Cesa Febriana yang berusia 8 tahun bersekolah di SD IT Nurul Huda Grogol Kabupaten Kediri. Memiliki saudara kandung yaitu Bambang Kustiyono, Tri Susilowati dan Didik Mariyadi.

Deskripsi Buku:

Buku ini ditulis oleh dua orang akademisi Pendidikan Anak Usia Dini sebagai wujud kepedulian tentang masalah yang dihadapi mahasiswa dan juga praktisi pendidikan anak usia dini terkait dengan bahan bacaan tentang konsep bermain dan permainan sebagai cara anak belajar.

Konsep bermain dan permainan apa saja yang mendasari pembelajaran anak usia dini. Itulah yang menjadi dasar penulis untuk menyusun buku ini. Pentingnya membaca buku referensi terkait bermain dan permainan sangat menambah wawasan dan pengetahuan pengertian bermain dan permainan, macam permainan dan contoh implementasi permainan dalam pembelajaran.

Semoga buku ini bermanfaat dan memotivasi penulis untuk menulis karya berikutnya. Selamat membaca !

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI (SEBUAH KAJIAN TEORI DAN PRAKTIK)

ORIGINALITY REPORT

19%	16%	6%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.lintasgayo.com Internet Source	1%
2	jptam.org Internet Source	1%
3	lennylennoy.blogspot.com Internet Source	1%
4	fourseasonnews.blogspot.com Internet Source	<1%
5	haidir45oi.blogspot.com Internet Source	<1%
6	goagnes.blogspot.com Internet Source	<1%
7	d3k4kuarcm.blogspot.com Internet Source	<1%
8	baoyasudah.blogspot.com Internet Source	<1%
9	nisyabatubara.blogspot.com Internet Source	<1%
10	ojs.serambimekkah.ac.id Internet Source	<1%
11	Fita Sari, Nurhayati Nurhayati, Salim Salim. "MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM MEMBENTUK OBJEK MELALUI KARDUS GEOMETRI", JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD UHO, 2019	<1%

12

Sri Hartini, Biyanti Dwi Winarsih. "PERBEDAAN TINGKAT KECEMASAN ANAK USIA PRASEKOLAH SAAT HOSPITALISASI SEBELUM DAN SETELAH DILAKUKAN TERAPI BERMAIN MEWARNAI GAMBAR DI RUANG BOGENVILE RSU KUDUS", Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama, 2019

Publication

<1 %

13

mantraitemdoeloe.blogspot.com

Internet Source

<1 %

14

jurnal.unej.ac.id

Internet Source

<1 %

15

Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Student Paper

<1 %

16

www.parentingclub.co.id

Internet Source

<1 %

17

Submitted to Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Student Paper

<1 %

18

contohmakalah4.blogspot.com

Internet Source

<1 %

19

rocksfull.blogspot.com

Internet Source

<1 %

20

jurnal.ar-raniry.ac.id

Internet Source

<1 %

21

Fitriani Fitriani, Muhamad Safiuddin Saranani. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KINESTETIK ANAK MELALUI PERMAINAN LARI KARUNG", JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD UHO, 2019

Publication

<1 %

22	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	<1 %
23	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
24	master-exselen.blogspot.com Internet Source	<1 %
25	ejournal.iainkendari.ac.id Internet Source	<1 %
26	sutryany.blogspot.com Internet Source	<1 %
27	rakhandahabiburrazaqsubhan.blogspot.com Internet Source	<1 %
28	repository.ung.ac.id Internet Source	<1 %
29	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
30	digilib.isi.ac.id Internet Source	<1 %
31	e-journal.stkipsiliwangi.ac.id Internet Source	<1 %
32	jurnal.stkipngawi.ac.id Internet Source	<1 %
33	Diana Vidya Fakhriyani. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", WACANA DIDAKTIKA, 2016 Publication	<1 %
34	yusaanafitria01.blogspot.com Internet Source	<1 %
35	dev2.kopertis7.go.id Internet Source	<1 %

36	raldiastutiputri57.blogspot.com Internet Source	<1 %
37	Submitted to Sogang University Student Paper	<1 %
38	primazip.wordpress.com Internet Source	<1 %
39	Submitted to Pascasarjana Universitas Negeri Malang Student Paper	<1 %
40	nicholas-wijaya.blogspot.com Internet Source	<1 %
41	repository.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
42	unsri.portalgaruda.org Internet Source	<1 %
43	kissparry.com Internet Source	<1 %
44	www.dzikrikhasnudin.com Internet Source	<1 %
45	Submitted to Universitas Lancang Kuning Student Paper	<1 %
46	www.faqih.org Internet Source	<1 %
47	beautiful-indonesia.umm.ac.id Internet Source	<1 %
48	zadoco.site Internet Source	<1 %
49	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
50	Aushofil Karimah. "PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERPIKIR ANAK USIA DINI	<1 %

DENGAN PERMAINAN BAHASA", LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan, 2015

Publication

51

aisyahbnk.blogspot.com

Internet Source

<1 %

52

ranahpendidikan.com

Internet Source

<1 %

53

Astri Chintya Astana, Rien Syafrina, Karnadi Karnadi. "Pengaruh Pretend Play dan Jenis Kelamin terhadap Kemampuan Berpikir Divergen Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

<1 %

54

digilib.iain-palangkaraya.ac.id

Internet Source

<1 %

55

Chatarina Febriyanti, Rendi Prasetya, Ari Irawan. "ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DAN GASING KHAS KEBUDAYAAN SUNDA", BAREKENG: JURNAL ILMU MATEMATIKA DAN TERAPAN, 2018

Publication

<1 %

56

santikaputrii.blogspot.com

Internet Source

<1 %

57

repository.unika.ac.id

Internet Source

<1 %

58

novitaekanurjanah.blogspot.com

Internet Source

<1 %

59

Wicka Yunita Dwi Utami, Martini Jamaris, Sri Martini Meilanie. "Evaluasi Program Pengelolaan Lembaga PAUD di Kabupaten Serang", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019

<1 %

60	morinagaplatinum.com Internet Source	<1 %
61	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
62	Submitted to KYUNG HEE UNIVERSITY Student Paper	<1 %
63	www.tandfonline.com Internet Source	<1 %
64	Submitted to Universitas Slamet Riyadi Student Paper	<1 %
65	www.jurnal.unsyiah.ac.id Internet Source	<1 %
66	Eka Nurmala Annisa, Yetti Supriyati, Yuliani Nurani. "Peningkatan Pemahaman Berhitung dan Kardinalitas melalui Penggunaan Media Rangkasbitung", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	<1 %
67	thorikaziz.blogspot.com Internet Source	<1 %
68	adzhar-arsyad.blogspot.com Internet Source	<1 %
69	unesa-tp2014a.blogspot.com Internet Source	<1 %
70	Submitted to UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Student Paper	<1 %
71	www.bimbingan.org Internet Source	<1 %
72	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Student Paper	<1 %

73	azizherwitselalu.blogspot.com Internet Source	<1 %
74	bdkpalembang.com Internet Source	<1 %
75	batakwise.blogspot.com Internet Source	<1 %
76	Submitted to Universitas PGRI Semarang Student Paper	<1 %
77	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	<1 %
78	maulanafikrierizaldy.blogspot.com Internet Source	<1 %
79	sinta3.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
80	Prilya Shanty Andrianie, Rosita Yuniati, Yustinus Joko Dwi Nugroho. "PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MENSTIMULASI LIMA ASPEK PERKEMBANGAN ANAK (BAHASA, MOTORIK KASAR, MOTORIK HALUS, SOSIAL, DAN EMOSI)", Jurnal Psikohumanika, 2018 Publication	<1 %
81	materi-soal-penjas-kegiatan.blogspot.com Internet Source	<1 %
82	journal.stkipsingkawang.ac.id Internet Source	<1 %
83	Submitted to Unika Soegijapranata Student Paper	<1 %
84	jurnal.unw.ac.id:1254 Internet Source	<1 %
85	Submitted to De La Salle University - Manila Student Paper	<1 %

86	ejournal.ihdn.ac.id Internet Source	<1 %
87	wahyuti4tklarasati.blogspot.com Internet Source	<1 %
88	Submitted to Universiti Malaysia Sabah Student Paper	<1 %
89	tkal-fajardepok.blogspot.com Internet Source	<1 %
90	Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana Student Paper	<1 %
91	www.neliti.com Internet Source	<1 %
92	Sri Watini. "Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 Publication	<1 %
93	anisachoeriah-paud.blogspot.com Internet Source	<1 %
94	Saptono Hadi. "PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI JENJANG SEKOLAH DASAR", Edupedia, 2019 Publication	<1 %
95	Ria Astuti, Thorik Aziz. "Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 Publication	<1 %
96	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
97	dienim.wordpress.com Internet Source	<1 %

98	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	<1 %
99	ickbalhofifi.wordpress.com Internet Source	<1 %
100	pgpaud.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
101	Pupung Ardini, Myrnawati Handini. "The Influence of Instructional Method, Visual Spatial Intelligence, and School Readiness on Early Reading Abilities", Journal of Scientific Research and Reports, 2018 Publication	<1 %
102	mudah-bahasaindonesia.blogspot.com Internet Source	<1 %
103	stkipmuhtolitoli2013.wordpress.com Internet Source	<1 %
104	seminar.umpo.ac.id Internet Source	<1 %
105	otomotifonlen.blogspot.com Internet Source	<1 %
106	universitas-ui.blogspot.com Internet Source	<1 %
107	vdocuments.mx Internet Source	<1 %
108	sucipujiy.blogspot.com Internet Source	<1 %
109	gamestogelqq288.net Internet Source	<1 %
110	ejournal.iai-tribakti.ac.id Internet Source	<1 %
111	smknulfah.blogspot.com Internet Source	<1 %

<1 %

112

eprints.undip.ac.id

Internet Source

<1 %

113

www.irfanrhid.id

Internet Source

<1 %

114

ejournal.unib.ac.id

Internet Source

<1 %

115

airayadi16.blogspot.com

Internet Source

<1 %

116

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

117

lib.ui.ac.id

Internet Source

<1 %

118

rianiputri.wordpress.com

Internet Source

<1 %

119

www.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1 %

120

mainanfiberglass.com

Internet Source

<1 %

121

digilib.unmuhjember.ac.id

Internet Source

<1 %

122

www.kitchensetjakarta.net

Internet Source

<1 %

123

etikanuora.blogspot.com

Internet Source

<1 %

124

Anwar --, Mursidin T, Husain Ibrahim. "Model Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sosial Budaya pada Pembelajaran Anak Didik Kelompok Bermain", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2013

<1 %

125	boxbayi.net Internet Source	<1 %
126	Andri Mahardhika Birda, Kamid Kamid, M. Rusdi. "Proses Atensi Pengetahuan pada Siswa Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Aritmetika Sosial", Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2016 Publication	<1 %
127	tugaskampuss.blogspot.com Internet Source	<1 %
128	Zaifullah Zaifullah. "KAJIAN TEORI ANDROGINI TERHADAP JENIS PERMAINAN DALAM PEMAHAMAN KARAKTER GENDER ANAK", Musawa: Journal for Gender Studies, 2020 Publication	<1 %
129	cacul.blogspot.com Internet Source	<1 %
130	repo.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	Off		