

BERMAIN SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN ASPEK SOSIAL PADA ANAK USIA DINI

**Oleh: A.M. Bandi Utama
FIK UNY**

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini dewasa ini memperoleh perhatian yang menggembirakan baik dari pemerintah maupun masyarakat luas. Maksud dan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu mengembangkan semua potensi yang ada dalam diri anak, salah satunya adalah aspek sosial. Kemampuan sosial anak akan berpengaruh terhadap perkembangan kehidupannya secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Aspek sosial ini dapat berkembang dengan baik melalui kegiatan bermain.

Hakikat bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, menaati peraturan secara sukarela, dan untuk mencari rasa senang. Melalui bermain dapat dikembangkan aspek-aspek kehidupan dalam diri anak usia dini yang meliputi segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sehingga bermain mempunyai fungsi untuk mengembangkan aspek psikis, fisik, dan sosial. Aspek sosial mampu berkembang dengan baik diantaranya kemampuan kerja sama, saling membantu, saling percaya, saling menghormati, terjalin relasi yang baik, komunikasi baik, dan harapan jauh kedepan adalah hidup bermasyarakat yang baik. Bentuk – bentuk aktivitas bermain kelompok akan memacu perkembangan aspek sosial anak usia dini. Melalui bermain kelompok ini memberi kesempatan yang luas kepada anak usia dini untuk dapat berkomunikasi, bekerjasama, menghargai, mempercayai, menaati suatu peraturan secara sukarela, dan membangun interaksi serta relasi yang baik.

Bermain mempunyai fungsi dan tugas yang mulia yaitu mengembangkan aspek kepribadian anak usia dini yang meliputi aspek psikis, fisik, dan sosial. Aspek sosial pada anak usia dini ini akan berkembang dengan baik melalui interaksi dan komunikasi yang tercipta dalam kegiatan bermain, sehingga dapat dikatakan bahwa bermain merupakan sarana yang baik untuk mengembangkan aspek sosial anak usia dini.

***Kata kunci:** bermain, aspek sosial, dan anak usia dini*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh baik fisik, psikomotorik, psikologik, maupun sosial yang ada dalam diri anak. Hal ini berarti pendidikan anak usia dini mempunyai tugas yang mulia yaitu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak agar kelak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah membentuk anak yang berkualitas, berkembang sesuai tingkatannya sehingga memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan dasar dan membantu menyiapkan anak untuk mampu belajar di sekolah.

Anak usia dini masih mengalami perubahan dan perkembangan pada aspek sosial dari sifat egoistis yaitu keakuannya yang ditonjolkan ke arah kerjasama atau relasi sosial yang nyata. Pandangan lain menyatakan dari pra sosial menuju sosial. Perubahan ini berlangsung terus menerus dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya aspek sosial ini kurang berkembang seperti harapan para pendidik atau orang tua. Hal ini terjadi dimungkinkan karena perkembangan teknologi informasi yang member kesempatan pada anak untuk menikmati dunianya sendiri, sehingga interaksi dengan orang lain semakin sempit atau kurang intensitasnya yang berakibat terganggunya perkembangan aspek sosial anak seperti sifat egoistis yang semakin terpupuk, kurang perhatian terhadap orang lain, masa bodoh dengan lingkungannya, kurang mampu bekerja sama dan toleran terhadap sesama. Apabila hal ini berlangsung terus menerus sangat merugikan perkembangan kehidupan anak dan masyarakat terutama perkembangan sosial anak yang pada akhirnya membuat masalah sosial baru dalam masyarakat.

Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat membantu anak ke arah perkembangan sosial yang lebih baik. Melalui bermain diharapkan anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dilhat dari sudut pendidikan jasmani bermain merupakan bagian dari ruang lingkup pendidikan jasmani yang dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Bermain dalam pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, sukarela dalam

menaati peraturannya dan menyenangkan. Bermain mampu membawa anak ke arah perubahan yang positif baik dalam aspek fisik, psikis, maupun sosial. Dalam aspek fisik melalui bermain dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik anak secara nyata, membantu meningkatkan dan mempertahankan kebugaran jasmani anak, meningkatkan kualitas gerak dasar anak seperti non lokomotor, lokomotor, dan manipulasi, meningkatkan kualitas unsur-unsur kondisi fisik anak seperti kekuatan, kecepatan, daya ledak, kelincahan, kelentukan, daya tahan, koordinasi, ketepatan dan keseimbangan, serta mampu membentuk dan meningkatkan keterampilan motorik anak secara baik. Aspek psikis melalui aktivitas bermain anak dapat mengembangkan dan meningkatkan unsur-unsur psikis anak seperti kecerdasan, kreativitas, keberanian, motivasi, mengelola emosi, mengelola rasa takut atau cemas, percaya diri, bermental baja, konsentrasi, perhatian, minat, kemauan, dan sebagainya. Sedang dalam aspek sosial melalui bermain anak akan mampu mengembangkan kerjasama, rasa menghargai, menghormati, mempercayai, taat aturan, toleran, sportif, fair play, kebersamaan, hidup bermasyarakat, dan lainnya. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa bermain merupakan sarana untuk membantu pengembangan aspek social anak usia dini.

PEMBAHASAN

Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian pendidikan secara menyeluruh dan tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan berikutnya. Hal ini senada dengan pendapat Asmani (2009:41) bahwa urgensi pendidikan anak usia dini (PAUD) yaitu pendidikan

yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun dan PAUD sangat penting karena potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku terbentuk dalam masa ini.

Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa jenjang pendidikan di Indonesia terdiri dari pendidikan anak usia dini (PAUD), pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan atau informal. Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB). Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan pendidikan anak usia dini melalui jalur informal berbentuk pendidikan di dalam keluarga atau lingkungan masyarakat.

Pola belajar dalam pendidikan anak usia dini hendaknya dibuat berdasarkan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak secara tepat. Dalam pelaksanaannya dikemas dalam bentuk bermain. Melalui aktivitas bermain inilah anak akan merasa senang sehingga tujuan yang ingin dicapai mudah dilalui. Melalui bermain inilah akan mau dan mampu belajar.

Dari uraian tersebut di atas jelaslah bahwa pendidikan anak usia dini merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang berlangsung pada jalur pendidikan formal, nonformal maupun informal pada anak usia sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang berlangsung melalui aktivitas bermain.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan anak usia dini maka tujuan pendidikan anak usia dini sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya yaitu mengembangkan potensi yang dimilikinya yang meliputi tiga ranah/domain yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif mencakup tujuan berkenaan dengan kecerdasan, pengetahuan, pemahaman, konsep, keterampilan berfikir, analisis, dan evaluasi. Ranah afektif mencakup tujuan berkenaan dengan nilai rasa, sikap, apresiasi, nilai sosial. Ranah psikomotor mencakup tujuan berkenaan dengan keterampilan gerak, sikap tubuh, kebugaran jasmani, dan kondisi fisik. Secara rinci tujuan pendidikan di

Indonesia terdapat dalam Undang- undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab II pasal 3 bahwa tujuan pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Feldman dalam Asmani (2009:24) menyatakan bahwa masa bawah lima tahun (balita) merupakan masa emas yang tidak mungkin berulang, karena merupakan masa paling penting dalam pembentukan dasar-dasar kepribadian, kemampuan berfikir, kecerdasan, keterampilan dan bersosialisasi. Sedang menurut Papalia dan Olds dalam Asmani (2009:52) bahwa pendidikan prasekolah membantu anak dalam berbagai aspek yaitu perkembangan fisik, intelektual dan sosial, serta emosional.

Hakikat Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Aspek social merupakan bagian kepribadian anak pada umumnya. Aspek sosial berhubungan erat dengan tingkah laku anak yang berkenaan dengan aktivitas anak dalam berkomunikasi, berteman, bekerja sama, saling menghormati, mempercayai, toleransi dan sebagainya. Pada dasarnya manusia itu merupakan makhluk individu sekaligus makhluk social. Kedua sifat ini dapat dibedakan tetapi tidak dapat dipisahkan.

Aspek social dalam diri anak mengalami perkembangan dari masa pra social atau asocial menuju masa social membutuhkan waktu yang relative lama. Proses social ini dipengaruhi oleh beberapa factor yang ada dalam diri anak maupun di luar diri anak. Faktor dalam diri anak seperti kecerdasan, pengetahuan, kesehatan, wawasan, jasmani. Sedang factor dari luar anak seperti kondisi keluarga, kebiasaan dalam keluarga, lingkungan sekitar, teman bermain dan masih banyak yang lain.

Perkembangan aspek social anak mengikuti aspek perkembangan pada umumnya melalui alur imitasi, seleksi, dan adaptasi. Imitasi merupakan peniruan dalam hal perilaku social yang ada. Dari peniruan berbagai perilaku social itu anak akan memilih sesuai dengan keinginannya dan akhirnya perilaku social disesuaikan dengan keinginan dirinya yang selanjutnya diterapkan dalam kehidupannya.

Hakikat Bermain

Batasan mengenai bermain sangat luas dan sulit untuk menemukan pengertian bermain secara nyata dan tepat dalam arti satu batasan dapat mencakup seluruh pengertian bermain. Namun ada beberapa batasan bermain menurut para ahli sebagai berikut: James Sully dalam Tedjasaputra (2001:15) menyatakan bahwa yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa. Soemitro (1991:3) menyatakan bahwa bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Melalui bermain anak akan berusaha beradaptasi dengan situasi dan kondisi lingkungan tertentu dalam hal bentuk, berat, isi, sifat, jarak, waktu, bahasa, dan sebagainya. Sedang Smith (Soemitro,1991:3) menyatakan bahwa bermain adalah dorongan langsung dari dalam setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa dipandang sebagai kegemaran. Sedang Sukintaka (1998:5) menyatakan bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari melakukan aktivitas tersebut. Aktivitas jasmani adalah gerak manusia itu sendiri yang berarti salah satu tanda adanya bermain adalah adanya gerak/aktivitas jasmani seperti: jalan, lari, lempar, lompat, berguling, memanjat, merangkak, menendang, memukul, dan lainnya. Anak dapat beraktivitas jasmani dipastikan sudah melalui aktivitas rohani. Sukarela mempunyai arti bahwa dalam bermain anak melakukan aktivitasnya dengan menaati peraturan tanpa adanya paksaan dari siapapun, karena aturan yang mereka gunakan dalam bermain adalah merupakan kesepakatan mereka bersama. Sedang sungguh-sungguh berarti dalam melakukan aktivitas bermain tersebut anak menggunakan segala kemampuannya (fisik, teknik, taktik, psikis) untuk mengatasi segala tantangan dan hambatan dalam situasi bermain tersebut. Senang merupakan tujuan utama dari suatu aktivitas bermain. Hurlock (1978:320) menyatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Sedang Drijarkara dalam Sukintaka (1998:20) menyatakan bahwa bermain adalah gejala manusia yang merupakan aktivitas dinamika manusia yang dibudayakan. Olympiade salah satu contoh gejala manusia yang dibudayakan. Selanjutnya Drijarkara

menyatakan bahwa dalam bermain bukan hanya merupakan aktivitas jasmani saja tetapi juga menyangkut fantasi, logika, dan bahasa. Sehingga dalam bermain dibutuhkan keterpaduan antara fisik dalam hal ini aktivitas jasmani dan psikis yaitu logika, persepsi, asumsi, emosi, keberanian, kecerdasan dan lain-lain. Menurut Drijarkara dalam bermain harus ada dua watak yaitu *eros* dan *agon*. *Eros* dalam arti bahwa bermain hendaknya didasari rasa senang/cinta terhadap komponen yang ada dalam bermain itu sendiri seperti teman bermain, sarana dan prasarana bermain, waktu bermain, situasi bermain dan sebagainya. Sedang *agon* berarti perjuangan untuk mengalahkan segala tantangan/kesulitan/hambatan atau permasalahan dalam bermain. Anak dalam bermain pasti menghadapi berbagai tantangan baik dari dalam diri sendiri maupun dari luar dirinya. Tantangan dari dalam misalnya keadaan fisiknya atau psikisnya, sedang dari luar dapat berasal dari teman dan lawan mainnya, situasinya, sarana prasarana bermainnya, penonton dan lain-lain. Tantangan ini hendaknya dapat diatasi oleh anak dengan sungguh-sungguh dan sekuat tenaga melalui fisik maupun psikis. Dua watak ini harus disandang oleh anak sewaktu bermain.

Fungsi Bermain dalam Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Bermain mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia yang dapat dilihat dari aspek psikis, fisik, dan sosial. Beberapa komponen aspek psikis akan berkembang melalui bermain antara lain dalam hal kecerdasan, motivasi, emosi, mental, percaya diri, minat, kemauan, kecemasan, agresivitas, perhatian, konsentrasi, dan sebagainya. Misalkan faktor kecerdasan berkembang melalui bermain disebabkan bahwa melalui bermain anak akan menghadapi berbagai masalah yang timbul dalam permainan tersebut dan harus diselesaikan/diputuskan pada saat itu juga dengan cepat dan tepat, atau faktor motivasi melalui bermain anak akan menampilkan apa saja yang mereka punyai dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat karena dalam bermain itu suasananya menggembirakan dan menyenangkan sehingga bebas beraktivitas dengan penuh semangat sesuai dengan kemampuannya. Melalui bermain anak akan terbiasa dengan tekanan-tekanan baik dari dirinya sendiri maupun dari luar sehingga akan mampu mengelola emosi, kecemasan dan rasa percaya diri dengan

baik. Melalui bermain anak akan mampu mengembangkan, mempertahankan, dan mengendalikan aspek-aspek psikis tersebut.

Aspek fisik pun juga akan berkembang dengan baik melalui aktivitas bermain ini meliputi pertumbuhan dan perkembangan jasmani, kebugaran jasmani, kesehatan jasmani, kemampuan gerak dasar, unsur-unsur fisik yang ada. Faktor pertumbuhan dan perkembangan fisik anak pun akan berkembang melalui aktivitas bermain. Pertumbuhan fisik berkenaan dengan bertambahnya ukuran tubuh secara nyata yang dapat diukur secara pasti, misalnya bertambahnya tinggi badan, berat badan, dan besar atau bertambah secara kuantitatif. Sedang perkembangan fisik adalah semakin berkualitasnya kemampuan tubuh atau sekelompok otot dalam beraktivitas/gerak. Misalnya kemampuan melempar bola kecil semakin jauh dari hasil sebelum melakukan aktivitas bermain walaupun jumlah serabut otot-ototnya relatif sama. Melalui bermain juga memberi kesempatan pada anak untuk melatih kemampuan gerak dasar seperti gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Kemampuan gerak dasar ini semakin baik dan berkualitas. Melalui aktivitas bermain maka kemampuan fisik anak akan berkembang secara optimal.

Aspek sosial pun juga akan berkembang dengan baik melalui aktivitas bermain ini antara dalam hal kerja sama, komunikasi, saling percaya, menghormati, bermasyarakat, tenggang rasa, kebersamaan dan sebagainya. Melalui bermain anak mampu menciptakan suatu bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan bersama, dalam kerjasama dipastikan ada komunikasi antar anggota regu, dan dalam kerjasama juga ada rasa saling percaya dan saling menghormati antar anggota untuk meraih tujuan bersama yang diinginkan. Hal tersebut sependapat dengan Cowel dan Hazelton dalam Sukintaka (1998:9) yang menyatakan bahwa melalui bermain akan terjadi perubahan yang positif dalam hal jasmani, sosial, mental, dan moral.

Selanjutnya Hurlock (1978:323) menyatakan mengenai pengaruh bermain dalam dunia anak bahwa bermain mempunyai pengaruh dalam perkembangan anak, pengaruh tersebut antara lain berhubungan dengan : dorongan berkomunikasi, sumber belajar, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.

Dorongan Berkomunikasi

Bermain berarti memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak untuk belajar berkomunikasi dengan teman bermain ataupun alat bermainnya. Komunikasi dapat dilakukan melalui bahasa lisan, tulis, ataupun isyarat, yang penting lawan bicara dapat mengerti maksudnya atau sebaliknya.

Sumber Belajar

Bermain memberi kesempatan secara luas pada anak untuk mempelajari berbagai bidang yang tidak diperoleh melalui belajar di sekolah, keluarga dan masyarakat. Melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman langsung dari berbagai bidang dalam hal kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pengalaman langsung dalam domain kognitif melalui bermain tebak-menebak, teka-teki, video games/play station, ular tangga, permainan dengan menggunakan peraturan sederhana maupun baku. Melalui bermain tersebut anak akan bertambah pengetahuan dan pemahaman suatu objek serta pengambilan keputusan yang cepat dan tepat dalam arti kecerdasan praktis. Pengalaman langsung pada domain afektif dalam aktivitas bermain yaitu pada saat anak-anak mampu menaati/melaksanakan peraturan yang mereka sepakati atau peraturan permainan yang baku dengan sukarela, jujur dalam bertindak, *fair play*, mampu bekerja sama, dan berperilaku baik. Sedang pengalaman langsung dalam domain psikomotor adalah pada saat anak-anak aktif melakukan kegiatan dalam permainan tersebut seperti berlari, melempar, menangkap, menendang, memukul, berguling, melompat, meloncat, merayap, memutar, menyelam, mengapung, berenang, bergoyang, mendorong, menarik, bertepuk tangan, dan sebagainya dengan berbagai variasi gerakannya.

Perkembangan Wawasan Diri

Bermain merupakan cermin dalam kehidupan anak-anak. Melalui bermain anak mampu melihat dirinya sendiri karena ada tolok ukur atau pembanding yaitu teman atau lawan bermainnya, sehingga mereka mengetahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang seperti fisik, psikis, dan sosial. Melalui bermain anak-anak mengetahui

tingkat kemampuannya.. Hal ini memungkinkan anak-anak tersebut untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

Belajar Bermasyarakat

Bermain juga dapat diartikan pusat kegiatan “masyarakat” bagi anak-anak. Dalam kehidupan bermasyarakat dipastikan ada komunikasi, hubungan sosial, nilai kerjasama, saling menolong, ada aturan yang harus ditaati, ada tujuan bersama yang ingin dicapai, saling menghormati, saling percaya, ada rasa senang, cinta, kebersamaan, kerukunan, dan kedamaian. Melalui aktivitas bermain anak akan belajar bermasyarakat dengan cara berkomunikasi dengan orang lain, belajar menghormati, mempercayai, belajar menaati aturan, kebersamaan dan kerjasama. Jika anak-anak sudah terbiasa dengan menaati aturan, kerjasama, saling menolong dan berkomunikasi dengan orang lain dalam setiap kesempatan bermain maka dapat diduga kebiasaan ini akan dibawa dalam kehidupan yang akan datang sehingga hidup bermasyarakat yang sesungguhnya dapat terwujud.

Perkembangan Ciri Kepribadian yang Diinginkan

Melalui aktivitas bermain anak-anak akan terbiasa menjalin hubungan yang erat, belajar bekerjasama, berkomunikasi, jujur, sportif, rela berkorban, disiplin, murah hati, sabar, dan penyayang, sehingga terbentuklah anak yang mempunyai kepribadian baik.

Bredenkamp dalam Montolalu,dkk (2007:1.13) menyatakan bahwa bermain mempunyai manfaat sebagai berikut : memungkinkan anak menjelajah dunianya, mengembangkan pengertian sosial dan cultural, membantu anak-anak mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka, memberikan kesempatan mengalami dan memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan berbahasa dan melek huruf, serta mengembangkan pengertian dan konsep.

Selanjutnya Parten dalam Tedjasaputra (2001:21-24) menyoroti bermain sebagai sarana sosialisasi yang terbagi dalam tahapan bermain berdasarkan tingkat perkembangan social anak yaitu : *unoccupied play, solitary play, onlooker play, parallel*

play, *associative play* dan *cooperative play*. Perkembangan bermain ini menunjukkan dari bermain individual ke arah bermain yang mampu bekerjasama dengan anak lain.

Bentuk aktivitas bermain yang dapat menunjang perkembangan social anak usia dini yaitu bentuk –bentuk aktivitas bermain kelompok atau beregu yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain kelompok memungkinkan anak berkomunikasi secara aktif dan bekerjasama secara nyata untuk mewujudkan keinginan mereka dalam bermain. Meskipun demikian bermain sendiri pun juga mampu mengembangkan aspek social terutama bermain peran.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain mempunyai fungsi yang mulia yaitu mampu membawa anak ke arah perkembangan aspek sosial yang lebih baik pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dan sukarela serta menyenangkan yang sering dilakukan oleh sebagian besar anak. Dalam pendidikan anak usia dini bermain merupakan sarana untuk belajar dalam segala hal termasuk aspek social. Melalui bermain dalam pendidikan anak usia dini aspek social mampu berkembang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan social anak terutama dalam bentuk bermain yang berkelompok atau beregu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arma Abdullah dan Agus Manadji. 1994. *Dasar- Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud
- Hurlock, Elizabeth H. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga
- Jamal Ma'mur Asmani. 2009. *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Matakupan. 1993. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud
- Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia
- Mitchell, Stephen A. dkk. 2005. *Teaching Sport Concepts an Skills A Tactical Games Approach*. USA; Human Kinetics
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama
- Oemar Hamalik. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rusli Lutan. 2001. *Pembaharuan Pendidikan Jasmani di Indonesia*. Jakarta: Depdiknas
- Siedentop, Daryl dkk. 2004. *Complete Guide to Sport Education*. Ohio: Human Kinetics
- Soemitro. 1991. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud
- Sukintaka. 1998. *Teori Bermain untuk Pendidkan Jasmani*. Yogyakarta: FPOK IKIP
- Sukintaka .2001. *Teori Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY