

MAKALAH

PERMAINAN YANG MENYENANGKAN BAGI ANAK USIA DINI

Oleh
Dra. YUHELMI

PERPUSTAKAAN UNIV. NEGERI PADANG	
TERIMA TGL.	: 1 JUNI 2010
SUMBER HARGA	: HD
OLEKSI	: FI
NO. INVENTARIS	: 239/HD/2010 - p.1 (1)
KLASIFIKASI	: 372.21 Yuh p.1

JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNP PADANG
TAHUN 2010

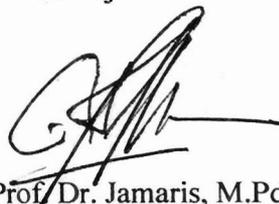
PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

HALAMAN PENGESAHAN MAKALAH

Judul : Permainan yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini
Nama : Dra. Yuhelmi
Jurusan : PLS Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 1 Juni 2010

Telah dibaca dan
disetujui oleh



Prof/Dr. Jamaris, M.Pd

NIP. 19621010 198602 1 002

PERMAINAN YANG MENYENANGKAN BAGI ANAK USIA DINI

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sebagaimana dikemukakan dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 adalah “suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini sebagaimana pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang mana anak disebut dengan masa ahli bkeemasan dalam perkembangannya maka pendidikan untuk anak usia dini sangat diperhatikan, sehingga dapat memberikan fasilitas pendidikan yang sesuai bagi anak agar anak pada saatnya memiliki kesiapan baik secara fisik, mental, sosial maupun emosional dalam rangka memasuki pendidikan dasar. Pendidikan yang berlangsung untuk pembelajaran pendidikan anak usia dini dilakukan melalui metode bermain melalui belajar atau belajar seraya bermain yang dibimbing oleh pendidik di Kelompok Bermain, Taman Kanak-kanak dan Raudatul Athfal.

Para ahli berpendapat bahwa pada hakikatnya proses belajar pada anak adalah proses bermain. Bermain merupakan ekspresi jiwa yang paling efisien dan tinggi nilainya, karena dalam permainan terdapat dimensi pengembangan segenap kemampuan di tengah iklim kebebasan.

Melalui permainan anak: (1) bersosialisasi, (2) mengukur kemampuan dan potensi dirinya, (3) menampilkan fantasi, bakat dan kecenderungannya, (4) menghayati berbagai emosi, (5) mengalami proses pendidikan (mendapatkan rasa kepuasan dan kegembiraan), (6) mendapatkan latihan mengenal aturan, warna, larangan, kejujuran dan loyal, (7) melatih semua fungsi kejiwaan dan jasmani.

Mengingat betapa pentingnya permainan bagi anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, maka tidak ada alasan bagi lingkungan di mana anak hidup untuk mengabaikan fasilitas, aktifitas dan waktu bermain anak.

Kegiatan di Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak pada umumnya tidak menarik dan berlebihan karena pada usia sedemikian muda, anak-anak Balita sudah dituntut untuk mengerjakan tugas yang bersifat akademis. Bayangkan usia 3 atau 4 tahun sudah mendapat pekerjaan rumah, diajarkan menulis, membaca, berhitung. Bapak Fuad Hassan, mantan Menteri Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan ketidaksetujuannya dan menurut beliau: ada "pemaksaan" anak untuk dilibatkan ke dalam proses belajar sedini mungkin. Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak semestinya tidak lantas beralih fungsi menjadi atau menyerupai sekolah, semata-mata karena terbawa oleh anggapan bahwa sebaiknya anak mulai bersekolah sedini mungkin. Kedua bentuk program itu tidak seharusnya berubah menjadi lembaga pendidikan yang melancarkan kegiatan skolastik dan bersifat prestatif dengan akibat menyusutnya kesempatan anak melibatkan diri dalam

kegiatan–bermain yang bisa dinikmatinya sebagai suasana rekreatif.
(Hasan. F, Oktober 1997)

Penekanan aspek akademis hanya menghasilkan percepatan sementara dan pemaksaan pada usia dini lebih memberi peluang untuk munculnya masalah tingkah laku di kemudian hari.

Bermain adalah dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bernain, tanpa dibatasi usia. Dalam pasal 31 Konvensi Hak-hak Anak (1990) disebutkan: “hak anak untuk beristirahat dan bermain, bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni”. Melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosialemosional. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Bila salah satu aspek tidak diberikan kesempatan untuk berkembang, akan terjadi ketimpangan. Mengapa melalui kegiatan bermain? Karena bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat (inherent) dalam diri setiap anak. Dengan demikian anak dapat belajar berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar secara informal menjadi formal. Sebagai contoh, pada awalnya saat bermain dengan balok-balok, anak mempelajari berbagai bentuk geometris – mengetahui namanya – mengenali bentuknya, belajar berkonsentrasi dan menekuni tugasnya. Pengenalan terhadap bentuk

menjadi dasar bagi pengenalan terhadap huruf atau angka. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

B. PEMBAHASAN

1. Teori yang melandasi bermain

Menurut Piaget, bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan, berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai, sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui kegiatan bermain, semua proses mental yang baru dikuasai dapat diinternalisasi oleh anak. Selanjutnya Vigotsky mengemukakan bahwa kegiatan bermain secara langsung berperan dalam berbagai usaha pengembangan kemampuan kognitif anak. Sedangkan Santrock mengemukakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1988), 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. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.

Tedjasaputra dalam James Sully mengemukakan, bermain mempunyai manfaat tertentu. Yang penting dan perlu ada di dalam

kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa, karena itu suasana hati dari orang yang sedang melakukan kegiatan memegang peran untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan.

Menurut Freud (1958) bermain merupakan alat pelepas emosi, dan Erikson (1963) bermain mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosialnya. Bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa tanpa tekanan batin.

2. Ciri-ciri Bermain

Kegiatan bermain mengandung unsur-unsur: (a) menyenangkan dan menggembirakan bagi anak; anak menikmati kegiatan bermain tersebut, mereka tampak riang dan senang; (b) dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain; (c) anak melakukan karena spontan dan sukarela; anak tidak merasa diwajibkan; (d) semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing; (e) anak berlaku pura-pura atau memerankan sesuatu, anak pura-pura marah atau pura-pura menangis; (f) anak menetapkan aturan main sendiri; baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru; aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain; (g) anak berlaku aktif, mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan dan tidak sekedar melihat; (h) anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain; bermain bersifat fleksibel.

3. Bentuk Bermain

- a. *Unoccupied behavior*, yaitu anak berpindah dari satu sudut ke sudut yang lain, dengan mengamati tetapi tidak melakukan permainan.
- b. *Solitary play*, anak bermain sendiri tanpa didekati oleh anak lain.
- c. *Onlooker play*, anak berdiri mendekati dan melihat teman lain bermain tanpa ikut bermain.
- d. *Parallel play*, anak menggunakan bahan permainan yang sama tanpa adanya interaksi satu dengan yang lain.
- e. *Associative play*, anak pada usia pra sekolah lebih menyukai bermain ini, yakni anak berinteraksi dan bahkan berbagi mainannya tetapi mereka tidak mengarah pada satu tujuan.
- f. *Cooperative play*, anak bermain sosial dalam bentuk bermain bersama dalam satu kelompok dengan aktifitas yang berbeda.

4. Manfaat Bermain

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah.
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus

Pada usia sekitar 3 bulan, ia mulai belajar meraih mainan yang ada di tempat tidurnya dan untuk dapat meraih mainan tersebut, ia perlu belajar mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan. Awalnya belum berhasil dilakukan, tapi lama kelamaan ia dapat meraih, bahkan pada akhirnya bisa menggenggam mainan tersebut. Usia sekitar 1 tahun misalnya, anak senang memainkan pensil untuk membuat coretan-coretan. Secara tidak langsung ia belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus yang diperlukan dalam menulis. Usia sekitar 2 tahun ia sudah dapat membuat coretan benang kusut. Usia sekitar 3 tahun berhasil membuat garis lengkung. Usia sekitar 4 atau 5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometrik misalnya gambar rumah, orang dan lain-lain. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Salah satu contoh, bisa diamati pada anak yang lari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya.

c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Misalnya bagaimana membuat aturan permainan sehingga pertengkaran dapat dihindari.

- d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian
- Melalui bermain, seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam hidupnya sehari-hari. Sekaligus ia dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata.
- e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi
- Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak prasekolah melalui bermain. Perlu diingat bahwa pada usia prasekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.
- f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan
- Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan. Kelima aspek penginderaan ini perlu untuk diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya. Menjadikan anak yang aktif, kritis, kreatif, dan bukan sebagai anak yang acuh tak acuh, pasif, tidak tanggap, tidak mau tahu terhadap kejadian-kejadian yang muncul di sekitarnya.
- g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari
- Bila seorang anak tubuhnya sehat, kuat, cekatan melakukan gerakan-gerakan baik berlari, meniti, bergelantungan, melompat, menendang,

melempar serta menangkap bola, maka ia lebih siap menekuni bidang olah raga tertentu pada usia yang lebih besar. Kalau anak terampil melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, ia lebih percaya diri dan merasa mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit.

Demikian pula halnya dengan kegiatan menari. Untuk menari, diperlukan gerakan-gerakan tubuh yang cekatan, lentur, tidak canggung-canggung, yakin pada apa yang dilakukan sehingga ia bisa menari tanpa merasa takut-takut atau was-was. Pada anak prasekolah, belum dapat dituntut untuk melakukan gerakan-gerakan olahraga ataupun menari yang sempurna, yang penting adalah anak menyukai dan senang pada kegiatan tersebut.

h. Pemanfaatan bermain oleh guru

Guru dapat menggunakan bermain sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak. Bermain juga dapat digunakan oleh guru untuk membina hubungan dengan anak, karena selama bermain suasananya bebas maka anak merasa tidak takut-takut untuk bermain bersama.

i. Pemanfaatan bermain sebagai media terapi

Bermain dapat digunakan sebagai media psiko terapi atau "pengobatan" terhadap anak yang dikenal dengan sebutan Terapi Bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah sesuatu yang secara alamiah sudah terberi pada seorang anak. Untuk melakukan terapi ini diperlukan pendidikan dan pelatihan khusus

dari ahli yang bersangkutan dan tidak boleh dilakukan dengan sembarangan.

j. Pemanfaatan bermain sebagai media intervensi

Bermain dapat digunakan untuk melatih kemampuan-kemampuan tertentu dan sering digunakan untuk melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu, melatih konsep-konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, besaran, arah, keruangan, melatih keterampilan motorik kasar, halus dan sebagainya.

5. Permainan yang Menyenangkan bagi Anak Usia Dini

Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Meskipun tidak jarang bermain menimbulkan tangis diantara anak yang terlibat, anak-anak menikmati permainannya, mereka bernyanyi, tertawa, berteriak lepas dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup. Supaya tujuan tersebut dapat tercapai, maka permainan yang diberikan haruslah menyenangkan, menimbulkan kepuasan, memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk berkeaktifan. Motivasi bermain

anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka.

Selanjutnya di bawah ini dikemukakan beberapa permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini:

a. Permainan Membalik Kalimat Lucu

Tujuan:

- 1) Merangsang kepekaan struktur kalimat
- 2) Merangsang kemampuan berhumor
- 3) Merangsang kemampuan menggunakan kalimat praktis

Catatan:

Permainan ini merangsang kepekaan anak terhadap “kelucuan” kalimat yang dibalik. Begitu anak tertawa, maka kepekaan bahasa anak sudah terasah. Selain mengasah kecerdasan bahasa, permainan ini memberi fasilitas bagi anak yang mengasah kecerdasan visual. Belajar melalui gambar membantu anak berimajinasi dan memvisualisasikan informasi.

Alat dan Bahan: Gambar bertema

Cara Bermain:

- 1) Sebelum permainan dimulai, jelaskan aturan permainan dan berikan contoh kalimat terbalik yang tersusun dari tiga kata, seperti “ikan menangkap ayah”. Biarkan anak-anak tertawa. Lalu baliklah, “Ayah menangkap ikan” (kalimat diucapkan, bukan dituliskan). Akan lebih bagus lagi jika guru mendahului permainan susun kata ini dengan cerita tentang binatang sesuai nama kelompok.

- 2) Bagi anak menjadi 4 kelompok. Beri nama kelompok dengan sapi, monyet, panda dan rusa.
- 3) Pajang gambar bertema (tanpa tulisan), dan buat kalimat lisan yang salah dengan menggunakan nama kelompok, yakni “pohon memanjat panda” untuk kelompok panda. Lanjutkan dengan “rumput makan sapi” untuk kelompok sapi. Setelah itu kalimat “air minum rusa” untuk kelompok rusa, dan kalimat “makanan berebut monyet” untuk kelompok monyet,
- 4) Lakukan hingga semua kelompok memperoleh giliran.
- 5) Akhiri permainan dengan menampilkan gambar yang berisi tulisan (lihat contoh). Biarkan anak-anak melihat tulisan tersebut.

Tindak lanjut:

Jika anak telah dapat menyusun (secara lisan) kalimat tiga kata, lanjutkan dengan empat kata.

b. Permainan “Menara”

Tujuan: Merangsang kemampuan rancang bangun

Catatan:

Pada saat menata balok-balok menjadi menara, anak-anak telah mengasah motorik halus dan bekerja kelompok mengasah kecerdasan interpersonal.

Alat dan bahan:

- 1) Balok-balok dalam berbagai ukuran dan bentuk
- 2) Batang korek api atau lidi

3) Kertas

4) Lem

Cara Bermain:

- 1) Ajak anak-anak melihat berbagai wujud nyata atau gambar menara, seperti menara air dan menara mesjid.
- 2) Bagi anak menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4 hingga 6 anak.
- 3) Berikan balok, korek api, lem, dan kertas kepada tiap-tiap kelompok.
- 4) Beri kesempatan satu kelompok membuat menara balok, tiup pluit panjang 2 x dan anak-anak mulai membuat. Biarkan anak berkreasi.
- 5) Berikan kertas yang telah diberi garis. Berikan juga lem, batang korek api, dan atau lidi pada tiap-tiap kelompok. Anak-anak menempelkan lidi atau batang korek api pada kertas yang telah diberi garis (lihat contoh gambar). Biarkan anak-anak sedikit ramai dan beri kesempatan mereka untuk berbagi tugas dalam satu kelompok.
- 6) Bantu anak jika mereka mengalami kesulitan.

c. Permainan “Campur Warna”

Tujuan:

- 1) Merangsang kepekaan anak terhadap warna
- 2) Merangsang kemampuan memadu warna

3) Merangsang imajinasi tentang cipta warna

Alat dan Bahan:

- 1) Pewarna atau kertas krep warna warni (merah, kuning, biru)
- 2) Gelas bening minimal 6 buah
- 3) Air

Cara Bermain:

- 1) Ambil tiga gelas, masing-masing diisi air 100cc. Masukkan pewarna merah, kuning, dan biru dalam masing-masing gelas.
- 2) Ambil gelas ke 4, tuangkan 25 cc air berwarna kuning dan 25 cc air berwarna merah. Ajak anak-anak mengamati perubahan warna apa yang terjadi.
- 3) Ambil gelas ke 5, masukkan 25 cc air berwarna kuning dan biru. Anak-anak mengamati perubahan warna dari kuning biru, menjadi hijau.
- 4) Ambil gelas ke 6, masukkan 25 cc air berwarna biru dan merah. Ajak anak mengamati perubahan warna dari merah biru menjadi ungu.
- 5) Biarkan anak-anak mencampur warna-warna sekunder menjadi warna-warna tersier.

d. Permainan “Jalan Rupa-rupa”

Tujuan permainan:

Merangsang penguasaan keseimbangan tubuh dan kelincahan gerak.

Catatan:

Permainan sangat menyenangkan karena anak-anak tertantang untuk mematuhi perintah dengan cepat dan berganti.

Alat dan Bahan: peluit

Cara Bermain:

- 1) Ajak anak-anak di halaman, Mulailah meniup peluit panjang satu kali. Anak-anak berdiri tegap.
- 2) Katakan, "Jalan rupa-rupa: tangan terbentang" (guru memberi contoh), dan tiup peluit dua kali (..), anak berjalan dengan tangan terbentang (+/- 1 menit).
- 3) Tiup peluit panjang, anak kembali ke posisi tegap.
- 4) Katakan, "Jalan rupa-rupa : mundur!" (guru memberi contoh), tiup peluit dua kali (..), anak-anak berjalan mundur.
- 5) Tiup peluit panjang, anak kembali ke posisi tegap.
- 6) Katakan, "Jalan rupa-rupa : tangan di atas!", tiup peluit dua kali, dan anak-anak berjalan dengan tangan di atas.
- 7) Tiup peluit panjang, anak kembali ke posisi tegap.
- 8) Katakan, "Jalan rupa-rupa : tangan lurus ke bawah", tiup peluit dua kali, dan anak-anak berjalan dengan tangan lurus ke bawah.
- 9) Tiup peluit panjang, anak kembali ke posisi tegap.
- 10) Katakan, "Jalan rupa-rupa : tangan kanan ke atas, kiri ke bawah" (beri contoh), tiup peluit dua kali, dan anak-anak menirukan.
- 11) Lakukan variasi, dan biarkan anak-anak sedikit ramai asal mereka menikmati permainan ini.

e. Permainan “Pohonku Sayang”

Tujuan:

- 1) Mendorong anak untuk mencintai tumbuhan
- 2) Menumbuhkan pengetahuan tentang perawatan tumbuhan.

Catatan:

- 1) Permainan ini menstimulasi kecerdasan anak melalui kegiatan yang kreatif memecahkan masalah secara spontan dan menyenangkan.
- 2) Permainan dibuat dalam bentuk bermain peran.
- 3) Kecerdasan lain yang distimulasi adalah logiko matematik dan kinestetik.

Alat dan Bahan:

- 1) Ember
- 2) Sekop-sekopian

Cara Bermain:

- 1) Bagi anak menjadi 2 kelompok, yakni 5-7 anak adalah kelompok pohon 10-14 anak adalah kelompok pecinta alam.
- 2) Beri aba-aba, anak dari kelompok pohon berdiri berpencar di tengah arena. Mereka adalah pohon yang kering. Anak-anak berpura menjadi pohon yang kering. Guru memberikan narasi, “Di kebun pak tani, pohon jeruk menangis. Sudah 1 minggu pak tani jatuh sakit. Ia tidak sempat ke kebun”.
- 3) Katakan pada kelompok pecinta alam, “Nah pecinta alam, siramilah pohon jeruk itu. Kasihan, dia bisa mati kehausan!”

- 4) Beri anak-anak waktu untuk mengekspresikan dirinya melalui kegiatan berpura-pura menyirami atau apapun yang terpikirkan anak dan penting menurut mereka.
- 5) Katakan, "Setelah disiram, dan dipupuk, tanaman pak tani kini segar kembali" (anak-anak bergaya seperti pohon yang kembali segar).

C. PENUTUP

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya.

Anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan optimal tersebut, sebab tanpa bermain anak akan menemui permasalahan di kemudian hari.

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Permainan yang diberikan kepada anak haruslah menyenangkan dan menggembirakan bagi anak, sehingga anak dapat menikmati kegiatan bermain tersebut dengan riang dan senang. Khusus

bagi pendidik anak usia dini juga harus memperhatikan permainan yang sesuai dengan kemampuan, usia dan lingkungan anak.

Oleh sebab itu pada makalah ini telah dikemukakan beberapa permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini dan banyak lagi permainan yang menyenangkan lainnya yang dapat mengembangkan potensi-potensi anak.

372.21

Yuh
p.1

DAFTAR PUSTAKA

- Catron Carol E & Allen Jan, *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*, Columbus: Ohio, 1999.
- Essa, Eva, *Introduction to Early Childhood Education*, Delmar: Learning a division of Thomson Learning, Inc, 2003.
- Hurlock, B. Elizabeth, *Perkembangan Anak Jilid I*, Jakarta: PT, Gelora Aksara Pratama, 1988.
- Hurlock, B. Elizabeth, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga, 1988.
- Musfiroh, T, *Cerdas Melalui Bermain; Cara Mengasah Multiple Intelligences pada Anak Sejak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2008.
- Santrock, W. Jhon, *Life-Span Development; Perkembangan Masa Hidup Jilid I*, Jakarta: Erlangga, 2002.
- Suyanto Slamet, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Tedjasaputra, S. Mayke, *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001.
- UU RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas, 2003.

