

PERMAINAN YANG BERORIENTASI PERKEMBANGAN UNTUK ANAK TAMAN KANAK-KANAK

Oleh : Tadkiroatun Musfiroh, M.Hum.
(Pusdi PAUD-Lemlit UNY, FBS-UNY, PGTK-UNY)

A. Pendahuluan

Bermain adalah sarana tumbuh dan berkembang bagi anak. Melalui bermain anak melakukan gerakan-gerakan yang bermanfaat untuk pertumbuhan mereka. Bermain juga sarana belajar yang esensial bagi mereka. Melalui bermain, anak belajar tentang negosiasi, berkomunikasi, sudut pandang, pikiran dan perasaan orang lain. Ada banyak manfaat mengenai bermain. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk membuat program yang berorientasi perkembangan.

Kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik (Catron & Allen, 1999:23-26).

B. Teknik Menciptakan Permainan

Hal-hal yang perlu dilakukan untuk menciptakan permainan yang berwawasan perkembangan adalah (1) memahami hakikat permainan, (2) menetapkan kriteria program, (3) menetapkan aspek yang akan dikembangkan, (4) membuat aturan dan menyediakan materi permainan.

1. Hakikat Permainan

Pada hakikatnya, permainan adalah suatu kegiatan bermain yang diciptakan, menyenangkan, dan memiliki aturan. Dengan demikian, permainan merupakan kegiatan yang harus memiliki karakteristik bermain :

- menyenangkan (*pleasurable*) & menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*);
- tidak bertujuan ekstrinsik;
- " bersifat spontan dan sukarela, tidak terpaksa;
- " melibatkan peran aktif semua peserta;
- " bersifat nonliteral, pura-pura, atau tidak senyatanya;
- " tidak memiliki kaidah ekstrinsik;
- " bersifat aktif;
- " bersifat fleksibel

Dengan demikian, permainan harus menyenangkan anak sehingga mereka dapat terlibat aktif, tidak terpaksa. Walaupun memiliki aturan, permainan itu harus fleksibel dan memberi kesempatan anak untuk berumbar saran atau memberikan usul.

Disampaikan di hadapan guru-guru Taman Kanak-kanak Depok
Di Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat, UNY
Pada hari Selasa, 30 Maret 2004

2. Kriteria Program

Di samping memiliki ciri-ciri sebagai aktivitas bermain, program bermain atau permainan itu harus memiliki, sedikitnya, tiga kriteria, kontrol, motivasi, dan realitas. Kriteria tersebut, apabila tidak terpenuhi, akan membuat permainan yang diciptakan tidak memenuhi persyaratan sebagai sebuah permainan.

Tabel 1 Kriteria Program Bermain

Kriteria	Bermain	Nonbermain
1. Kontrol Siapakah yang diberi tugas	Apakah anak mengontrol situasi Apakah tersedia berbagai variasi atau pilihan?	Apakah ada orang lain yang mengontrol Apakah pilihan anak terbatas?
2. motivasi Mengapa anak terlibat dalam Kegiatan bermain?	Apakah keterlibatan anak demi tujuan pengalaman ataukah demi kesenangan?	Apakah ada penghargaan pada setiap kegiatan?
3. Realitas Apakah ada keterbatasan latar (waktu dan tempat) bagi tingkah laku anak?	Dapatkah anak-anak secara bebas berpura-pura Apakah anak dapat secara bebas terlibat di dalam ekspresi dan tingkahlaku kreatif?	Apakah anak harus menyesuaikan diri dengan realita? Apakah lingkungan memanipulasi anak untuk menunjukkan tingkah laku yang spesifik?

(Diadaptasikan dari Isenberg & Jalongo (1993:33))

2. Menetapkan Aspek yang Akan Dikembangkan

Semua aspek perkembangan dapat dikembangkan melalui permainan, yakni aspek kognitif, bahasa, motorik, dan sosial-emosional. Setiap pengembangan aspek-aspek tersebut, menuntut jenis permainan yang berbeda.

- (1) Perkembangan bahasa dan sosial-emosional lebih sesuai apabila dikembangkan melalui permainan pura-pura atau bermain peran;
- (2) Perkembangan kognisi lebih sesuai dikembangkan melalui permainan-permainan yang melibatkan kerja motorik halus, seperti permainan mencocokkan gambar dan tulisan, menggambar huruf, mencocok angka, maze, menghubungkan benda dan angka, Permainan semacam ini juga merangsang aktivitas motorik halus yang berkaitan erat dengan keterampilan.
- (3) Perkembangan motorik yang berkaitan dengan sosial-emosional lebih baik dikembangkan melalui permainan di luar kelas yang melibatkan kerja kelompok atau *peer group*.

Pengembangan aspek-aspek tersebut sebaiknya dilakukan secara integratif.

3. Membuat Aturan dan Menyiapkan Materi Permainan

Aturan yang ditetapkan untuk permainan hendaklah :

- (1) tidak terlalu rumit
- (2) tidak bias jender (dapat dilaksanakan anak laki-laki dan perempuan)
- (3) terdiri dari 1 sampai 3 langkah
- (4) berulang
- (5) tidak kaku
- (6) dapat mencakup semua anak
- (7) dilaksanakan secara berkelompok atau berpasangan
- (8) bersifat kompetitif dan atau solutif

Adapun materi yang disarankan untuk permainan adalah :

- (1) menarik bagi anak;
- (2) tepat untuk kapasitas fisik anak;
- (3) tepat untuk perkembangan mental dan sosial anak;
- (4) tepat digunakan untuk kelompok anak
- (5) dirancang secara baik sehingga :
 - tidak beracun
 - tidak beresiko bahaya

tidak tajam
tidak mudah pecah
tidak terlalu kecil/mudah tertelan anak
(Bronson, NAEYC, 1999:8-9)

C. Mengapa Bermain Penting bagi Anak?

Bermain penting bagi anak karena bermain merupakan kebutuhan dasar anak untuk berkembang dalam berbagai aspek, yakni :

1. Perkembangan Sosial

Selama bermain anak-anak meningkatkan kompetensi sosial mereka. Smilansky dan Shefatya berpendapat bahwa keberhasilan sekolah anak-anak umumnya tergantung pada bagaimana mereka mampu berinteraksi secara positif dengan teman sebaya dan orang dewasa. Melalui bermain anak-anak :

mempraktikkan keterampilan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal dengan cara menegosiasikan peran, mencoba memperoleh keuntungan saat bermain atau mengapresiasi perasaan teman lain;

merespon perasaan teman sepermainan di samping menunggu giliran dan berbagi materi dan pengalaman;

bereksperimen dengan peran-peran di rumah, sekolah dan komunitas dengan menjalin kontak dengan kebutuhan dan kehendak orang lain;

mencoba melihat sudut pandang orang lain. Begitu bersentuhan dengan konflik tentang ruang, waktu, materi, dan aturan, mereka membangun strategi resolusi konflik secara positif

(Isenberg & Jalongo, 1993)

2. Perkembangan Emosional

Secara khusus, bermain mendorong perkembangan segi-segi emosional berikut, yakni :

kesadaran, penerimaan, ekspresi emosional, yakni mengidentifikasi berbagai macam perasaan dan mengekspresikan perasaan itu pada orang lain;

menguasai keterampilan, yakni menunjukkan penyesuaian dan respon yang sehat dalam menghadapi tekanan, konflik, dan perubahan; menggunakan teknik relaksasi (menghibur diri, santai), menyelesaikan konflik dan isu emosional;

integrasi pribadi, yakni memperlihatkan penyesuaian umum, otonomi, konsep diri yang positif;

membangun nilai-nilai, seperti menumbuhkan empati, kepercayaan, penghormatan, dan rasa hormat.

3. Perkembangan Fisik & Motorik

Bermain mendorong keterampilan perseptual motor dalam wilayah :

koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, seperti menggambar, menulis, memanipulasi objek, menaksir secara visual, melempar, menendang, menangkap;

keterampilan lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, berbaris, meloncat, mencongklak, merayap, berguling, dan merangkak;

keterampilan nonlokomotor, seperti membungkuk, menjangkau, memutar tubuh, merentang, mengayun, berjongkok, duduk, berdiri;

kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh seperti menunjukkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran ritmik, keseimbangan, kemampuan untuk mengambil start, kemampuan menghentikan gerak, dan mengubah arah (Catron & Allen, 1999:25-26)

4. Perkembangan Bahasa

Bermain meningkatkan perkembangan bahasa dalam hal perkembangan kosakata, yakni penambahan kata-kata tertentu pada saat bermain baik dari sumber vertikal maupun horisontal (bahasa dipergunakan sebagai mediasi verbal)

penyesuaian bahasa, yakni menyesuaikan kata-kata yang dipergunakan lawan main

perkembangan kompetensi berkomunikasi melalui interaksi sebaya dan guru; Mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi, dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul. Terlebih-lebih kegiatan bermain peran.

5. Perkembangan Kognisi

Perkembangan kognisi sendiri diartikan sebagai peningkatan dasar pengetahuan anak (Lunzer, 1959) yang merupakan hasil dari pengalaman anak dengan objek dan orang (Piaget, 1952). Berbagai studi mendukung pandangan bahwa bermain memiliki kaitan yang positif dengan kemampuan perkembangan kognisi anak. Kecakapan kognisi yang dimaksud adalah kecakapan identifikasi, klasifikasi, meruntunkan, mengobservasi, membedakan, membuat prediksi, menyimpulkan, membandingkan, dan membedakan hubungan sebab akibat (Brewer, 1995:148).

Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Anak-anak yang bermain mesti berpikir tentang bagaimana mengorganisasikan materi sesuai dengan tujuan mereka bermain. Anak-anak yang bermain “dokter-dokteran”, misalnya, harus berpikir di mana ruang dokter, apa yang akan dipergunakan sebagai stetoskop (*stethoscope*). Anak juga akan memikirkan tugas dokter dan mempertimbangkan materi-materi tertentu, seperti warna, ukuran, dan bentuk agar sesuai dengan karakteristik dokter yang diperankan. Selama bermain itu, menurut Catron dan Allen (1999:25), anak menemukan pengalaman baru, memanipulasi benda dan alat-alat, berinteraksi dengan anak lain, dan mulai menyusun pengetahuannya tentang dunia. Bermain menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya.

Vygotsky percaya bahwa konflik dan penyelesaian masalah merupakan ciri perkembangan anak yang esensial. Ia tertarik secara khusus pada dinamika sosial yang mendukung perkembangan. Vygotsky menciptakan istilah Zona of Proximal Development (ZPD), yakni suatu istilah yang mengacu pada kondisi-kondisi pemahaman anak lebih lanjut yang merupakan hasil dari interaksi sosial. Seperti Piaget, Vygotsky pun menyatakan bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan anak. Bermain, menurut Vygotsky (1974 via Bodrova & Leong, 1996:126) merupakan sumber perkembangan dan menciptakan ZPD.

Apabila diobservasi, kita akan menemukan bagaimana konsep baru, keterampilan, dan kompetensi muncul dalam kegiatan bermain yang setiap anak berinteraksi satu dengan yang lain. Dalam bermain, anak seringkali melakukan hal-hal yang lebih tinggi daripada kebiasaannya sehari-hari, seperti pura-pura mengajar membaca atau pura-pura membacakan resep obat. Dalam hal ini, anak menciptakan suatu wilayah yang

memungkinkan mereka berkembang lebih lanjut. Anak menciptakan sendiri bantuan khusus atau *scaffolding* untuk memahami sesuatu yang lebih tinggi yang akhirnya dapat mereka capai (Hoorn, dkk, 1999:30-31). Dalam bermain anak mampu menguasai dan membawakan diri karena kerangka bermain berada di bawah kontrol mereka sendiri. Anak dapat pura-pura menangis dan menghentikan tangisnya secara tiba-tiba, berbeda dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dibandingkan dengan situasi lain, dalam situasi bermain anak memiliki perhatian, daya ingat, bahasa, dan kooperasi yang lebih baik. Bermain identik dengan “kaca pembesar” yang dapat menelaah kemampuan baru dari anak yang bersifat potensial sebelum diaktualisasikan dalam situasi lain, khususnya dalam situasi formal seperti di sekolah