

ESENSI BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI

Pada hakikatnya semua anak suka bermain, hanya anak-anak yang sedang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Mereka menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri, dengan teman sebayanya, maupun dengan orang yang lebih dewasa. Bentuk permainannya pun juga beragam. Menurut Santrock, bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Yulia Ayriza, 2010).

Berdasarkan fenomena tersebut, para ahli PAUD menentukan bahwa permainan merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dan esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak sejak dini. Kegiatan bermain perlu mendapatkan perhatian dari para pendidik AUD. Pada zaman yang semakin modern ini, banyak anak yang tertekan mengikuti kegiatan sekolah. Pembelajaran AUD banyak yang sangat terstruktur dan formal, sehingga celah bagi anak untuk bermain sambil belajar semakin sempit (Slamet Suyanto, 2005:114).

Menurut Guidelines from the Association for Childhood Education, International and National Association for the Education of Young Children (Yulia Ayriza, 2010), bermain itu penting karena:

1. Memungkinkan anak menjelajahi dunianya.
2. Mengembangkan pemahaman sosial dan kultural.
3. Membantu anak-anak mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka.
4. Memberi kesempatan pada anak untuk menemui dan menyelesaikan masalah.
5. Mengembangkan bahasa serta ketrampilan dan konsep mengenal huruf.

Meskipun bentuk permainan anak-anak di seluruh dunia dari waktu ke waktu berbeda-beda, namun tampaknya esensinya tetap sama (Slamet Suyanto, 2005:117-119). Berikut ini penjelasan tentang esensi bermain:

a. Aktif

Pada hampir semua permainan, anak aktif baik secara fisik maupun psikhis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang orang, benda, ataupun kejadian. Anak menggunakan berbagai benda untuk bermain. Mereka juga mampu menggunakan suatu benda dan memainkannya menjadi benda lain. Jadi pada bermain anak aktif melakukan berbagai kegiatan, baik fisik maupun psikhis.



b. Menyenangkan

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Meskipun tidak jarang pada saat bermain menimbulkan tangis di antara anak yang terlibat, tetapi anak-anak menikmati permainannya. Mereka bernyanyi, tertawa, berteriak lepas, dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup.

c. Motivasi Internal

Anak ikut dalam suatu kegiatan permainan secara sukarela. Mereka termotivasi dari dalam dirinya (motivasi internal) untuk ikut bermain. Bentuk permainannya juga dipilih dan ditentukan bersama. Begitu pula peran tiap-tiap anak ditentukan secara adil sesuai aturan yang berlaku.

d. Memiliki Aturan

Setiap permainan ada aturannya. Aturan tersebut misalnya dengan "ping sut" atau "hom pim pa". Dengan adanya aturan dalam permainan, anak akan mengenal adanya norma yang berlaku dalam masyarakat.

e. Simbolis dan Berarti

Pada saat bermain, anak menghubungkan antara pengalaman lampaunya dengan kenyataan yang ada. Pada saat bermain anak bisa berpura-pura menjadi orang lain dan menirukan karakternya. Ia bisa menjadi seorang polisi, guru, ayah, ibu, atau menjadi bayi. Jadi, bermain memungkinkan anak menggunakan berbagai objek sebagai simbol dari benda atau orang lain sehingga bermain disebut simbolis. Peran-peran yang dimainkan oleh anak biasanya meniru peran-peran orang dewasa dalam masyarakatnya sehingga kegiatan tersebut sangat berarti (*meaningful*) bagi kehidupan anak kelak.

Menurut Usenberg & Jalango tujuan atau fungsi bermain dapat dijelaskan dari dua teori, yaitu teori klasik dan teori modern (Yulia Ayriza, 2010).

Menurut Teori Klasik, bermain merupakan kegiatan yang terjadi karena didasari oleh beberapa hal sebagai berikut:

1. Surplus energi, sehingga perlu bermain untuk mengeluarkan kelebihan energi.
2. Rekreasi dan relaksasi, untuk mengembalikan energi yang digunakan untuk melakukan aktivitas.
3. Instink, untuk melatih keterampilan hidup di masa mendatang. Misal: bermain peran sebagai ayah atau ibu.

4. Rekapitulasi, untuk mengulang pengalaman nenek moyang. Misal: kejar-kejaran untuk mengulang jaman berburu.

Sedangkan menurut Teori Modern, bermain dapat ditinjau dari tiga pandangan sebagai berikut:

1. Teori Psikoanalitik

Bermain merupakan alat pelepas emosi, memungkinkan anak mengekspresikan perasaannya secara leluasa tanpa tekanan batin.

2. Teori Perkembangan Kognitif

Bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif, melatih proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah, serta merupakan cara anak belajar.

3. Teori Kultural

Bermain memiliki azas berlawanan, pada satu tahap anak terikat pada pengasuhan orang tua, pada tahap yang lain anak-anak sadar akan identitas diri mereka yang sebenarnya.

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional (Slamet Suyanto, 2005: 119-121). Berikut ini penjelasan tentang fungsi bermain bagi perkembangan anak:

- a. Kemampuan Motorik

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain, anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi satu keseimbangan. Menurut Piaget dalam Slamet Suyanto (2005:119), anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain, anak belajar mengontrol gerakannya menjadi lebih terkoordinasi.

- b. Kemampuan Kognitif

Masih menurut Piaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan inderanya untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari penginderaan tersebut, anak memperoleh fakta-fakta,

informasi, dan pengalaman yang menjadi dasar untuk berpikir abstrak. Jadi permainan dapat menjembatani anak untuk berpikir konkret menuju pada berpikir abstrak.

c. Kemampuan Afektif

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap, hingga setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).

d. Kemampuan Bahasa

Pada saat bermain, anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya. Sering kita jumpai anak kecil bermain sendiri sambil mengucapkan kata-kata seakan-akan ia bercakap-cakap dengan diri sendiri. Ia sebenarnya sedang membahasakan apa yang ada dalam pikirannya.

e. Kemampuan Sosial

Pada saat bermain, anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Dalam kegiatan bermain, pendampingan dari pendidik sangat diperlukan. Menurut Sidharto & Setiawati (Yulia Ayriza, 2010) ada serangkaian peran yang dimainkan pendidik dalam kegiatan bermain, yaitu:

1. Sebagai Pengamat

Mengamati interaksi anak-benda, antar anak, lama anak melakukan kegiatan, kesulitan yang dialami anak.

2. Sebagai Elaborator

Menyediakan alat-alat permainan, mengajukan pertanyaan yang merangsang daya pikir anak, berpura-pura sebagai pasien, menirukan gerakan serangga, dll.

3. Sebagai Model

Pendidik turut duduk bersama-sama, berpura-pura membuat bangunan.

4. Sebagai Evaluator

Sejauhmana kegiatan bermain dapat memenuhi kebutuhan anak, sejauhmana anak dapat belajar.



Daftar Pustaka

Mayke Sugianto. 1995. *Bermainan, Mainan, dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Sudono Anggani. 1992. *Sumber Belajar dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Yulia Ayriza. 2010. *Peranan Bermain dalam Mengembangkan Karakter Anak*. Makalah Seminar "Peran Permainan dalam Pengembangan Karakter".