

## URGENSI PEMILIHAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) (STUDI PADA GURU TAMAN KANAK-KANAK WITRI I KOTA BENGKULU)

FATRICA SYAFRI

**Abstract :** *Games are usual for children but choosing toys help them to decide their development of attitude, behaviour, and intelligence. This article discussed about the significance of choosing tool for playing in Witri I Kinder Garden Bengkulu. Based on observation and interview, those tools can help children to build their attitude, behaviour, and intelligence. However, the teachers did not have format or guidance to use them in Witri I Kinder Garden Bengkulu especially in giving meaning for those kind of playings.*

**Kata Kunci :** Pemilihan, Alat Permainan Edukatif, Guru.

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Kebutuhan anak sesungguhnya adalah kebutuhan kasih sayang dan kesepuluh unsur yang melekat erat dalam diri mereka seperti keterampilan dalam menggunakan panca indera, mempunyai konsep diri yang positif, kebutuhan untuk memiliki kesempatan bereksplorasi, belajar dengan teman, mampu menilai diri, penggunaan mengekspresikan dan menerima bahasa memiliki gaya belajar dan keunikan tiap pribadi, memiliki rasa keberhasilan, dan interaksi dengan lingkungan sekitar yang semakin berkualitas. (Anggani Sudono, 2006; vii).

Untuk meningkatkan mutu Pendidikan Anak Usia Dini (*Early Childhood Education*) sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar pendidik dapat mengetahui ada atau tidaknya kesulitan yang dialami oleh anak dalam proses belajar. Oleh karena itu, hendaknya pendidik mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan, dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan.

Bermain adalah dunia anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Bila salah satu aspek tidak dikembangkan, maka akan terjadi ketimpangan. Bermain juga merupakan

kegiatan bagi anak dari belajar secara informal menjadi formal. Sebagai contoh, ketika anak bermain balok-balok, anak mempelajari berbagai bentuk geometris, mengetahui namanya, mengenali bentuknya, belajar berkonsentrasi dan menekuni tugasnya. pengenalan terhadap bentuk menjadi dasar pengenalan huruf dan angka. oleh karenanya, bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak. Sehingga anak lebih siap untuk mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Satu hal yang tidak boleh dilupakan oleh para pendidik, dalam memberikan permainan kepada anak harus dipertimbangkan sesuai dengan perkembangan anak. Dalam hal ini pendidik harus melakukan pemilihan terhadap alat permainan agar tujuan bermain seraya belajar dapat terpenuhi. Pemahaman akan pentingnya pemilihan alat bermain bagi anak merupakan sesuatu hal yang harus ada bagi para pendidik atau guru.

Guru harus memahami secara baik tentang fungsi dan manfaat serta selektif dalam pemilihan alat bermain anak untuk mendidik anak mampu mencerdaskan fungsi-fungsi potensial bagi dirinya secara maksimal. Dalam konteks ini penulis ingin meneliti tentang bagaimana pandangan guru-guru di TK Witri I kota Bengkulu tentang urgensi pemilihan alat bermain anak di Sekolah tersebut.

## B. RUMUSAN MASALAH

Memberikan permainan pada anak, tidaklah semata-mata membiarkan anak bermain. Hendaknya pendidik yang telah mengenal perkembangan anak didiknya melakukan pemilihan alat permainan untuk anak didiknya agar aspek yang hendak dicapai dapat tercapai. Dari latar belakang masalah di atas, maka makalah membahas.

- a. Bagaimana memilih Alat Permainan Edukatif (APE) untuk AUD menurut Guru di TK Witri I Kota Bengkulu?
- b. Bagaimana mengembangkan permainan aspek fisik-motorik, dan sosial-emosional AUD di TK Witri I Kota Bengkulu?

### C. PENGERTIAN, MANFAAT, DAN KARAKTERISTIK MEDIA (ALAT PERMAINAN EDUKATIF)

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Metode adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (AECT) di Amerika, membatasi pengertian media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan informasi/pesan. Menurut Gagne, dalam buku Media pendidikan menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. (Arif, 2008; 6)

Sedangkan alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermain dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu disain, atau menyusun sesuai bentuk utuh.

Pada awalnya, media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Edgar Dale, mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat diri dari yang paling kongret ke paling abstrak. (Arif, 2008; 6).

Tujuan bermain dengan alat permainan adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep, misalnya konsep sama, lain, terhadap suatu bentuk atau warna. Oleh karena itu, menurut Ibu Nofiyanti salah satu guru di TK Witri I , pendidik juga harus mengetahui karakteristik media selain mengetahui tahap-tahap perkembangan anak (Wawancara, tanggal 10 Oktober 2013).

Istilah Alat Permainan Edukatif (APE) diperkenalkan oleh Dewan Nasional Indonesia untuk kesejahteraan sosial pada tahun 1972. APE merupakan perkembangan dari proyek pembuatan buku keluarga dan balita yang dikelola oleh kantor Menteri Urusan Peranan Wanita. ( Anggani Sudono, 2006; 28).

Alat Permainan Edukatif (APE) berupa, boneka dari kain, balok bangunan besar polos, menara gelang segi tiga, bujur sangkar, lingkaran, segi enam, tangga kubus dan tangga silinder, balok ukuran polos, krincingan bayi, gantungan bayi, beberapa puzzle, kotak gambar pola, papan pasak 25, dan papan pasak 100.

Jumlah dan ragam alat permainan ini sudah berkembang sesuai dengan kebutuhan dan waktu/zaman. Dari bentuk alat permainan ini, kita dapat mengetahui bahwa APE berakar pada alat permainan Montessori, Frobel dan lainnya yang menunjukkan adanya urutan dari kecil ke besar. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri, antara lain :

1. dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat, dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecardasan serta motorik anak.
3. segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
4. membuat anak terlibat secara aktif.
5. sifatnya konstruktif.

Hal ini juga dijelaskan bahwa setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. sekalipun masing-masing memiliki kekhususan, dalam mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan (Nofiyanti, wawancara, tanggal 10 Oktober 2013).

Sebagian alat permainan edukatif dikenal sebagai alat manipulatif. Manipulatif artinya menggunakan secara terampil, dapat dipergunakan menurut kehendak, dan pemikiran serta imajinasi anak (Mayke S. Tedjasaputra, 2007; 82). Belajar mengelolanya dengan baik akan memberi kepuasan dan manfaat bagi anak, ia juga merasa dapat menguasai permainannya dan itu berarti anak benar-benar memahami konsep-konsep yang terkandung di dalam alat bermain edukatif. Kesemua terjadi tanpa paksaan, berarti apa yang dilakukan anak didasarkan atas motivasi yang muncul dari dalam dirinya.

Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam, karena melalui bermain alat tersebut, anak mampu mengembangkan penalarannya.

Biasanya ukuran, bentuk dan warnanya dibuat dengan rancangan tertentu, sehingga bila anak tersebut salah dalam mengerjakannya, maka dia pulalah yang segera menyadarinya dan membetulkannya. Bila tersebut menimbulkan frustrasi dan kemarahan yang tidak terkendali, jelas alat tersebut terlalu sulit bagi anak, sebaiknya alat itu disimpan dan menunggu saat yang tepat bagi anak tersebut untuk digunakan pada kesempatan lain.

Alat permainan berfungsi untuk mengenalkan lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. anak didik secara aktif melakukan kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh panca inderanya secara aktif. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan sel otak mereka. Lebih lanjut, keaktifan sel otak akan membantu memperlancar proses pembelajaran anak.

Sachiyo Tanaka seorang psikolog berkebangsaan Jepang mengungkapkan tentang pilihan kegiatan bermain bagi anak. Golongan tingkat kesulitan dan kegiatan dibedakan menjadi tiga yaitu mudah, sedang, sulit ( Anggani Sudono, 2006; 28). Untuk itu, para pendidik perlu mempersiapkan alat permainan yang bervariasi yang memiliki kegiatan ketiga tingkat kesulitan itu dan juga disesuaikan dengan kemampuan anak.

Alat permainan ciptaan Montessori misalnya, pada tahap yang mudah anak cukup diminta hanya untuk memasukkan atau memasang alat-alat permainan yang paling mudah. Bila anak telah paham, maka anak diperbolehkan ketahap yang lebih sulit. Unsur mampu menemukan sendiri ini sangat penting bagi anak, disinilah terbentuk citra diri yang positif. Anak semakin percaya diri dan kemandirian untuk menentukan sikap serta kesigapan mengambil keputusan sendiri akan lebih jelas lagi. Manfaat alat permainan ini semakin terlihat jelas ketika anak bermain.

Karakteristik media yang baik, antara lain mampu membangkitkan rangsangan indera pengelihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan maupun penciuman. Karakteristik media ini, menurut Kemp, merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar.

#### D. URGENSI PEMILIHAN SERTA PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN BAGI AUD/TK WITRI I KOTA BENGKULU

Secara umum, dasar pertimbangan memilih media adalah untuk mendemonstrasikan, karena sudah biasa menggunakan media, ingin memberi gambaran atau memperjelas, dan menarik minat atau meningkatkan gairah belajar siswa. Sedangkan beberapa faktor umum yang perlu dipertimbangkan, misalnya pencapaian tujuan instruksional, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang akan digunakan (audio, visual, gerak dll), keadaan lingkungan, serta luasnya jangkauan yang akan dilayani (Arif, 2008; 84). Hal ini juga disadari dan diungkapkan oleh Nurhadisa bahwa pemilihan alat bermain sangat penting bagi perkembangan peserta didik terutama usia dini (Wawancara, tanggal 12 Oktober 2013).

Secara khusus, Pemilihan alat bermain pada anak usia dini adalah penting untuk mempertajam proses belajar pada anak, sehingga dapat memberi manfaat yang signifikan pada anak. Dalam hal ini, para pendidik hendaknya memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

a. Pemahaman tentang perkembangan anak.

Agar proses pembelajaran tercapai dan juga tercipta proses belajar mengajar yang tidak membosankan, perlu memperhatikan tentang tingkat perkembangan anak. Dengan pemahaman tersebut diharapkan dapat menempatkan alat permainan secara tepat. Alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak akan memacu perkembangan mereka dan akan merupakan dorongan atau tantangan yang tidak membosankan (Nofiyanti, wawancara, tanggal 10 Oktober 2013). Misalnya anak usia tiga tahun diberi permainan puzzle yang terdiri atas 15 potongan, pasti puzzle tersebut akan diacak-acaknya saja.

b. Tingkat kesulitan Alat permainan.

Anak pada dasarnya mampu menentukan alat permainan manakah yang mudah, sedang dan sulit, serta yang mereka senangi. Oleh karena itu program yang dipersiapkan perlu berkesinambungan dan terlihat tingkat kesulitannya (Nofiyanti, wawancara, tanggal 10 Oktober 2013). Sebagai contoh: ambillah papan pasak yang sama besar. Pekerjaan yang paling mudah adalah memasukkannya atau mengeluarkan batangnya, kemudian memasukkannya kembali. Tahapan berikutnya adalah mengatur warna yang sama diletakkan dalam deretan yang sama, tahapan

yang lain adalah mencocokkan dengan lembaran contoh yang dibuat oleh guru. Tahapan berikutnya membuat pola sendiri dengan menggunakan pasak-pasak dan menceritakan apa yang sudah dilakukannya. Untuk tujuan itu diperluak anak berusia empat, lima dan enam tahun.

c. Tingkat perkembangan.

Tidak semua anak berkembang sesuai dengan usianya. Ada anak yang mengalami hambatan atau kelainan, misalnya anak berusia lima tahun bersikap seperti anak berusia empat tahun, kepandaannya seperti anak berusia tiga tahun dan perkembangan motorik halusnya sama dengan perkembangan motorika anak berusia empat tahun. contoh lain, perkembangan bahasa pada anak sangat baik mendekati kemampuan anak berusia tujuh tahun, namun perkembangan emosi dan sosialnya seperti anak usia empat tahun. Anak yang disebut matang untuk usianya adalah anak perkembangannya sesuai dengan usia kronologisnya. Misalnya, anak yang berusia tiga tahun, berkembang dan bersikap seperti anak seusia tiga tahu. Meskipun terdapat juga anak yang lebih mampu. Sehingga bagi guru diharapkan mampu melihat secara komprehensif tingkat perkembangan peserta didiknya.

Hurlock mengemukakan bahwa perkembangan anak dalam bermain terjadi melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahapan Penjelajahan (*exploartory stage*). Ciri khas tahapan ini adalah berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih di sekelilingnya, alalu mengamatinya. Penjelajahn semakin luas, saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan, sehingga anak akan mengamati setiap benda yang raihnya.
2. Tahap Mainan (*toy stage*). Tahap ini mencapai puncak pada usia 5-6 tahun. Antara usia 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Mereka piker benda mainannya dapat makan, berbicara, merasa sakit dan sebagainya. Biasanya halini terjadi pada usia pra-sekolah, anak-anak di taman kanak-kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajak mereka bercakap-cakap atau bermain layaknya teman bermainnya. Selain itu juga pada usia ini anak-anak suka minta balikkan mainannya, kadang-kadang mereka hanya memintanya saja tanpa mempedulikan kegunaannya.
3. Tahap Bermain (*play stage*). Tahap ini biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis mainan anak semakin

tambah banyak , karena itu tahap ini disebut dengan tahap bermain. Anak bermain dengan alat bermain, yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olah raga dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan orang dewasa.

4. Tahap Melamun (*daydream stage*). Tahap ini diawali saat anak mendekati masa pubertas. Saat ini anak-anak sudah mulai kurang berminat terhadap bermain yang tadunya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun dan berkhayal. Biasanya lamunannya atau khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa tidak dipahami oleh orang lain.

Setelah melakukan pemilihan alat permainan anak, pendidik juga penting memperhatikan pemanfaatan alat permainan anak. Setiap alat permainan biasanya dapat sekaligus dimanfaatkan untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Pemantauan terhadap perkembangan anak dan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan jenis alat permainan perlu dicatat oleh setiap pendidik.

- Pemanfaatan permainan untuk perkembangan motorik.

Kegiatan bermain sedikit banyak tergantung pada perkembangan motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar. Kegiatan bermain aktif lebih banyak menggunakan keterampilan motorik, terutama motorik kasar. Kegiatan untuk menggunakan gerakan-gerakan bagian tubuh dengan tangkas dan tegas. Sedangkan motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan.

- Pemanfaatan permainan untuk perkembangan emosi dan sosial anak.

Perkembangan emosi erat hubungannya dengan perkembangan sosial, meskipun masing-masing memiliki kekhususan. Unsur-unsur yang terkait dengan perkembangan emosi adalah perhatian atau pujian. Penguasaan emosi anak banyak tergantung pada faktor-faktor kematangan anak itu sendiri. Sedangkan aspek sosial adalah interaksi yang lancar antara pendidik dan anak. Faktor emosi dan sosial merupakan perkembangan kepribadian dan pembiasaan, yang akan membentuk pribadi mandiri, bertanggungjawab, kemampuan mengendalikan diri, kemampuan bekerjasama, kemampuan mendengarkan orang lain, dan kemampuan mengungkap diri.



## E. BERBAGAI PERMAINAN YANG DAPAT MENGEMBANGKAN ASPEK FISIK-MOTORIK, DAN SOSIAL-EMOSIONAL

Pendidikan dewasa ini yang banyak dilakukan oleh pendidik adalah lebih menekankan pada aspek perkembangan intelegensi. Jika anak pada usia tertentu belum dapat membaca, menulis dan juga berhitung maka para orangtua akan merasa ada sesuatu yang kurang pada anak mereka. Padahal, jika pendidik atau orangtua mengetahui ada aspek lain yang sangat penting dikembangkan pada diri anak. Karena tujuan pendidikan pada anak usia dini adalah mendidik dan mengajar mereka sesuai dengan tahap perkembangannya agar mereka siap menghadapi jenjang pendidikan berikutnya.

### 1. Bermain untuk perkembangan aspek fisik-motorik.

Sejak lahir, anak senang melihat orang dan berbagai benda, anak-anak telah mengalami pertumbuhan, terutama pertumbuhan jasmani yang sangat pesat (Imam Musbikin, 2006: 15). Dalam beberapa bulan saja, tinggi dan berat badannya bertambah dengan cepat. Secara jelas hal tersebut dapat dilihat pada pertumbuhan motorik, koordinasi otot-otot dan kecepatan jasmaniahnya menunjukkan kemajuan yang mencolok. Pertumbuhan keterampilan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus pada anak, tidak akan berkembang begitu saja, melainkan keterampilan itu juga harus dipelajari.

Perkembangan keterampilan motorik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mencakup kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan berpraktik, model yang baik, bimbingan, motivasi, setiap keterampilan harus dipelajari secara individu, dan sebaiknya keterampilan dipelajari satu per satu. Karakteristik perkembangan motorik kasar pada anak (Diknas, 2007: 5-6) antara lain:

- a. berdiri di atas salah satu kaki selama 5-10 detik
- b. menaiki dan menuruni tangga dengan berpegangan dan berganti-ganti kaki
- c. berjalan pada garis lurus
- d. berjalan dengan berjinjit sejauh 3 meter
- e. berjalan mundur dan melompat ditempat
- f. melompat ke depan dengan dua kaki sebanyak empat kali
- g. bermain dengan bola (menendang dengan mengayunkan kaki ke belakang dan ke depan, menangkap bola yang melambung dengan mendekapnya ke dada dan mendorong)

- h. menarik dan mengendarai sepeda roda tiga atau mainan beroda lainnya.
- i. dapat melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincahan seperti menggunakan papan luncur.

Karakteristik perkembangan yang berhubungan dengan motorik halus pada anak antara lain:

- a. dapat mengoles mentega pada roti.
- b. dapat mengikat tali sepatu sendiri dengan sedikit bantuan.
- c. dapat membentuk dengan menggunakan tanah liat atau plastisin.
- d. membangun menara yang terdiri lima sampai dengan sembilan balok.
- e. memegang kertas dengan satu tangan dan mengguntingnya.
- f. menggambar kepala dan wajah tanpa badan.
- g. meniru melipat kertas satu dua kali lipatan.
- h. mewarnai gambar sesukanya.
- i. memegang krayon atau pensil yang berdiameter lebar.

Contoh pembelajaran bidang pengembangan kemampuan dasar fisik-motorik kasar.

No	Indikator	Kegiatan	Metode	Tujuan	Alat/bahan
1.	Bermain dengan simpai (bebas, melompat dalam simpai, merangkak dalam terowongan dari simpai dll)	Bermai dengan simpai	Demonstrasi atau praktek langsung dan pemberian tugas	Untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar, melatih keberanian anak, dan melatih keseimbangan badan anak	- Simpai - Peluit
2.	Memantulkan bola besar, bola sedang dan bola kecil (dengan diam di tempat)	Memantulkan bola basket	Praktek langsung dan pemberian tugas	Melatih motorik kasar anak dan melatih ketangkasan dan kecerdasan anak	-Bola basket -Ring basket
3.	Berdiri dengan tumit, berdiri di atas satu kaki dengan seimbang	Lomba berdiri di atas satu kaki dengan seimbang	Tanya jawab, demonstrasi, dan pemberian tugas	Melatih motorik kasar, keseimbangan badan, kekuatan, melatih sportifitas dan kedisiplinan anak	-Gambar burung Bangau -Gambar pesawat terbang

Contoh pembelajaran bidang pengembangan kemampuan dasar fisik-motorik halus.

Nö	Indikator	Kegiatan	Metode	Tujuan	Alat/bahan
1.	Merobek bebas	Merobek bebas membuat suatu bentuk	Pemberian tugas	Melatih motorik halus, melatih keordinasi tangan dan genggaman, mengembangkan kreatifitas anak	-Kertas lipat berwarna -Kertas gambar -Lem
2.	Menggunting bebas	Menggunting pola	Pemberian tugas dan praktek langsung	Melatih motorik halus, melatih kelenturan jari, melatih ketelitian, melatih kesabaran, melatih keordinasi otak, mata dan tangan	-Gunting -Lem -Buku gambar -Kertas berpola
3.	Mencocok bentuk	Kegiatan mencocok bentuk	Metode pemberian tugas	Melatih motorik halus, keordinasi mata dan tangan	-Banatalan untuk mencocok -Jarum untuk mencocok -Kertas gambar -Lem

Dari hasil wawancara dan obsevasi penulis di TK Witri I Kota Bengkulu, para guru memang belum secara merata memahi hakikat bermain dan berkualitas, sehingga hamper semua jawaban yang disampaikan bahwa bermain adalah sesuatu hak anak dan bermain usia mereka. Sehingga membutuhkan sosialisasi dan pelatihan-pelatihan bagi guru di TK Witri I untuk mencetak para guru tentang hakikat dan manfaat bermain serta pemilihan alat bermain anak sesuai dengan perkembangannya.

## 2. Bermain untuk perkembangan aspek sosial-emosional

Dengan meningkatnya usia anak usia belajar berpisah dengan ibunya atau pengasuhnya. Dengan teman sepermainan yang sebaya anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi oleh teman bermainnya. Anak juga belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang

diucapkan oleh temannya. Sekaligus ia dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan untuk menyalurkan perasaan tegang, tertekan, dan menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya.

Dengan kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa memiliki kompetensi tertentu. dari sini juga anak akan belajar sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan, dan standar moral yang dianut oleh masyarakat. Hal ini juga disampaikan oleh Ibu Siska bahwa secara tidak langsung alat permainan dapat mencerminkan dan melatih kepribadian dan kecenderungan anak, maka guru harus benar-benar mampu memfasilitasi anak bermain secara berkualitas (wawancara, tanggal 12 Oktober 2013).

Melalui bermain peran atau bermain pura-pura anak juga belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua (ibu, ayah) atau guru, pembantu, dokter, dan lain-lain. Anak juga belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seseorang perempuan atau anak laki-laki. Walaupun pada masa kini masyarakat modern sudah tidak terlampaui membedakan lagi antara peran pria-wanita, tetapi setidaknya masih ada porsi-porsi pembagian peran atau tugas antara pria dan wanita.

Bagi anak juga bermain adalah kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (*inherent*), yang sudah diberi secara alamiah (Diknas, 2007: 5). Dapat dikatakan tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam hidup sehari-hari. sekaligus ia dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan yang muncul dalam dalam dirinya yang tidak mungkin dapat terpuaskan dalam kehidupan nyata, setidaknya dapat membuat anak lega atau relaks. Misalnya, anak yang sering gagal untuk meraih prestasi yang baik, ia dapat bermain peran dengan boneka-bonekanya seakan-akan ia adalah murid terpandai. Atau seorang anak yang benci kepada adiknya, ia bisa memperlakukan boneka yang dimainkannya sebagai “adik” ia bebas untuk menyiksa adik tersebut.

Contoh pembelajaran bidang pengembangan kemampuan dasar sosial-emosional

No	Indikator	Kegiatan	Metode	Tujuan	Alat/bahan
1.	Mau berbagi miliknya, misalnya makanan, mainan dll	Berbagi makanan, mainan	-	Anak dapat memahami rasa sosial-emosional, melatih kedisiplinan anak, anak dapat bekerjasama, anak dapat berbagi dengan baik	-makanan -mainan
2.	Sabar menunggu giliran	Bermain dengan papan luncur	praktek langsung	Anak dapat memahami rasa sosial-emosional, melatih anak disiplin, menghargai orang lain, mengikuti aturan permainan, melatih keberanian	-Perosotan
3.	Anak mengenal peran ibu, ayah dan anak	Bermain peran keluarga	Praktek langsung	Anak dapat memahami rasa sosial-emosional, mengenal peran yang dimainkan dalam kehidupan sehari-hari, menghargai orang lain, mengikuti aturan permainan.	-temannya berjumlah 3 orang

## F. KESIMPULAN

Bermain bagi anak adalah proses belajar atau sebagai sarana mengembangkan kreatifitas dan fleksibelitas. Dalam bermain juga perlu diperhatikan adalah makna bermain, bukan hasil akhir dari sebuah permainan. Saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran apa yang ingin dicapai, sehingga anak mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta 'tidak bisa.' Keadaan

seperti ini tidak mungkin dilakukan kalau anak dalam kondisi tertekan. Sekali anak mencoba memadukan perilaku yang baru, mereka dapat menggunakan pengalaman tersebut untuk memecahkan masalah dalam kehidupan mereka. Di TK Witri I Kota Bengkulu, telah ada kesadaran akan pemilihan alat bermain bagi guru untuk melatih dan mendidik peserta didiknya, tetapi belum dikelola secara maksimal.

Dalam bermain hendaknya muncul suasana hati anak yang menyenangkan, misalnya ditandai dengan tertawa dan ceria, karena suasana hati seseorang anak memiliki peranan penting dalam melakukan kegiatan, agar anak dengan relaks dan menikmati proses belajar sambil bermain dengan baik. selain itu juga pemilihan alat bermain yang tepat juga harus menjadi perhatian orang tua atau para pendidik, karena masing-masing permainan memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan anak, baik fisik-motorik ataupun emosi-sosial anak. Maka tidak boleh ada paksaan bagi anak untuk bermain seperti yang diinginkan orang tua atau para pendidik, karena apa yang disukai orang tua atau para pendidik belum tentu cocok atau disukai anak. Bila anak dalam kondisi yang demikian tertekan, proses belajar anak melalui bermain tidak maksimal dan bisa saja akan membuat anak jenuh dan bahkan membuat anak trauma. Secara umum kesadaran dan pengetahuan para guru di TK Witri I Kota Bengkulu tentang pengaruh alat bermain kepada perilaku anak memang ada, tetapi belum memiliki format atau panduan yang menyeluruh bagi guru dalam menggunakan alat bermain anak.

**Penulis :** Fatrice Syafri, M. Pd.I adalah dosen tetap Fakultas Tarbiyah dan Tadris Program Studi PGRA IAIN Bengkulu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Diknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Pembiasaan di Taman Kanak-kanak*, Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah : Jakarta, 2007
- Diknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah : Jakarta, 2007.
- Imam Musbikin, *Mendidik Anak Kreatif ala Einstein*. Mitra Pustaka : Yogyakarta, 2006.
- Komarudin hidayat, "Mengembangkan Kecerdasan Spritual Anak", dalam *Buletin PAUD*, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Depdiknas, Jakarta, 2003.

- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Nofiyanti, *wawancara*, tanggal 10 Oktober 2013.
- Nurhadisa, *wawancara*, tanggal 12 Oktober 2013.
- Sidrotul, "Perkembangan Jiwa Beragama Pada Masa Dewasa", lihat dalam [http://www/sidrotul.multiply.com/journal/item/3/Perkembangan\\_Jiwa\\_Beragama\\_Pada\\_Masa\\_Dewasa](http://www/sidrotul.multiply.com/journal/item/3/Perkembangan_Jiwa_Beragama_Pada_Masa_Dewasa), diakses pada tanggal 23 Mei 2009.
- Siska, *wawancara*, tanggal 12 Oktober 2013.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. PT. Gramedia : Jakarta, 2006.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada : Jakarta, 2008.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. PT. Gramedia : Jakarta, 2007.