



IMPLIKASI BERMAIN SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN EFEKTIF UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN MAJEMUK

Rahmi Wardah Ningsih¹, Sri Wahyuni², Zhilla Rahim³

(1),(2), (3) PG-PAUD, Universitas Syiah Kuala, Indonesia

Abstrak

Bermain adalah hal yang paling disukai terutama oleh anak usia dini. Pembelajaran yang dilakukan melalui bermain akan terasa menyenangkan bagi anak dan anak tidak merasa tertekan serta tidak mudah bosan. Melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman langsung dan tanpa disadari anak akan mendapatkan pengetahuannya. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode studi kepustakaan atau literatur review. Penelitian kepustakaan ini mengumpulkan data dari buku, jurnal, dan sumber-sumber relevan lainnya. Jenis penulisan yang digunakan adalah studi literatur review yang berfokus pada hasil penulisan yang berkaitan dengan topik atau variabel penulisan. Hasil penelitian menunjukkan Pembelajaran yang dilakukan melalui bermain akan terasa menyenangkan bagi anak dan anak tidak merasa tertekan serta tidak mudah bosan. Melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman langsung dan tanpa disadari anak akan mendapatkan pengetahuannya. Dengan demikian, bermain adalah belajar bagi anak usia dini. Bermain merupakan salah satu sarana belajar yang efektif untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Kata Kunci: *Bermain, Sarana Pembelajaran, Kecerdasan Majemuk*

Abstract

Play is the most favored activity, especially for young children. Learning that takes place through play is enjoyable for children, as it relieves pressure and reduces boredom. Through play, children gain direct experiences, and without realizing it, they acquire knowledge. This study uses a library research or literature review method. Data for this literature study is collected from books, journals, and other relevant sources. The writing approach is a literature review focusing on previous works related to the topic or variable of interest. The study's findings indicate that learning through play is enjoyable for children, reducing pressure and boredom. Through play, children gain direct experience and unknowingly acquire knowledge. Therefore, play is learning for young children. It is an effective learning medium for developing all aspects of a child's growth.

Keywords: *Play, Learning Medium, Multiple Intelligences*

Pendahuluan

Usia dini merupakan periode awal yang sangat penting dan mendasar sepanjang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan. Penelitian bidang neuron membuktikan jika 50% dari kecerdasan anak terbentuk dalam empat tahun pertama dalam kehidupan anak, mencapai 80% saat anak berusia delapan tahun dan 100% saat anak mencapai umur 16 tahun

(Suyanto, 2005:6). Maka hasil tersebut menunjukkan bahwa perkembangan otak anak usia dini mencapai 80% dari keseluruhan perkembangan otak. Oleh karena itu, usia ini juga sering disebut “Usia Emas” (Golden Age) yang datang sekali dan tidak dapat diulangi dimasa mendatang serta sangat menentukan untuk mengembangkan kualitas manusia (Mutia, 2010: 3). Oleh karena itu, pada rentang usia ini anak sangat perlu mendapatkan stimulus yang dapat membantu anak untuk dapat mengembangkan kualitas hidupnya pada kehidupannya di masa mendatang kelak.

Salah satu usaha dalam memberikan stimulus bagi anak usia dini yaitu melalui Pendidikan Anak Usia Dini. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 ayat 10 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan demikian jelaslah bahwa pendidikan anak usia dini ialah usaha sadar yang dilakukan untuk memberikan stimulus atau rangsangan pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Anak Usia Dini juga memegang peranan yang sangat penting sebagai fondasi dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak untuk meningkatkan kualitas kehidupannya dimasa mendatang. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini haruslah mendapat perhatian yang serius.

Selanjutnya agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang secara optimal maka dalam pelaksanaan penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini dapat dilakukan dengan cara menyelenggarakan pendidikan yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, bakat, minat dan kesanggupannya. Menyelenggarakan pendidikan yang memanusiaikan anak. Menyelenggarakan pendidikan yang memenuhi hak-hak anak. Menyelenggarakan pendidikan yang memperlakukan anak dengan ramah sehingga membuat anak aman dan nyaman. Menyelenggarakan pendidikan yang membebaskan anak dari tindak pemaksaan. Menyelenggaraan pendidikan yang disesuaikan dengan karakteristik Usia Dini. Diantara karakteristik tersebut ialah seperti rasa ingin tahu yang besar, sikap aktif bergerak dan bermain tanpa mengenal waktu. Berdasarkan karakteristik tersebut dapat diketahui juga bahwa anak tidak dapat belajar seperti orang dewasa. Cara belajar anak seperti anak belajar dengan benda konkrit (Miller, 1996: 54, Permendiknas Nomor 146 Tahun 2014), anak belajar dengan secara aktif yang dilakukan dengan cara yang bermain atau *learning through playing* (Samuelsson & Carlson, 2008: 23-24, NAECY, 2009: 29, Anderson-McNamee, 2010: 1- 4, Jackman, 2010: 21, Bodrov & Leong, 2010: 1-6, Nespeca, 2012: 35, Huang, 2013: 12-19, Den Hoed, 2014: 24, Permendiknas Nomor 146 tahun 2014, Sutapa, 2018:14). Berdasarkan hal tersebut maka diharapkan kecerdasan majemuk anak dapat menstimulasi secara optimal sehingga anak akan menjadi generasi unggul yang dapat bersaing secara global.

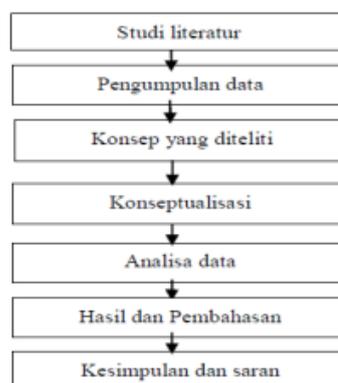
Dengan memperhatikan karakteristik anak usia dini, Panitia Sertifikasi Guru Rayon XII (2008: 2-8) juga menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran Anak Usia Dini juga harus menerapkan prinsip pembelajaran diantaranya: berorientasi pada kebutuhan anak, menggunakan media pembelajaran yang relevan dan aman, pengelolaan lingkungan yang kondusif, menggunakan pembelajaran terpadu, mengembangkan berbagai kecakapan hidup, menggunakan sumber belajar yang edukatif dan belajar melalui bermain. Hal tersebut juga didukung oleh Peraturan Pemerintah No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 13 ayat 1 tentang pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini dapat dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis anak.

Namun ditemukan permasalahan bahwa penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini tidak sesuai dengan yang diharapkan. Masalah tersebut yaitu bahwa banyak lembaga yang dalam pelaksanaan pembelajaran masih bersifat konvensional dimana anak hanya duduk diam dan memperhatikan guru menjelaskan di depan kemudian pelaksanaan pembelajaran yang tidak menerapkan prinsip belajar melalui bermain (*learning through playing*) namun lebih sering menggunakan Lembar Kerja Anak yang menekankan pada kegiatan membaca, menulis dan berhitung bahkan dikte sehingga anak yang hanya berlama-lama duduk memperhatikan guru menerangkan dan duduk mengerjakan tugas akan menyebabkan anak akan menjadi bosan, tidak nyaman dan merasa tertekan dengan adanya dikte. Dengan demikian maka jelaslah bahwa belajar bukanlah hal yang menyenangkan bagi anak dan konsep belajar melalui bermain (*learning through playing*) yang seharusnya dapat menstimulus kecerdasan majemuk pada anak tidak dapat terwujud.

Mengingat betapa pentingnya pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dengan menerapkan konsep belajar melalui bermain. Oleh karena itu, makalah ini akan memaparkan tentang bermain sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kecerdasan majemuk pada anak usia dini.

Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode studi kepustakaan atau literatur review. Literatur review merupakan ikhtisar komprehensif tentang penelitian yang sudah dilakukan mengenai topik yang spesifik untuk menunjukkan kepada pembaca apa yang sudah diketahui tentang topik tersebut dan apa yang belum diketahui, untuk mencari rasional dari penelitian yang sudah dilakukan atau untuk ide penelitian selanjutnya (Denney & Tewksbury, 2013). Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber baik jurnal, buku, dokumentasi, internet dan pustaka. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penulisan (Zed, 2008 dalam Nursalam, 2016). Jenis penulisan yang digunakan adalah studi literatur review yang berfokus pada hasil penulisan yang berkaitan dengan topik atau variabel penulisan. Penulis melakukan studi literatur ini setelah menentukan topik penulisan dan ditetapkannya rumusan masalah, sebelum terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan (Darmadi, 2011 dalam Nursalam, 2016). Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan dan diterbitkan dalam jurnal online nasional dan internasional. Dalam melakukan penelitian ini peneliti melakukan pencarian jurnal penelitian yang dipublikasikan di internet menggunakan search engine ProQuest, PubMed, Research Gate, SagePub dan Scholar dengan kata kunci: *self-directed learning*, *nursing student*, *nursing education*, *competency*, *learning outcome*. Secara sistematis langkah-langkah dalam penulisan literature review seperti gambar berikut ini :



Literature review dimulai dengan materi hasil penulisan yang secara sekuensi diperhatikan dari yang paling relevan, relevan, dan cukup relevan. Kemudian membaca abstrak, setiap jurnal terlebih dahulu untuk memberikan penilaian apakah permasalahan yang dibahas sesuai dengan yang hendak dipecahkan dalam suatu jurnal. Mencatat poin-poin penting dan relevansinya dengan permasalahan penelitian, Untuk menjaga tidak terjebak dalam unsur plagiat, penulis hendaknya juga mencatat sumber informasi dan mencantumkan daftar pustaka. Jika memang informasi berasal dari ide atau hasil penulisan orang lain. Membuat catatan, kutipan, atau informasi yang disusun secara sistematis sehingga penulisan dengan mudah dapat mencari kembali jika sewaktu-waktu diperlukan (Darmadi, 2011 dalam Nursalam, 2016).

Hasil dan Pembahasan

Bermain mempunyai makna melakukan perbuatan yang menyenangkan hati atau mengerjakan sesuatu untuk memperoleh kepuasan baik yang dilakukan secara perorangan atau kelompok. Bermain juga memiliki unsur eros dan agon. Eros yang berarti senang kemudian agon yang berarti perjuangan untuk mencapai kemenangan. Tumbuhnya rasa senang ketika bermain merupakan suasana yang sangat baik untuk mendidik, karena dapat memungkinkan adanya kemudahan dalam mengarahkan anak dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Tedjasaputra, 2005: 4).

Bermain bagi anak usia dini merupakan sarana belajar. Melalui bermain anak akan bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan dan mengambil kesimpulan mengenai sekelilingnya (Sutapa, 2018:15). Melalui kegiatan bermain inilah anak dapat mengungkapkan keinginan, pikiran, perasaan, menjelajahi lingkungan, menjalin hubungan sosial, mengembangkan kemampuan holistik anak secara bersama (Mulyasa, 2014: 32). Pendapat tersebut didukung oleh Wulansari (2016: 3) yang menyatakan bahwa kegiatan bermain anak ialah bagian dari proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain anak akan merasa senang, belajar dengan menyenangkan, tidak membebani anak dan dengan bermain anak juga dapat memiliki kesempatan untuk mengekspresikan perasaannya, bereksplorasi serta menemukan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman bermainnya.

Bermain bagi anak juga merupakan suatu kebutuhan sebab dunia anak adalah bermain. Hal ini didukung oleh Burner yang menyatakan bahwa bermain dalam masa anak-anak adalah "kegiatan yang serius" yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak (Hurlock, 2017). Dengan demikian maka jelaslah bahwa bermain adalah aktivitas pokok dalam masa kanak-kanak.

Melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman konkrit atas aktivitas fisik yang telah dilakukannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Eliason & Jenkins (2008:13-15) proses pembelajaran yang paling tepat bagi anak ialah melalui pengalaman konkret dan aktivitas fisik. Dengan bermain maka anak akan semakin banyak melakukan aktivitas fisik yang berguna untuk menyalurkan energy, sebagai wahana sosialisasi, mengembangkan keterampilan motorik, mengembangkan kecerdasan logika matematika dan pembelajaran akan lebih mudah dicerna oleh anak sehingga dapat menstimulus kecerdasan jamak anak.

Kemudian, bermain merupakan fenomena kehidupan yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas, menumbuhkan kemampuan untuk menjadi pemimpin dan mau dipimpin, memelihara rasa sikap sosial, kerjasama, tanggung jawab dan toleransi antar sesama. Bempa (2009:31) menyatakan anak yang mau bermain dan beraktivitas dalam segala bentuk, variasi dan sifat dapat memberikan pengaruh pertumbuhan dan perkembangan mental, emosional, spiritual dan keterampilan fisik (Multilateral skill and complex skill). Sehingga, secara esensial bahwa bermain dapat memberikan pengalaman langsung baik fisik maupun psikologis bagi anak. Pada umumnya anak memiliki sifat untuk selalu bergerak dalam berbagai bentuk baik dirumah atau disekolah

dengan bermain. Bermain sendiri dapat dilakukan dengan berbagai cara tergantung jenis kelamin, alat, fasilitas dan luas lahan.

Pada dasarnya anak memiliki sifat untuk selalu bergerak dalam berbagai bentuk baik saat dirumah atau disekolah dengan cara bermain. Bermain sendiri dapat dilakukan dengan berbagai cara tergantung jenis kelamin, alat, fasilitas dan luas lahan. Belajar dengan bermain ialah cara yang paling tepat untuk beradaptasi dengan tuntunan lingkungan, belajar menjalani kehidupan yang rumit karena adanya aturan yang harus dilakukan dan belajar berkomunikasi dengan teman sebaya. Melalui bermain sambil belajar maka kepemimpinan, tanggung jawab dan gotong royong dapat dikembangkan selama kegiatan bermain tersebut dengan cara memberikan pengalaman langsung untuk memimpin ataupun dipimpin. Dengan demikian, maka kompetensi pada diri anak dapat dikembangkan secara holistik.

Tahap Perkembangan Bermain. Perkembangan bermain kaitannya dengan perkembangan kognitif piaget dan kaitannya dengan perkembangan sosial anak dalam lingkungannya menurut Parten. Dari tahap perkembangan bermain tingkat sederhana sampai dengan tingkat perkembangan yang tinggi. Secara umum menurut Sutapa (2018:54) bermain dapat dikelompokkan menjadi bermain dengan alat permainannya sendiri tanpa ada keterlibatan dengan teman bahkan terkadang bercicara sendiri (*solitary play*), sama-sama bermain dengan teman tetapi memainkan alat permainannya sendiri tanpa adanya interaksi dengan temannya (*Pararel play*), saling tukar mainan namun tidak ada kesepakatan (*Assosiative play*), bermain dengan aturan yang telah disepakati bersama dan ada ketetapan hukuman bagi yang kalah (*Cooperative Play*). Untuk lebih jelasnya, Tedjasaputra (2005:21-36) menjelaskan tahapan perkembangan bermain sebagai berikut:

1. Mildred Parten (1932) Parten menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dan enam bentuk interaksi antar anak yang terjadi saat mereka bermain. Adapun tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut:
 - a. *Unoccupied Play* Anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian disekitarnya yang menarik perhatian anak. Bila tidak ada yang menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya, naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas, berkeliling atau mengikuti orang lain.
 - b. *Solitary Play* Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. Perilakunya bersifat egosentris dengan ciri diantaranya tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain, berpusat pada diri sendiri dan kegiatan sendiri.
 - c. *Onlooker Play* Kegiatan bermain yang mengamati anak-anak lain yang melakukan kegiatan bermain dan memiliki minat yang semakin besar terhadap kegiatan bermain anak yang diamatinya. Umumnya tampak pada anak usia 2 tahun. tampak juga pada anak yang belum kenal dengan anak lain di lingkungannya yang baru, sehingga ia malu dan ragu-ragu untuk bergabung bermain bersama dengan anak-anak lainnya. Sambil mengamati ia mungkin sambil bertanya dan memperhatikan perilaku maupun percakapan anak-anak yang diamatinya.
 - d. *Pararel Play* Bermain ini tampak saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama tetapi jika diperhatikan lebih teliti sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama namun bermain secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan. Bentuk kegiatan ini Nampak pada bermain mobil-mobilan, lego atau bermain sepeda. Dengan melakukan kegiatan yang sama, anak dapat terlibat kontak dengan anak lain. Mereka melakukan kegiatan pararel tetapi bukan kerja sama.

- e. Assosiative Play Bermain ini ditandai dengan adanya interaksi antara anak yang sedang bermain, saling tukar alat permainan namun jika diamati akan tampak bahwa masing-masing anak tidak terlibat kerja sama. Contohnya anak sedang menggambar, mereka berbagi krayon dan memberi komentar tentang gambar masing-masing namun kegiatan menggambar tersebut dilakukan sendiri-sendiri.
 - f. Cooperative Play Cooperative play adalah bermain bersama dengan teman sebaya yang ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas juga adanya pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan tersebut untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Misalnya saat anak bermain dokter-dokteran. Kegiatan ini tampak pada anak berusia 5 tahun, namun demikian perkembangannya tergantung pada latar belakang orang tua. Sejauh mana orang tua mereka memberikan kesempatan kepada anaknya dan juga dorongan agar anak mau bergaul dengan teman sebayanya. Jika orang tua kurang mampu memberikan kesempatan dan dorongan kepada anak mungkin saja cooperative play tidak terlaksana.
2. Jean Piaget (1962) Sejalan dengan perkembangan kognitif anak, maka Jean Piaget mengemukakan tahapan bermain sebagai berikut:
- a. Sensory Motor Play (3/4 bulan- 1/2 tahun) Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor sebelum usia 3-4 bulan. Gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya. Berkaitan dengan kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Kegiatan hanya merupakan pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya. Usia 3-4 bulan kegiatan anak terkoordinasi dari berbagai pengalaman. Melalui pengalaman yang diperolehnya anak akan belajar bahwa dengan menarik mainan yang tergantung diatas tempat tidurnya kemudian mainan tersebut akan bergerak dan berbunyi. Kegiatan menarik mainan tersebut akan diulangi berkali-kali oleh anak dan menimbulkan rasa senang bagi anak. Senang yang bersifat fungsional dan karena dapat menyebabkan sesuatu terjadi. Usia 7-11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata berupa pengulangan namun sudah disertai variasi. Baru pada usia 18 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif yang dilakukan oleh anak pada kegiatan bermainnya.
 - b. Symbolik atau Make Believe (2-7 tahun) Merupakan ciri periode pra-operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjaawab pertanyaan, mencoba berbagai hal terkait konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali menanyakan sesuatu hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diperolehnya. Walau sudah dijawab anak akan terus bertanya lagi. Anak dapat menggunakan berbagai benda sebagai symbol atau representasi benda lain. Sebagai contoh sapu sebagai kuda untuk bermain kuda-kudaan. Dalam perkembangan selanjutnya, kegiatan bermain symbolic akan semakin bersifat konstruktif dalam arti lebih mendekati kenyataan, merupakan latihan berfikir serta mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.
 - c. Social Play Games with Rules (8-11 tahun) Dalam bermain tahap tertinggi, penggunaan symbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif dan kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.
 - d. Games with Rules & Sports Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan main ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan yang tergolong games seperti kasti. Anak senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi. Bermain bukan hanya karna rasa senang

tetapi ada suatu hasil akhir tertentu yang diinginkan seperti menang atau memperoleh hasil terbaik.

3. Hurlock (1981) Hurlock menyatakan bahwa perkembangan bermain pada anak terjadi melalui beberapa tahapan sebagai berikut:
 - a. Tahap penjelajahan (*Exploatory Stage*) Ciri khasnya ialah berupa kegiatan mengenai objek atau orang, mencoba atau meraih benda dikelilinginya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas dan saat anak sudah dapat merangkak serta berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.
 - b. Tahap Mainan (*Toy Stage*) Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Biasanya pada usia 2-3 tahun anak hanya mengamati alat permainan. Mereka berfikir mainannya dapat makan, berbicara, merasa sakit dan sebagainya. Masa ini biasa terjadi pada usia prasekolah. Anak akan bercakap-cakap dengan mainannya seperti dengan temannya. Pada masa ini anak meminta dibelikan mainan tanpa memperdulikan kegunaannya.
 - c. Tahap Bermain (*Play Stage*) Biasanya terjadi pada saat bersamaan dengan mulai masuknya anak ke sekolah dasar. Jenis permainan anak semakin banyak dan anak bermain menggunakan alat permainan yang lamakelamaan menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang juga dapat dilakukan oleh orang dewasa.
 - d. Tahap Melamun (*Daydream Stage*) Tahap ini diawali saat anak mendekati pubertas. Anak mulai kurang menyukai kegiatan bermain yang dulunya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktu mereka dengan melamun atau berkhayal. Biasanya berkaitan dengan perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa dirinya tidak dipahami oleh orang lain.
4. Rubin, Fein & Vandenberg (1983) dan Smilansky (1968) Menurut Rubin, Fein & Vandenberg (1983) dan Smilansky (1968), tahapan bermain pada anak terbagi menjadi 4 yaitu:
 - a. Bermain fungsional (*Functional Play*) Bermain pada tahap ini biasanya tampak pada anak berusia 1-2 tahun berupa gerakan sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain ini dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan. Misalnya: berlari-lari sekeliling ruang tamu, mendorong kursi dan menarik mobil-mobilan.
 - b. Bangun Membangun (*Constructive Play*) Bermain bangun membangun sudah dapat terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Kegiatan bermain ini dapat terlihat pada saat anak membentuk sesuatu atau menciptakan suatu bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya membuat rumah-rumahan dengan potongan lego atau balok kayu.
 - c. Bermain Pura-pura (*Make-believe Play*) Kegiatan bermain pura-pura mulai banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun. dalam permainan ini anak akan menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Anak juga dapat bermain dengan melakukan permainan imajinatif memainkan peran tokoh yang dikenalnya melalui film kartun atau dongeng. Misalnya main polisi dan penjahat atau dokter dan pasien.
 - d. Bermain dengan peraturan (*Games with Rules*) Kegiatan bermain dengan aturan ini biasanya sudah dapat dilakukan oleh anak usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan ini anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan oleh orang lain. Namun, lambat laun anak memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat didalam permainan tersebut serta tidak terlalu jauh menyimpang dari aturan sebelumnya. Misalnya permainan galah panjang, gobak sodor, kasti, monopoli dan sebagainya. Kegiatan ini dibedakan

atas Sensory Motor Play, Mastery Play, Rough and Tumble Play, Social Play dan Dramatic Play.

Dari penelitian yang telah dilakukan para ilmuan ditemukan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak. Anak dapat memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan tertekan dan masih banyak lagi manfaat dari bermain. Dengan mengetahui manfaat bermain, maka diperlukan ide atau gagasan untuk memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam macam aspek perkembangan anak yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosional, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan olah raga dan menari.

- (a) Manfaat bermain bagi perkembangan fisik. Saat anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, maka akan membuat tubuh menjadi sehat. Otot-otot tubuh menjadi kuat. Selain itu dapat menyalurkan tenaga (energy) yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah. Anak yang hanya duduk diam berlama-lama akan menjadi bosan, tidak nyaman dan merasa tertekan. Dengan merancang kegiatan yang dilakukan dengan bermain baik diluar atau didalam kelas maka pembelajaran tidak membosankan bagi anak. Hal ini terutama karena anak umumnya anak aktif, banyak bergerak dan rentang perhatian masih terbatas.
- (b) Manfaat bermain bagi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Saat bayi dilahirkan, ia tidak berdaya dan belum mampu menggunakan anggota tubuhnya untuk dimanfaatkan bagi kepentingan dirinya. Namun seiring bertambahnya usia maka perkembangan motorik terus berkembang. Hal ini terjadi pada saat anak melakukan gerakan-gerakan motorik halus yang diperlukan misalnya usia 3 bulan anak mulai meraih mainan yang ada ditempat tidurnya, 1 tahun membuat coretan-coretan yang akan diperlukan untuk kegiatan menulis dikemudian hari, 2 tahun yang dapat membuat coretan benang kusut, 3 tahun membuat garis lengkung, 4 atau 5 tahun belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu dari gabungan bentuk geometri. Kemudian pada aspek motorik kasar dikembangkan melalui kegiatan bermain. Misalnya bermain kejar-kejaran untuk menangkap temannya.
- (c) Manfaat bermain bagi perkembangan sosial. Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah ada dan mencari cara penyelesaian masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Misalnya membuat kesepakatan permainan agar tidak terjadi pertengkaran. Anak juga dapat belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam mengungkapkan isi pemikiran dan perasaan maupun memahami apa yang diucapkan oleh temannya tersebut sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi (pengetahuan). Bermain juga dapat belajar tentang buday setempat, peran sosial dan peran jenis kelamin yang ada di budaya setempat. Kemudian melalui bermain peran anak akan dapat belajar bagaimana berlaku sesuai peran dan tingkah laku yang diharapkan oleh masyarakat setempat.
- (d) Manfaat bermain bagi perkembangan emosi atau kepribadian. Bermain adalah kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (inherent) dan sudah terberi secara ilmiah. Tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain anak akan dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami didalam hidupnya. Ia juga dapat memenuhi kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Apabila diberi kesempatan untuk menyalurkan perasaan tersebut maka setidaknya anak akan merasa lega dan relaks. Dengan kegiatan bermain bersama teman sekelompok anak akan memiliki penilaian terhadap dirinya. Penilaian tentang kelebihan yang ada pada dirinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai

- rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa memiliki kompetensi tertentu. Anak juga akan belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja bersama dengan teman-teman, bersikap jujur, murah hati, tulus dan sebagainya
- (e) Manfaat bermain bagi perkembangan kognitif. Aspek kognitif disini dikaitkan dengan pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa dan daya ingat. Pengetahuan akan berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran yang digunakan sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Hal ini disebabkan karena rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Namun, jika dilakukan sambil bermain maka anak akan merasa senang dan tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar. Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan melalui percobaan serta pengalaman selama bermain. Anak akan merasa puas jika dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain. Anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya cipta secara bebas baik melalui coretan yang ia buat, serta hasil karya lainnya. Pengalaman berlaku saat sudah dewasa dan sudah terjun didunia kerja. Dengan teman-teman sebaya anak perlu berkomunikasi, pada awalnya anak berkomunikasi menggunakan bahasa tubuh namun dengan meningkatnya usia dan bertambahnya perbendaharaan kata maka ia akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan. Anak perlu dapat memahami kata yang diucapkan oleh teman-temannya dan mampu untuk mengungkapkan keinginan, pendapat serta perasaannya kepada temannya. Anak juga belajar kata-kata baru sehingga memperkaya perbendaharaan kata yang dimiliki anak serta anak dapat menggunakan bahasa secara lebih terampil dan lebih luwes.
- (f) Manfaat bermain bagi ketajaman penginderaan. Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan. Kelima aspek ini diasah agar anak dapat lebih tanggap terhadap hal-hal yang berlangsung di sekitarnya. Menjadikan anak aktif, kritis, kreatif terhadap kejadian yang ada disekitar. Kepekaan penginderaan dapat dilatih sejak dini misalnya dengan bermain krincingan yang dapat menimbulkan macam-macam suara melatih kepekaan pendengaran anak atau bermain air dengan memasukkannya kedalam bermacam-macam tempat melatih penglihatan anak.

Simpulan

Hal utama yang harus dilakukan adalah menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia dini yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, bakat, minat dan kesanggupannya. Pembelajaran juga harus sesuai dengan karakter anak usia dini yaitu anak belajar dengan benda konkrit, rentan perhatian pendek dan anak belajar secara aktif yang dilakukan dengan cara yang bermain. Hal ini didukung tertuang dalam Peraturan Pemerintah No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 13 ayat 1 yang menyatakan bahwa Pelaksanaan pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini dapat dilakukan melalui kegiatan bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis anak. Pembelajaran yang dilakukan melalui bermain akan terasa menyenangkan bagi anak dan anak tidak merasa tertekan serta tidak mudah bosan. Melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman langsung dan tanpa disadari anak akan mendapatkan pengetahuannya. Dengan demikian, bermain adalah belajar bagi anak usia dini. Bermain merupakan salah satu sarana belajar yang efektif untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Harapannya dengan penyelenggaraan pendidikan yang benar-benar sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu belajar melalui bermain maka kecerdasan majemuk pada anak akan dapat tumbuh dan

berkembang secara optimal sehingga kelak di kehidupannya mendatang anak mampu berdaya saing secara global.

Daftar Pustaka

- Anderson-McNamee, J. K. (2010). The Importance of Play in Early Childhood Development. *Family and Human Development*, 1-4
- Bodrova, E., & J.Leong, D. (2010). Curriculum and Play in Early Child Development. *Encyclopedia of Early Childhood Development*, 1-6.
- Bompa, O. T., and Haff, G. G. (2009). *Theory and Metodology of training*. Iowa: Kendal, Hunt Publishing Company
- Den Hoed, R. C. (Ed.). (2014). *Forest and Nature School in Canada: A Head, Hands Approach to Outdoor Learning*. Ottawa: Forest School Canada
- Eliason, C. F., & Jenkins, L. T. (2008). *A Partical Guide to Early Childhood Curriculum*. Colombus, Ohio: Merrill Publishing Company
- Gardner, H. (2006). *Multiple Intellegence: New Horizonsvin Practice*. New York: Basic Book
- Huang, R. (2013). What Can Children Learn Through Play? Chinese Parents ' Perspective of Play and Learning in Early Childhood Education. *Te Iti Kahurangi, School of Education e-Journal*, 1, 12-19.
- Hurlock, Elizabeth. B. (200). *Psikologi Perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Jackman, Hilda L. (2010). *Early Education Curriculum: A Child's Connection to The World*. Boston: Delmar-Thomson Learning
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. (2014).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146 Tahun 2014, tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini
- Miller, Regina. (1996). *The Developmentally Appropriate Inclusive Clasroom in Early Education*. New York: Delmar Publisher
- Mutia, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media
- Mulyasa, E. (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Naeyc. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*. Retrieved from <https://www.naeyc.org/sites/default/files/globallyshared/downloads/PDFs/resources/positio n-statements/PSDAP.pdf>

- Nespeca, S. M. (2012). The Importance of Play, Particularly Constructive Play, in Public Library Programming. ALSC's Board of Directors, 14. Retrieved from [http://www.ala.org/alsc/sites/ala.org.alsc/files/content/FINAL/Board Approved White Paper on Play.pdf](http://www.ala.org/alsc/sites/ala.org.alsc/files/content/FINAL/Board%20Approved%20White%20Paper%20on%20Play.pdf)
- Panitia Sertifikasi Guru Rayon XII. (2008). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru dalam Jabatan Guru Taman Kanak-kanak. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Samuelsson, I. P., & Carlsson, M. A. (2008). The playing learning child: Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 52(6), 623-641. <https://doi.org/10.1080/00313830802497265>
- Sutapa, Pannggung. (2018). *Aktivitas Fisik Motorik dan Pengembangan kecerdasan Majemuk Usia Dini*. Yogyakarta: Kanisius
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Tedjasaputra, Mayke, S. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia
- Wulansari, B. Y. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Alam Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3, 16-27