

**TEORI BELAJAR  
DAN PEMBELAJARAN  
ANAK  
USIA DINI**

**Dr. Teti Ratnawulan., M.Pd.**

## ***Teori Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Dini***

Penulis: Teti Ratnawulan Surtiati

Editor: Dr. Arif Firmansyah, M.Pd.

Layout: Sri

Cover: Nita

Diterbitkan oleh:



**CV. Harfa Creative**

📍 Jl. Cibadak, Astanaanyar, Bandung

☎ +62887-0773-1383 ✉ redaksi.harfa@gmail.com

ISBN: 978-623-184-271-8

Cetakan pertama, Agustus 2024

14 x 20 cm, 86 hlm

Hak cipta dilindungi undang-undang

*All right reserved*

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit

🌐 kunjungi:  [harfacreative.com](https://harfacreative.com)

# **Sekapur Sirih**

## **Teori Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Dini**

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak terutama anak usia dini. Dalam perkembangan perilaku psikomotorik perkembangan aspek bermain berasal dari perkembangan berjalan dan memegang benda. Dengan dikuasainya keterampilan berjalan anak bergerak sepanjang hari ke segenap ruangan dan halaman rumah seperti tidak mengenal lelah, kadang-kadang berjalan, berlari, memanjat, melompat dan sebagainya. Dari berjalan, mulai usia 4-5 tahun bermain konstruksi yang fantastic beralih kepada berbagai bentuk gerakan bermain yang ritmis dan dinamis, tetapi belum terikat dengan aturan-aturan tertentu yang ketat.

Bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Buku ini bermaksud untuk memberikan pengetahuan tentang teori belajar dan pembelajaran anak usia dini. Dengan mempelajari teori belajar maka kita dapat mengetahui dan mempelajari pembelajaran anak usia dini

Penulis haturkan tulisan ini untuk para guru, mahasiswa, orang tua dan masyarakat umum yang

## Kata Pengantar

mebutuhkan pengetahuan mengenai pembelajaran anak usia dini. Buku ini untuk memberikan semangat dan dorongan pembaca juga memberikan motivasi pada penulis menorehkan tulisan menjadi sebuah buku. Sangat sedikit yang menulis tulisan tentang pendidikan atau pembelajaran anak uisa dini oleh karena itu penulis berusaha membuatnya untuk kebermanfaatan dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

Mudah-mudahan buku ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat memotivasi penulis untuk membuat buku lagi atau berkarya yang lain di masa yang akan datang.

Bandung, Juli 2024

Penulis

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis dan antusias, juga selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini perkembangan dan pertumbuhan dalam berbagai aspek perkembangan berkembang pesat. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak mengeksplorasi pengalamannya. Untuk itu sebaiknya orang tua dan orang dewasa lainnya perlu memberikan kesempatan dan menunjukkan

permainan serta alat permainan tertentu yang dapat memicu munculnya masa peka/ menumbuhkembangkan potensi yang sudah tiba pada masa pekanya, yaitu pada masa egosentris, masa meniru, masa berkelompok, masa bereksplorasi dan masa pembangkangan.

Pada keyataannya masih terdapat sebagian besar orang tua dan guru belum memahami akan potensi yang luar biasa yang dimiliki anak usia dini. Keterbatasan pengetahuan dan informasi yang dimiliki orang tua dan guru menyebabkan potensi yang dimiliki anak tidak berkembang dengan optimal.

Bandung, Juli 2024

Dr. H. Maman Suherman M.MPd.

## Daftar Isi

Sekapur Sirih .....	3
Kata Pengantar.....	5
Daftar Isi.....	7
Teori Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Dini .....	8
A. Makna Bermain melalui Bermain bagi anak .....	8
B. Periode Sensitif untuk Belajar .....	12
C. Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini.....	21
D. Model Pembelajaran Anak Usia Dini.....	25
E. Issues Tentang Bermain pada Anak .....	29
Daftar Pustaka .....	84
Tentang Penulis .....	85

## **Teori Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Dini**

Semua anak di dunia ini dari kalangan mana pun mereka berasal, pastilah gemar bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti bekerja yang selalu dilakukan orang dewasa dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

### **A. Makna Bermain melalui Bermain bagi anak**

Pernyataan Mayesty (1990: 196-197) bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan sehingga bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

Piaget dan Mayesty (1990:42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang; sedangkan Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan (Mayesty:61-62). Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak menganal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat di mana ia hidup.

Semua anak senang bermain, setiap anak tentu saja sangat menikmati peemainanya, tanpa terkecuali. Melalui bermain, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa. Untuk lebih memahami hakikat bermain, berikut terlebih dahulu akan diuraikan beberapa pendaapat ahli tentang bermain.

Buhler dan Danziger dalam Roger dan Sawyers (1995:95), berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan; sedangkan Freud meyakini bahwa walaupun walaupun bermain tidak sama dengan bekerja tetapi anak menganggap bermain sebagai sesuatu yang serius.

Docket dan Fleer (2000:41-43) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas yang sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Vygotsky dan Naughton (200:46) percaya bahwa bermain membantu perkembangan kognitif anak secara langsung, tidak sekedar sebagai hasil dari perkembangan kognitif seperti yang dikemukakan oleh Piaget.

Ia menegaskan bahwa bermain simbolik memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan berpikir abstrak. Sejak anak mulai bermain pura-pura, maka anak menjadi mampu berpikir tentang makna-makna objek yang mereka representasikan secara independen.

Berhubungan dengan pembelajaran, Vygotsky dalam Naughton (2003:52) berpendapat bahwa bermain dapat menciptakan suatu zona perkembangan proximal pada anak. Dalam bermain, anak selalu berperilaku di atas usia rata-ratanya, di atas perilakunya sehari-hari, dalam bermain anak dianggap “lebih” dari dirinya sendiri.

Selanjutnya dijelaskan terdapat dua ciri utama bermain, yaitu pertama semua aktivitas bermain representasional menciptakan situasi imajiner yang memungkinkan anak untuk menghadapi keinginan-keinginan yang tidak dapat direalisasikan dalam kehidupan nyata, dan kedua bermain representasional memuat aturan-aturan berperilaku yang harus diikuti oleh anak untuk dapat menjalankan adegan bermain.

Irawati berpendapat bahwa bermain adalah kebutuhan semua anak, terlebih lagi bagi anak-anak yang berada di rentang usia 3-6 tahun. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan imajinasi anak spontan dan tanpa beban. Pada saat sipembelajar berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimula dan berkembang dengan baik termasuk didalamnya perkembangan kreativitas (<http://groups.yahoo.com/group/ppindia/>).

Pernyataan ini sejalan dengan pernyataan Catron dan Allen (1999:21) yang mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Selain itu pembelajaran juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi

dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.

## **B. Periode Sensitif untuk Belajar**

Anak dalam tumbuh kembangnya melewati “periode sensitive” yang merupakan masa awal untuk belajar. Periode dan kesempatan seperti ini tidak datang untuk kedua kalinya. Selama periode sensitive, anak menjadi peka atau mudah terstimulasi oleh aspek-aspek yang berada di lingkungannya.

Montessori telah menandai bahwa anak-anak tumbuh dan berkembang melalui sejumlah tahapan berupa ketertarikan dan keingintahuan terhadap sesuatu yang disebut sebagai “periode sensitif” dimana mereka menjadi bangkit minatnya terhadap aspek-aspek tertentu dalam lingkungannya. Menjadi hal penting bagi pendidik untuk memahami proses ini, karena setiap tahapan memperlihatkan sebuah kesempatan yang menguntungkan yang dapat sangat mempengaruhi perkembangan anak-anak.

Montessori dalam Seldin (2007:14-7) telah mengidentifikasi beberapa perbedaan dalam periode sensitive yang terjadi dari mulai lahir sampai usia 6 tahun. Setiap perbedaan itu mengacu pada kecenderungan yang mendorong untuk memperoleh

karakteristik khusus. Sebagai contoh: pada masa-masa awal tahun pertama kehidupan anak, umumnya mereka berada dalam periode sensitive dalam bahasa. Mereka sangat perhatian pada apa yang diucapkan seseorang dan bagaimana cara orang mengucapkannya. Sungguh menakjubkan sebelum kita mengetahuinya, mereka telah mampu mengucapkan bahwa yang sama seperti kita dengan aksentuasi yang sama.

Bila orang tua dan guru mengetahui dan menggunakan keuntungan dari periode sensitive saat dilalui oleh anak, mereka akan lebih efektif dalam membantu anak dalam belajar dan perkembangannya.

Setiap periode sensitive adalah khusus dan bersifat ‘mendesak-mendesak’, dan sekaligus memotivasi anak untuk fokus secara sungguh-sungguh pada beberapa aspek tertentu pada lingkungannya, setiap harinya tanpa menjadi lelah atau bosan (Montessori dalam Seldin,2007:15). Jelasnya, ini merupakan mekanisme alamiah yang pasti bagi anak, yang membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan dan bakatnya yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan faktor –faktor keturunan sebagai manusia. Tidak dapat dipungkiri awal dan akhir dari setiap periode sensitive adalah sering berbeda dari anak yang satu dengan yang lainnya, sehingga kita memerlukan pengawasan yang hati-hati dan merespon anak-anak kita secara individu. Ingat , bahwa anak-anak kita belajar selama periode

sensitif adalah fondasi yang akan banyak diikuti oleh hal-hal yang akan kita bangun/kembangkan dikemudian hari.

Selanjutnya Montessori dalam Seldin (2007:15) mengatakan masa ini merupakan “Kesempatan yang terbatas” Selama periode sensitif, anak dapat belajar sesuatu yang baru, memperbaiki keterampilan baru atau mengembangkan aspek kemampuan berpikir-otaknya tanpa ‘rasa sakit’ dan hampir tanpa disadarinya. Bagaimanapun, periode sensitif adalah suatu tahapan transisi, sekali anak telah menguasai keterampilan atau konsep yang telah diserapnya, periode sensitifnya terlihat lenyap, sehingga jika anak tidak di perhatikan pada pengalaman stimulasi yang benar, kesempatan itu akan hilang begitu saja. Keterampilan masih dapat dipelajari, akan tetapi saat ini memerlukan waktu dan usaha dan latihan yang benar. Kenapa ? Contoh : belajar satu atau lebih bahasa adalah relative lebih mudah pada pada anak usia 2 dan 3 tahun jika mereka dalam periode sensitive untuk bahasa, tetapi jauh lebih sulit pada kebanyakan kita setelah dewasa.

### **Waktu untuk Belajar**

Berikan stimulasi yang tepat pada waktu yang tepat pula.

Anak mampu belajar dengan tanpa disadarinya.

### **Periode Sensitif (Lahir 6 tahun)**



Gambar 1. Gerakan (Lahir-1 tahun)

Gerakan acak bayi menjadi terkoordinasi dan terkontrol seperti halnya belajar menggenggam, menyentuh, berbalik, keseimbangan, merayap, dan berjalan.



Gambar 2. Bahasa (Lahir - 6 tahun)

Diawali dengan belajar bersuara, bayi akan mengalami kemajuan dengan mengoceh kata-kata, suku kata dan akhirnya kalimat.



Gambar 3. Obyek kecil (1-4 tahun)

Bayi akan mendekatkan benda kecil ke mukanya dan dari hal-hal yang detail sebagai kemajuan koordinasi mata-tangan yang semakin lama menjadi sempurna dan akurat.



Gambar 4. Urutan (2-4 tahun)

Segala sesuatu harus pada tempatnya. Tahapan ini merupakan ciri-ciri dari bayi kita yang suka terhadap hal-hal yang rutin dan keingintahuan pada konsistensi dan pengulangan.



Gambar 5. Musik (2-6 tahun)

Bila music merupakan bagian dari luasannya setiap hari, anak-anak akan menunjukkan keinginan yang spontan dalam intonasi, irama, dan melodi.



Gambar 6. Toilet Training (10 bulan-3 tahun)

Saat system persyaratan anak menjadi lebih baik berkembang dan terintegrasi, anak-anak kita akan belajar mengontrol kantung kecil dan perut.



Gambar 7. Kehormatan dan santun (2-6 tahun)

Anak anda akan cinta akan kesopanan dan sikap yang bijaksana yang akan terinternalisasi kedalam kepribadiannya.



Gambar 8. Alat Indera (2-6 tahun)

Pendidikan penginderaan dimulai saat lahir, tetapi dari usia 2 tahun anak anda akan sangat menyukai pengalaman inderanya (merasakan dengan lidahnya, mendengar suara, menyentuh, dan mencium aroma).



Gambar 9. Menulis (3-4 tahun)

Montessori menemukan bahwa keterampilan menulis mendahului membaca dan dimulai dengan usaha untuk memproduksi huruf-huruf dan angka-angka dengan pensil dan kertas.



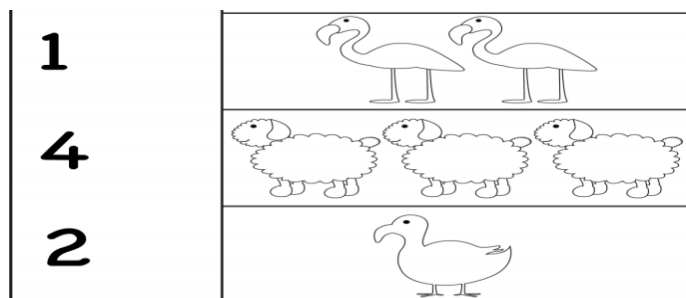
Gambar 10. Membaca (3-5 tahun)

Anak menunjukkan keinginan yang spontan dalam symbol dan suara-suara yang dikeluarkan – tak lama mereka menyuarakan kata-kata.



Gambar 11. Hubungan Spasial (4-6 Tahun)

Saat pemahaman hubungan bentuk-bentuk anak anda berkembang, ia akan mampu mengerjakan puzzle-puzzle yang sulit.



Gambar 12. Matematika (4-6 Tahun)

Montessori menemukan cara untuk memberi anak pengalaman nyata tentang matematik pada periode sensitive pada angka dan jumlah.

### C. Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak (Sujiono dan Sujiono 2007:206).

#### 1. Hakikat Program Pembelajaran pada Anak Usia Dini

Bennet, Finn dan Kribb (1999:91-100), menjelaskan bahwa pada dasarnya pengembangan program pembelajaran adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, seperti cara berpikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternative. Setelah itu, hal ini membantu anak-anak dalam mengembangkan kebiasaan dari setiap karakter yang dapat dihargai oleh masyarakat serta mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab.

Mengutip pendapat Kitano dan Kirby (1986:127-167), pembelajaran haruslah terkait dengan pengembangan kurikulum yang merupakan rencana pendidikan yang dirancang untuk memaksimalkan interaksi pembelajaran dalam rangka menghasilkan perubahan perilaku yang potensial. Kurikulum yang komprehensif seharusnya memiliki elemen utama sari setiap bidang pengembangan yang disesuaikan dengan tingkatan atau jenjang pendidikannya serta mengetengahkan target pencapaian peserta didik yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan.

Unsur utama dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini adalah bermain. Pendidikan awal di masa kanak-kanak diyakini memiliki peran amat vital bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan selanjutnya. Albrecht dan Miller (2000:216-218) berpendapat bahwa dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini seharusnya sarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreativitas, sedangkan orang dewasa seharusnya lebih berperan sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

## 2. Tujuan dan Fungsi Program Pembelajaran

Catron dan Allen (1999:23) berpendapat bahwa tujuan program pembelajaran yang utama adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif. Kurikulum bagi anak usia dini haruslah memfokuskan pada perkembangan yang optimal pada seorang anak melalui lingkungan sekitarnya yang dapat menggali berbagai potensi tersebut melalui permainan serta hubungan orangtua atau orang dewasa lainnya. Selanjutnya mereka berdua berpendapat bahwa seharusnya kelas-kelas bagi anak usia dini merupakan kelas yang mampu menciptakan suasana kelas yang kreatif dan penuh kegembiraan bagi anak.

Tujuan program pembelajaran adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahapan berikutnya. Untuk mencapai tujuan program pembelajaran tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran bagi anak usia dini yang berorientasi pada: (1) tujuan yang mengarah pada tugas-tugas perkembangan disetiap rentangan usia

anak; (2) materi yang diberikan harus mengacu dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan sesuai dengan taraf perkembangan anak (DAP= Developmentally Appropriate Practice); (3) metode yang dipilih seharusnya bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan mampu melibatkan anak secara aktif dan kreatif serta menyenangkan; (4) media dan lingkungan bermain yang digunakan haruslah aman, nyaman dan menimbulkan ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi; (5) evaluasi yang terbaik dan dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian sebuah assesment melalui observasi partisipatif terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar dan diperbuat oleh anak (Bredekamp, 1998:30-31).

### 3. Fungsi Program Pembelajaran

Program pembelajaran memiliki sejumlah fungsi, diantaranya adalah: (1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, (2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, (3) mengembangkan sosialisasi anak, (4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, dan (5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya

Berdasarkan paparan di atas, maka tujuan program pembelajaran pada anak usia dini adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dini baik perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan berikutnya.

### D. Model Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran anak usia dini memiliki dua jenis model yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan berpusat pada anak. Pembelajaran yang berpusat pada guru diprakarsai oleh Pavlov, Skinner, dan para tokoh behaviorisme lainnya. Adapun pembelajaran yang berpusat pada anak diprakarsai oleh Piaget, Erikson dan Isaacs.

Teori Behavioris, berdasarkan penelitian Pavlov dalam mengamati perilaku hewan diberi stimulus tertentu, maka menimbulkan respons yang tertentu sesuai dengan stimulasi yang diberikan. Skinner mengemukakan bahwa seluruh perilaku manusia dapat dijelaskan atau diamati sebagai respons yang terbentuk

dari berbagai stimulus yang pernah diterimanya dan lingkungannya.

Teori perkembangan, para ahli psikologi perkembangan melihat bahwa anak memiliki motivasi diri yang dimilikinya sejak lahir untuk menjadi mampu.” Motivasi berkemampuan” inilah yang kemudian dipandang oleh para ahli psikologi sebagai dasar untuk mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada anak, dengan menghargai seluruh proses perkembangan yang dimiliki oleh anak dan berkembang sesuai dengan ritme yang dimiliki masing-masing anak, dengan menciptakan lingkungan dan menyediakan peralatan yang menyediakan kesempatan pada anak untuk belajar dan berkembang.

Para ahli psikologi telah menemukan pola dan tahapan dalam perkembangan yang berasal dari pengendalian yang muncul dari dalam diri anak, seperti kognitif, sosio-emosional, dan perkembangan fisik. Melalui pengetahuan ini dapat diciptakan lingkungan belajar berbasis bermain untuk anak sehingga dapat mendukung perkembangan anak. Para pendidik anak usia dini memerlukan teori psikologi tentang perilaku anak untuk memahami dinamika kelas dan manusianya, dan mampu untuk memutuskan tindakan yang akan diambil oleh guru. Lembaga pendidikan `sekolah` untuk anak usia dini menggunakan kedua teori tersebut dalam mengembangkan kegiatannya.

## **Penerapan Pembelajaran Berpusat pada Anak dan Guru**

Metode pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran, memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengemukakan pemikirannya, mereka mengemukakan pemikirannya sendiri dan mengidentifikasi kegiatannya. Segala sesuatu yang munculnya dari diri anak dikembangkan menjadi sebuah kurikulum. Aspek yang terpenting dalam metode yang berdasarkan permainan adalah kebebasan anak dalam bermain. Kebaikan dari kurikulum berdasarkan pembelajaran memandang kebutuhan anak sebagai kebutuhan individu yang unik dan bernilai.

Sedangkan pembelajaran yang berpusat pada guru atau dikenal dengan istilah, pengajaran langsung di mana guru atau instruktur memberikan petunjuk atau instruksi langsung tentang apa yang harus dilakukan oleh anak dan guru mengevaluasi kegiatan anak berdasarkan tindakan yang muncul dari dalam diri anak. Berikut ini adalah karakteristik mengajar berdasarkan kegiatan pembelajaran berpusat pada anak dan yang berpusat pada guru.

	Pembelajaran Berpusat pada Anak	Pembelajaran Berpusat pada Guru
Bahan, ruang dan waktu	Dapat digunakan secara bebas	Berdasarkan petunjuk guru
Peran guru	Mengikuti minat dan keinginan anak Pengalaman langsung. Berpusat pada anak	Langsung, inisiasi, mengevaluasi, menekan, dan berdasarkan penampilan anak
Kerangka kerja pengajaran	Berorientasi pada kegiatan: menguji, menggali dan mempunyai tantangan	Memiliki tahapan berdasarkan tujuan akhir yang akan dicapai
Motivasi	Keinginan belajar intrinsik	Eksternal, berdasarkan penghargaan
Konsep belajar	Pengalaman langsung menggunakan pengetahuan untuk bermain untuk memahami situasi yang nyata	Drill atau pengulangan untuk menguasai keterampilan
Individual Vs focus kelompok	Indivisual, berdasarkan kebutuhan anak	Kebutuhan kelompok sebagai satu kesatuan, kemampuan untuk berkelompok

Metodologi	Kebebasan sepenuhnya bagi guru untuk menggunakan intuisi, perasaan dan penilaian	Berdasarkan model/ccontoh yang dilihat
------------	----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------

Secara khusus proses pembelajaran pada anak usia dini haruslah didasarkan prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini, berikut ini: (1) proses kegiatan belajar pada anak usia dini harus dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain; (2) Proses kegiatan belajar anak usia dini dilaksanakan dalam lingkungan yang kondusif dan inopatif baik di dalam ruangan ataupun di luar ruangan; (3) Proses kegiatan belajar anak usia dini dilaksanakan dengan pendekatan tematik dan terpadu; (4) Proses kegiatan belajar anak usia dini harus diarahkan pada pengembangan potensi kecerdasan secara menyeluruh dan terpadu.

### E. Issues Tentang Bermain pada Anak

Di dalam Bab ini akan dibahas beberapa issues mengenai bermain pada anak. Beberapa sub diantaranya merupakan penjabaran lebih lanjut dari beberapa topic yang sudah dibahas sebelumnya.

Issues yang saya kemukakan terdiri dari :

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain pada anak
2. Resiko bermain
3. Petunjuk bermain dengan anak
4. Alat bermain yang merangsang agresivitas
5. Pengaruh TV atau Film
6. Komputer, video games dan alat permainan elektronik
7. Hubungan bermain dengan seni rupa, seni tari, seni musik dan drama.
  - a. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain Pada Anak

Semua anak menyukai kegiatan bermain. Tetapi tidak semua anak bermain dengan cara yang sama. Ada anak yang lebih menyukai kegiatan bermain aktif dari pada pasif. Ada pula alat permainan yang lebih populer untuk anak-anak tertentu daripada alat permainan lainnya. Bila diamati secara cermat ada berbagai variasi kegiatan bermain yang dilakukan anak, dan ini dipengaruhi oleh beberapa factor berikut ini (Hurlock, 1978):

## 1) Kesehatan

Kesehatan sangat mempengaruhi aktivitas anak, termasuk bermain. Anak yang lebih sehat akan cenderung melakukan dan menyenangi kegiatan bermain aktif daripada pasif, seperti olah raga, bermain lompat tali, kejar-kejaran dan sebagainya. Banyaknya energy yang dimiliki anak, membuatnya lebih aktif dan ingin menyalurkan energinya tersebut. Sementara itu anak yang kurang bergairah, kurang sehat dan mudah lelah akan lebih menyukai kegiatan bermain pasif, yang memang tidak membutuhkan energy yang banyak.

- 2) Kegiatan bermain sedikit banyak tergantung pada perkembangan motoric anak, baik motoric halus maupun motoric kasar. Kegiatan bermain aktif lebih banyak menggunakan keterampilan motorik, terutama motoric kasar, seperti berlari, melompat, meloncat dan lain-lain. Sedangkan kegiatan bermain pasif kurang begitu banyak melibatkan coordinator motoric. Sehingga anak dengan keterampilan motoric yang baik akan lebih banyak pula melakukan

kegiatan bermain aktif. Karena ia mampu melakukan gerakan-gerakan motoric yang dibutuhkan pada kegiatan tersebut.

### 3) Intelegensi

Biasanya anak yang lebih pandai lebih aktif dari pada anak yang kurang pandai. Dan ini berlaku bagi anak pada setiap jenjang usia. Anak yang pandai juga lebih kreatif dan penuh rasa ingin tahu, sehingga kegiatan bermain aktif dan pasif sama-sama diminati oleh anak pandai. Mereka menyukai permainan yang membutuhkan pemecahan masalah (seperti puzzle), bermain yang melibatkan khayalan (seperti bermain drama), kegiatan bermain konstruktif (seperti balok-balok, lego dan lasy) dan juga membaca. Jadi kegiatan bermain yang menggunakan aktivitas fisik dan intelektual sangat digemari anak yang pandai.

### 4) Jenis Kelamin

Banyak penelitian telah dilakukan terhadap perbedaan yang terjadi antara anak laki-laki dan perempuan dalam memilih kegiatan bermain. Topik ini

memang sangat menarik untuk diketahui dan dibicarakan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa perbedaan itu terjadi secara alamiah dan ditentukan secara genetic. Namun beberapa penelitian lain mengungkapkan bahwa perbedaan itu muncul akibat adanya perbedaan perlakuan yang diterima oleh anak perempuan dan anak laki-laki sejak bayi (Spodek, Saracho & Davis, 1991). Misalnya orang tua cenderung memberikan alat permainan boneka pada anak perempuan, sedangkan anak laki-laki diberikan bola untuk bermain. Tampaknya hasil temuan ini sama-sama ada benarnya. Yang jelas memang ada preferensi dalam pemilihan kegiatan bermain antara anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki cenderung lebih menyukai aktivitas bermain aktif, seperti olahraga dan permainan seperti bermain galah asin, petak umpet dan sebagainya. Permainan yang sifatnya agresif, seperti bermain perang-perangan juga lebih sering dilakukan oleh anak laki-laki ( Smith dan Goldstein, 1994; Johnson, et.al. dalam Spodek, Saracho & Davis, 1991). Begitu pula dengan

bermain gelutan yang lebih banyak dilakukan anak laki-laki. Sedangkan anak perempuan lebih menyukai kegiatan bermain konstruktif dan permainan seperti monopoli, ular tangga dan permainan yang lebih “tenang” sifatnya. Alat permainan yang mereka sukai juga lebih bervariasi. Anak perempuan senang melakukan kegiatan bermain dalam kelompok kecil dan cenderung memiliki teman imajiner daripada anak laki-laki. Namun perlu diingat bahwa kecenderungan ini sifatnya umum dan belum tentu terjadi pada setiap anak perempuan dan anak laki-laki. Bisa saja terjadi perbedaan-perbedaan pada setiap individu. Sehingga alangkah lebih baik bila guru dan orangtua menyediakan kegiatan bermain yang bervariasi untuk semua anak. Perlu kiranya diciptakan lingkungan, baik secara fisik maupun sosial, yang mengundang anak untuk memilih dan melakukan kegiatan bermain apa saja tanpa batasan jenis kelamin (Spodek, Saracho & Davis, 1991).

## 5) Lingkungan dan Taraf Sosial Ekonomi

Anak yang berasal dari lingkungan dan tingkat sosial ekonomi rendah cenderung memiliki kesehatan yang kurang baik, kurang mempunyai waktu luang, alat permainan dan tempat untuk bermain, sehingga mereka cenderung kurang banyak melakukan kegiatan bermain. Begitu pula anak yang tinggal di desa, lebih jarang bermain dibandingkan anak sebayanya yang tinggal di kota, mengingat kurangnya waktu luang dan alat permainan. Kebanyakan anak di desa dan yang tingkat sosial ekonominya rendah harus membantu orangtua bekerja mencari nafkah, sehingga mereka sudah lelah untuk bermain. Jenis kegiatan bermainnya pun berbeda di antara mereka. Anak dengan taraf ekonomi menengah ke atas cenderung bermain dengan alat permainan yang mahal, seperti computer, laptop, Gadget dan video games. Sedangkan alat permainan yang digunakan anak di desa dan anak dengan tingkat sosial ekonomi rendah lebih murah dan bahkan seringkali dibuat sendiri, seperti gerobak dari kotak bekas dan bola plastic. Tingkat sosial

mempengaruhi buku apa yang mereka baca, film apa yang mereka lihat, tempat rekreasi yang mereka datangi dan bimbingan yang mereka peroleh dari orang dewasa di sekitar mereka. Namun ini tidak berarti bahwa anak dari tingkat social ekonomi menengah ke atas lebih menyukai kegiatan bermainnya daripada anak di tingkat yang lebih rendah, karena bermain itu menciptakan rasa senang bagi siapa saja yang terlibat di dalamnya.

#### 6) Alat permainan

Jenis alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi kegiatan bermainnya. Alat permainan seperti boneka dan binatang-binatang merangsang kegiatan bermain khayal. Sedangkan tersedianya alat permainan balok-balok, cat air. Lego akan membuat anak terdorong untuk melakukan aktivitas bermain konstruktif. Alangkah sangat bijaksana bila guru dan orangtua dapat menyediakan alat permainan yang bervariasi, sehingga berbagai jenis kegiatan bermain dapat dilakukan. Dan ini memang penting artinya untuk

mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

#### b. Risiko Bermain

Bermain memang menyenangkan, tetapi kegiatan ini tidak terlepas dari adanya pengaruh yang buruk bagi anak. Memang banyak penelitian dilakukan terhadap dampak televisi terhadap anak dan hasilnya menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan negative. Namun televisi bukan satu-satunya kegiatan bermain yang bisa menimbulkan dampak negative. Beberapa masalah di bawah ini merupakan risiko bermain yang bisa terjadi :

##### 1) Terlalu Banyak Waktu Bermain

Beberapa orangtua menganggap dengan membiarkan anak bermain akan membuat anak menjadi lebih pandai dan lebih mampu menyesuaikan diri. Namun sebenarnya tidaklah demikian, ada beberapa alasan yang mendasari pemikiran ini:

a). Terlalu banyak waktu yang digunakan untuk bermain membuatnya merasa bosan,

walaupun jenis alat permainannya sangat bervariasi untuk merangsang berbagai kegiatan bermain. Anak akan melakukan kegiatan bermain secara berulang-ulang sehingga kegembiraan dan kesenangan yang ditimbulkan oleh bermain semakin lama semakin menghilang. Kebosanan pada akhirnya akan mempengaruhi motivasi anak akan melakukan kegiatan lainnya di luar bermain, dan mempengaruhi kinerja anak menjadi tidak optimal. Dalam hal ini diperlukan ketanggapan pendidik/pengasuh untuk menilai jumlah waktu bermain anak.

- b) Dengan lebih sedikitnya waktu yang digunakan anak untuk berkarya , membuat anak kurang mendapat dukungan social yang sebenarnya dibutuhkannya. Karena tampaknya lingkungan social lebih memberikan penghargaan pada prestasi belajar anak daripada prestasinya dalam bermain.

- c) Kurangnya kesempatan yang diberikan kepada anak untuk berkarya dapat membuat anak menganggap bahwa melakukan kegiatan di luar bermain merupakan kegiatan yang tidak menyenangkan dan perlu dihindari. Dampaknya bisa berlanjut ketika anak memang harus belajar dan berkarya, sehingga timbul sikap anti bekerja, padahal sikap yang sebaliknya justru berguna untuk perkembangan personal dan sosialnya di kemudian hari.

- 2) Ketidakseimbangan antara bermain untuk sosialisasi dan bermain sendiri

Sebenarnya bermain untuk sosialisasi dan bermain sendiri keduanya sangat penting bagi perkembangan anak. Dengan bermain bersama teman sebaya, anak dapat mengembangkan kemampuan personal dan penyesuaian dirinya. Anak dapat belajar bagaimana berinteraksi dengan anak lain. Tetapi bila anak sangat terpaku pada kegiatan bermain ini dan kurang melibatkan diri pada kegiatan bermain sendiri, anak akan mengalami kesulitan untuk melakukannya bila

memang diperlukan, seperti ketika anak sakit dan tidak mungkin bermain bersama teman. Padahal bermain sendiri bisa juga menyenangkan dan membawa dampak positif bagi perkembangan personal dan social anak.

- 3) Penekanan yang berlebihan untuk melakukan kegiatan bermain yang sesuai dengan jenis kelamin anak

Orangtua dan lingkungan biasanya cenderung menekankan pada anak untuk melakukan kegiatan bermain yang sesuai dengan jenis kelamin anak bahkan sejak bayi. Hasil penelitian di Amerika Serikat oleh Caldera, Huston & O'Brien, 1989; Fein, Johnson, Kosson, Stork & Wasserman, 1985; Weintraub et.al., 1984 ( dalam Goldstein,1994) menunjukkan bahwa pemilihan alat permainan yang sesuai dengan jenis kelamin anak pertama kali muncul pada usia 2 tahun, walaupun pengamatan juga dilakukan pada anak usia 18 bulan. Pemilihan alat permainan yang sesuai dengan jenis kelamin akan meningkat sejalan dengan penambahan usia, mungkin disebabkan oleh pengaruh orangtua dan teman-teman sebaya (Moler

et.al,1992; Serbin, Corner, Burchardt & Citron, 1979 dalam Goldstein,1994) Anak akan selalu diberikan alat permainan yang sesuai dengan jenis kelaminnya dan dihindari untuk bermain dengan alat permainan dari jenis kelamin yang berbeda. Bahkan penekanan ini semakin terasa ketika anak semakin besar. Anak laki-laki akan semakin ditentang bila ia bermain boneka. Dan remaja perempuan pasti akan mendapat teguran bila terlihat bermain panjat pohon. Padahal bila anak merasa terpaksa bermain yang sebenarnya bukan merupakan kebutuhan bermainnya dan menolak bermain karena tidak dapat bermain seperti yang diharapkannya, akan mengganggu penyesuaian diri dan social anak. Apalagi bila anak yang kurang mampu atau kurang berminat bermain sesuai jenis kelaminnya akan membuat anak merasa rendah diri dan tidak adekuat, karena mereka harus "bersaing:" dengan teman sebaya yang sama jenis kelaminnya yang relative lebih mampu darinya.

#### 4) Alat Permainan yang Tidak Tepat

Hampir semua kegiatan bermain menggunakan alat permainan baik yang dibuat khusus untuk bermain maupun yang diciptakan sendiri dari barang-barang di sekitar anak. Sehingga mengurangi kegembiraan dan stimulasi yang dapat diperoleh dari kegiatan bermain. Keadaan seperti ini akan mempengaruhi penyesuaian diri dan social anak. Ada beberapa alasan yang mendasari mengapa permainan tidak tepat untuk anak, sebagai berikut :

##### a) Berbahaya

Sebagian besar alat permainan yang dibuat oleh pabrik memang dirancang sedemikian rupa agar aman bagi anak. Namun tidak terlepas kemungkinan adanya alat permainan yang berbahaya, seperti alat permainan dengan sudut-sudut yang runcing, ayunan yang kurang kuat sambungannya dan sebagainya. Bila anak mendapat kecelakaan dengan memainkan alat permainan seperti itu, maka anak menolak

bermain lagi dengan alat permainan tersebut atau akan menjadi jera untuk mencoba alat permainan yang baru atau berbeda.

b) Kebanyakan alat permainan yang dimainkan anak merupakan hasil pilihan orangtua atau orang dewasa lainnya. Bila pilihan orangtua sesuai dengan minat anak tidak menjadi masalah. Tetapi bila orangtua cenderung memaksakan anak untuk bermain sesuai kehendak orangtua, padahal anak tidak menyukainya, maka akan timbul dampak yang negative. Anak bisa saja malah menolak sama sekali melakukan kegiatan bermain seperti itu, padahal sebenarnya bermanfaat.

##### c) Terlalu Sedikit Jenisnya

Orangtua cenderung memberikan pada anak alat permainan yang disukai oleh anak saja dan tidak memberikan alat permainan lainnya yang belum tentu tidak diminati oleh anak. Oleh karena itu akan tertutup kemungkinan bagi

anak untuk mencoba alat permainan lain yang sebenarnya berguna untuk anak.

- d) Memilih alat permainan sesuai usia kronologis anak

Hampir semua alat permainan buatan pabrik diberi label “untuk anak usia 4-6 tahun”, dan sebagainya padahal bila orangtua terlalu terpaku pada batasan ini belum tentu benar. Karena tidak semua anak berkembang sama dengan anak sebayanya. Ada anak-anak yang lebih lambat perkembangan fisik dan mentalnya dari anak-anak seusianya. Maka dalam pemilihan alat permainan yang menjadi dasar pemilihan bukanlah usia kronologis anak, tetapi lebih pada perkembangan fisik dan mental anak secara individual.

- e) Alat permainan terlalu rumit untuk anak

Bila anak memainkan alat permainan yang sebenarnya ditujukan untuk anak yang lebih tua

darinya, bisa saja alat permainan tersebut terlalu rumit baginya. Anak akan selalu membutuhkan bantuan untuk memainkannya dan dampaknya akan kurang menguntungkan. Anak akan kurang berminat dan bahkan bisa merasa tidak mampu dan rendah diri.

- f) Alat permainan terlalu mudah untuk anak

Sebaliknya bila anak memperoleh alat permainan yang terlalu sederhana untuk perkembangan fisik dan mentalnya, anak-anak akan mudah merasa bosan dan tidak akan terstimulasi. Bahkan anak akan cenderung menghindari alat permainan sejenis atau tidak berminat mengerjakan kegiatan bermain yang serupa.

- g) Alat permainan yang terlalu rapuh

Pada setiap tahapan usia, bermain mengandung unsur eksplorasi. Bila alat permainan yang digunakan anak terlalu rapuh, misalnya mudah patah, pecah atau

rusak, maka anak akan segan memainkannya dengan bebas dan ini membatasi eksplorasi anak.

Tentu saja pengaruhnya akan buruk, karena akan timbul sikap negative terhadap bermain dan anak tidak akan memperoleh keuntungan dari bermain yang sebenarnya sangat berguna.

5) Terlalu banyak atau terlalu sedikit bimbingan yang diberikan

Seringkali orangtua menganggap bahwa anak tahu secara langsung bagaimana bermain dengan alat permainan tertentu. Sehingga mereka tidak memberitahu cara memainkannya. Namun ada orangtua lain yang mengira bahwa anak kita akan senang bermain bila tidak diajarkan bagaimana cara memainkannya. Kedua fenomena ini sangatlah merugikan anak, karena mempengaruhi rasa senang yang diperoleh anak melalui bermain yang pada akhirnya juga mempengaruhi dampak positif bagi anak. Anak yang terlalu sedikit atau tidak sama sekali

mendapatkan bimbingan tentang cara memainkan suatu alat permainan akan cepat merasa bosan, karena ia tidak tahu cara lain untuk memainkannya. Sedangkan anak yang terlalu banyak mendapatkan instruksi dalam bermain, akan cenderung merasa bahwa bermain itu sama dengan “belajar” dan yang penting adalah hasil akhirnya serta bukan rasa senang yang ditimbulkan dari kegiatan bermain itu sendiri pada akhirnya anak bisa menolak bukan hanya terhadap alat permainan tersebut, tetapi bahkan kepada orang yang membimbingnya. Sulit memang untuk mengetahui secara pasti apakah bimbingan yang diberikan itu sudah memadai atau belum atau bahkan terlalu banyak. Namun satu hal yang dapat dijadikan sebagai indikator, yaitu reaksi anak. Bila anak menerima bimbingan bermain dengan terbuka dan mengikutinya dengan senang hati, maka berartipetunjuk yang diberikan telah memadai. Tapi bila anak cepat bosan atau menunjukkan sikap menolak, maka bimbingan yang diberikan bisa terlalu sedikit atau terlalu banyak.

c. Petunjuk Bermain Dengan Anak

Kegiatan bermain dapat dilakukan anak sendiri atau bersama orang lain, tetapi peran orang dewasa di sekitar anak, seperti orang tua, guru dan pengasuh anak sangatlah penting. Peran pendamping yang tepat dapat mendukung motivasi anak untuk bermain. Tetapi bila orang tua, guru atau pengasuh terlalu memaksakan kehendaknya sendiri tanpa memperdulikan keadaan anak dan kegiatan bermain yang bermanfaat bagi anak, maka tujuan dari bermain yang bisa membangkitkan rasa senang, sekaligus mengembangkan berbagai aspek perkembangan tidak akan tercapai. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam bermain dengan anak :

- 1) Orang tua dan guru perlu menyediakan alat permainan yang sesuai dengan taraf kematangan anak (Padmonodewo, 1988). Jangan memberikan pada anak permainan yang terlalu sulit atau terlalu mudah, karena bisa membuat anak merasa tidak mampu atau bosan, sehingga manfaat bermain tidak tercapai. Dalam memilih alat permainan perlu beberapa hal berikut ini (Oppenheim, 1984) :

- 1) Jumlah/banyak alat permainan disesuaikan dengan rentang perhatian anak. Hindari pemberian alat permainan yang terlalu banyak, karena justru akan mengganggu konsentrasi anak. Perhatian anak akan mudah teralih dari satu alat permainan ke alat permainan lainnya dan anak tidak akan tuntas bermain dengan satu alat permainan dan mendapatkan manfaat darinya. Bila anak memiliki alat permainan yang banyak, perlu ada yang disimpan untuk kemudian dapat dipergunakan. Alat permainan yang sudah lama bisa menjadi menarik kembali bila dipakai lagi setelah lama bisa menjadi menarik kembali bila dipakai lagi setelah lama disimpan di gudang. Dengan demikian anak akan terus menemukan kesenangan dalam bermain dengan alat bermain yang secara periodik berganti-ganti.
- 2) Alat permainan anak yang dimainkan anak seyogyanya segi keamanannya. Alat permainan dengan sudut-sudut yang runcing atau sambungan yang tidak rata berisiko tinggi terhadap

terjadinya kecelakaan pada anak. Hindari pula alat permainan yang telah rusak. Bila anak masih berusia kurang dari dua tahun dan masih suka memasukan benda-benda ke mulutnya, jangan gunakan alat permainan yang terlalu kecil, seperti kelereng, manik-manik atau biji congklak. Kebanyakan alat permainan buatan pabrik diberi warna-warna terang agar menarik. Dalam memilih alat permainan perhatikan warnanya, apakah mudah luntur atau tidak warnanya. Karena ini akan membahayakan bagi kesehatan anak bila catnya tertelan dan beracun (mengandung seng atau timah). Ada pula alat permainan yang harus dihindari, khususnya bagi anak usia 0-2 tahun, seperti alat permainan yang mudah terurai (misalnya kalung dengan manik-manik. Alat permainan ini tidak aman karena anak pada usia tersebut masing senang memasukan benda-benda ke dalam mulutnya, sehingga kalung manik-manik bisa saja putus rangkaiannya dengan resiko manik-

maniknya tertelan anak. Begitu pula dengan binatang berbulu, mata dan bagian hidung harus tertempel kuat agar bila tergigit anak tidak terlepas dan membahayakan anak. Sedapat mungkin permainan yang menggunakan arus listrik, seperti sega, computer dihindari dari jangkauan anak usia di bawah tiga tahun, karena adanya kemungkinan tersengat aliran listrik. Colokan listrik juga harus tertutup dengan sambungan dan pemasangan yang aman dari jangkauan anak. Bagi anak yang lebih besar penggunaan alat permainan yang bertenaga listrik perlu berada di bawah pengawasan orang dewasa. Bila anak menggunakan alat permainan yang bergerak (misalnya sepeda roda tiga), periksa terlebih dahulu apakah alat permainan tersebut stabil dan kaki anak dapat menyentuh lantai/tanah ketika duduk ditempat duduknya. Sedapat mungkin alat permainan yang menggunakan benda kecil yang bisa terbang/terpental, seperti pistol dengan peluru yang

bisa ditembakkan, dihindari karena dapat melukai anak atau teman bermainannya. Alat untuk bermain di luar rumah, seperti ayunan, papan luncur, jungkat-jungkit harus dibuat sesuai ukuran tubuh anak dan ditanam di tanah dengan kuat, sehingga keamanan terjamin.

- 3) Tiap alat permainan memiliki derajat kesulitan yang berbeda-beda. Ada yang memang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah yang relative tinggi seperti puzzle dengan 100 keping potongan yang perlu disambung. Tetapi ada pula yang relative mudah untuk memainkannya, seperti puzzle berkeping atau bebek karet yang berbunyi. Semakin tinggi derajat kesulitan suatu alat permainan maka akan semakin membutuhkan kemampuan berpikir yang tinggi dan lebih sesuai untuk dimainkan oleh anak dengan kemampuan berpikir yang memadai pula. Anak yang lebih kecil akan lebih memperoleh manfaat dari alat permainan yang tidak terlalu rumit baginya.

Sementara anak usia sekolah akan lebih tertantang untuk bermain dengan permainan yang lebih canggih dan majemuk.

- 4) Alat permainan yang kegunaannya banyak seperti alat permainan edukatif balok-balok, menara gelang dan kotak pos) akan lebih membangkitkan minat anak untuk bermain daripada alat permainan yang hanya dapat dimainkan dengan satu cara, seperti mobil-mobilan yang menggunakan batu baterai.
- 5) Daya tahan dari tiap-tiap alat permainan tidaklah sama. Alat permainan yang mudah robek, pecah atau rusak akan mengurangi minat anak untuk bermain, karena ia harus sangat berhati-hati memainkannya. Sehingga kesenangan yang ditimbulkan dari kegiatan bermain malah akan hilang. Untuk itu sangat dianjurkan untuk memberikan alat permainan dengan daya tahan yang lama.

- 6) Alat permainan yang rancangannya bagus akan lebih menarik minat anak daripada yang tidak didesain dengan baik. Bentuk dan warna dalam hal ini sangatlah memegang peranan penting. Biasanya anak lebih senang dengan alat permainan dengan bentuk yang tidak rumit disertai warna yang terang.
- 7) Tidak semua alat permainan menyenangkan bagi anak. Ada alat permainan yang justru bisa membangkitkan rasa takut untuk anak di bawah usia 3 tahun, seperti gorilla berwarna hitam yang bisa berjalan dengan bantuan batu baterai atau badut yang tersimpan di dalam kotak dan akan meloncat keluar dari kotak secara tiba-tiba bila tombolnya ditekan. Adalah penting bagi orangtua dan guru untuk memperhatikan alat permainan yang menyenangkan atau tidak bagi anak, karena pengalaman yang menyenangkan ketika bermain akan merupakan penguat untuk mengulang-ulang kembali kegiatan tersebut.

- 2) Selain alat permainan yang sesuai untuk anak, tempat bermain perlu mendapat perhatian pula. Orangtua dan guru seyogyanya menyediakan tempat bermain yang cukup luas dan lapang serta bersih dan aman dari benda-benda lainnya. Tempat yang cukup luas dan lapang akan merangsang anak untuk melakukan kegiatan bermain aktif. Anak akan bebas berlari, melompat dan meloncat. Ruang yang lapang memberikan kesempatan pula pada anak untuk bermain dengan kelompok teman sebayanya secara bersama-sama, seperti bermain rumah-rumahan, sekolah-sekolahan dan lain sebagainya. Perlu dijaga kebersihan dan keamanan di sekitar tempat bermain, termasuk lantai yang bersih. Tempat yang berdebu akan mengganggu kesehatan anak dan adanya perabotan/benda lainnya di sekitarnya bisa mengganggu aktivitas bermain anak atau bahkan bisa membahayakan, seperti kejadian anak yang tersandung kaki meja atau terbentur dahinya di ujung meja. Untuk lapangan atau taman tempat bermain harus diberi pagar yang cukup tinggi, agar anak aman dari bahaya lalu

lintas di jalan atau dari adanya lomba/sungai.



Gambar kelas TK dengan ruangan yang cukup luas dengan ukuran 8 x 8 meter untuk kapasitas maksimum 30 anak.

- 3) Waktu bermain perlu diperhatikan, mengingat waktu yang terlalu lama dapat menimbulkan kebosanan pada anak. Bermainlah bersama anak bila anak sedang berminat. Jangan memaksa anak, karena bermain tidak akan mendatangkan manfaat bila dipaksakan.
- 4) Peran orangtua dan guru sebagai pendamping bermain, anak sangatlah penting. Namun ini tidak berarti bahwa segala sesuatunya ditentukan oleh orangtua atau guru. Guru dan orangtua perlu menyiapkan alat permainan dalam

jumlah yang memadai agar anak dapat memilih. Biarkanlah anak untuk bebas memilih alat permainan atau kegiatan bermain yang sukainya. Permainan yang dipilihnya sendiri akan lebih memikat daripada yang disodorkan oleh orang lain. Walaupun demikian tidak berarti peran orangtua dan guru menjadi pasif. Orangtua dan guru tetap perlu memperkenalkan anak dengan berbagai jenis alat permainan yang dapat merangsang berbagai aspek perkembangannya secara optimal.



Gambar berbagai pilihan alat permainan yang diberikan pada anak sehingga anak dapat memilih

- 5) Bermain adalah belajar bagi anak (Marzollo & Lloyd), karena melalui

bermain anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Namun tidak semua anak memiliki tempat yang sama dalam bermain. Ada anak yang dengan cepat dapat mengerti apa yang akan dilakukannya dengan alat permainan tertentu. Tetapi ada pula anak yang lebih lambat. Disinilah dituntut kesabaran dari orangtua, guru dan pengasuh dalam membimbing anak. Dampingi anak sesuai temponya. Biarkan anak yang memimpin permainan. Bila anak merasa tidak mampu, doronglah anak untuk mencari jawabannya sendiri, karena ini justru dapat menimbulkan persaaan berprestasi dan mampu menyelesaikan masalahnya sendiri. Bila anak berhasil melakukan sesuatu, janganlah segan untuk memuji. Sedapat mungkin buatlah suasana dimana anak yang mengarahkan alur permainan. Orangtua, guru dan pengasuh hanya mengikuti saja sesekali memberikan bantuan bila sangat diperlukan (Lammerts van Bueren-Smith, 1994)

- 6) Orangtua dan guru sebagai pendamping anak bermain dapat memberikan

petunjuk cara bermain secukupnya. Bila alat permainan itu baru bagi anak, perlu diberikan bimbingan seperlunya agar anak tahu cara memainkannya. Bila petunjuknya dirasakan cukup bagi anak, reaksi anak akan positif dan akan dapat diperoleh dampak positif dari kegiatan bermain yang dilakukan anak. Seyogyanya orangtua dan guru menghindari pemberian petunjuk yang terlalu banyak atau terlalu sedikit (Hurlock, 1978). Petunjuk yang disampaikan pada anak sebaiknya diberikan dengan suara yang lembut, halus dan dengan tempo bicara yang perlahan, sehingga mengurangi kemungkinan anak tidak mengerti. Hal ini penting sekali untuk diperhatikan oleh seorang guru TK.

- 7) Anak tidak harus selalau bermain didampingi oleh orangtua, guru dan pengasuh, karena sekali waktu anak perlu juga dibiarkan bermain sendiri (Jeffree, Mc Conkey & Hewson, 1977). Dengan bermain sendiri anak akan mendapatkan kepuasan dan rasa senang, sama halnya bila ia bermain bersama orang lain. Oleh karena itu janganlah merasa cemas, bila

anak menolak didampingi ketika bermain.

d. Alat Permainan Yang Merangsang Agresifitas

Permainan yang akan dibahas disini adalah permainan perang-perangan termasuk bermain dengan senjata mainan, seperti pistol-pistol, pedang-pedangan, bermain dengan boneka jagoan, seperti boneka Ksatria Baja Hitam, Power Rangers, dan meniru bertingkah laku seperti jagoan yang ada di televisi/Film, misalnya seperti Ksatria Baja Hitam dan lain-lain (Carlsson-Paige dan Levin dalam Goldstein, 1994). Bermain perang-perangan harus dibedakan dari bermain kasar atau “berantem-beranteman” (gelutan) yang sering dilakukan anak dengan teman sebayanya atau dengan ayahnya. Bermain berantem-beranteman dapat mengembangkan ketrampilan fisik dan meningkatkan ikatan social dengan teman, selain menyenangkan bagi anak. Sehingga permainan ini tidak perlu dibatasi, mengingat kegunaannya bagi anak untuk mengembangkan diri dan merupakan salah satu jenis bermain yang menjadi ciri kegiatan anak usia pra-sekolah (*rough & tumble play*).

Berbeda dengan bermain gelutan, bermain perang-perangan menimbulkan reaksi yang cukup keras dari orang-orang di sekitar anak. Berdasarkan beberapa penelitian di Jerman (1989) dan Amerika Serikat (1992) diketahui bahwa orangtua mengungkapkan reaksi yang bermacam-macam terhadap anaknya bila bermain perang-perangan dimana reaksi tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu :

- 1) Tidak memperbolehkan anak bermain perang-perangan sama sekali dengan alasan bisa membuat anak menjadi agresif dan membuat suasana rumah menjadi ramai dan rebut.
- 2) Memperbolehkan anak bermain dalam batas-batas tertentu, misalnya diijinkan bermain bila tidak terlalu sering, bila tidak terlalu ribut dan agresif.
- 3) Mengijinkan anak bermain tanpa batas, karena menganggap dengan permainan ini anak dapat menyalurkan rasa frustrasinya, menganggap permainan ini tidak berbahaya dan merupakan fakta kehidupan bahwa ada perang di dunia ini,

atau orangtua memang terlibat dalam permainan itu dengan anak.

Tampaknya yang merisaukan orangtua yang melarang permainan ini adalah dampaknya bagi anak dalam kaitannya dengan agresivitas. Sebagian besar penelitian lebih banyak menyoroti dampak jangka pendek dari permainan ini. Namun yang perlu diperhatikan pula adalah efek jangka panjangnya, seperti kemungkinan munculnya kecenderungan menggunakan senjata secara brutal di kemudian hari. Selain itu timbul kekhawatiran seringnya bermain perang-perangan akan meningkatkan kecenderungan di masyarakat untuk bersikap kejam.

Untuk sampai pada suatu kesimpulan tentang dampak dari permainan yang sifatnya bisa menimbulkan agresivitas, diperlukan suatu penelitian mendalam. Berdasarkan suatu survey diketahui bahwa kebanyakan anak bermain perang-perangan seminggu sekali atau kurang. Apakah frekuensi ini cukup banyak untuk menimbulkan dampak yang nyata di kemudian hari? Barangkali sedikit bermain perang-perangan justru baik

efeknya untuk perkembangan anak. Ini yang harus diteliti lagi.

Selain itu perlu diperhatikan pula adanya perbedaan individual. Bermain perang-perangan bisa mempengaruhi tiap anak secara berbeda, tergantung temperamen anak, adanya rasa aman secara psikologis pada anak, keterampilan social dan hubungannya dengan teman sebaya. Anak yang tidak memiliki hubungan yang baik dengan orang lain akan terpengaruh secara negative dengan permainan ini. Memang untuk anak yang mempunyai kecenderungan agresif tidak dianjurkan untuk bermain permainan ini, karena dapat lebih meningkatkan tingkah laku antisosialnya. Tetapi untuk kebanyakan anak bermain perang-perangan tidak berbahaya. Bahkan anak mungkin membutuhkan permainan agresif (*aggressive play*) agar dapat mengembangkan keterampilan social untuk menghadapi kekerasan, berhadapan dengan anak lain yang memanipulasi dan mendominasi dirinya. Mungkin perlu dibedakan antara permainan agresif dengan perilaku agresif atau agresi. Perilaku agresif atau agresi adalah usaha untuk melukai/menyakiti orang lain. Sedangkan permainan agresif, perang-perangan, *rough &*

*tumble play* mencakup penggunaan agresi secara pura-pura atau imajinatif, tidak ada usaha untuk melukai (Goldstein, 1994). Pada sebagian besar anak, berkelahi dan gelut-gelutan merupakan dua hal yang berbeda. Menurut fakta, anak-anak yang agresif biasanya malahan jarang ikut serta dalam permainan agresif (Willner, 1991; dalam Golstein, 1994), mungkin karena anak agersif tidak dapat mengikuti aturan permainan yaitu tidak melukai anak lain.

Reaksi orangtua atau guru yang terlalu membatasi anak justru akan menghasilkan dampak yang kurang baik bagi anak. Perhatian anak malah akan terlalu terpusat pada permainan yang dilarang orang tua maupun guru. Biasanya orang tua atau guru melarang anak bermain perang-perangan karena mereka merasa terganggu oleh suara yang ribut dan mengganggu atau karena permainan itu mengingatkannya pada kejadian perang sesungguhnya yang dialaminya sendiri.

Akhirnya apapun yang dipilih, melarang atau mengizinkan anak bermain perang-perangan, sangatlah tergantung dari kebutuhan dan kepribadian anak. Bila anak

menunjukkan tingkah laku yang agresif ketika bermain atau sangat terobsesi dengan permainan ini, sebenarnya yang perlu dilakukan adalah mencari tahu ada apa sebenarnya dibalik itu semua, yang sangat mungkin berkaitan dengan hal-hal di luar permainan perang-perangan tersebut

e. Pengaruh TV dan Film

Televisi merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain pasif yang sangat populer di kalangan anak-anak. Apalagi saat ini dengan banyaknya saluran televisi yang bisa dipilih, membuat anak semakin mudah terpaku di depan pesawat televisi. Pengaruhnya yang begitu besar bahkan dapat mempengaruhi anak itu meninggalkan aktivitas bermain lainnya.

Pada beberapa anak, menyaksikan acara di televisi merupakan kegiatan tambahan disamping aktivitas bermain lainnya. Tetapi untuk sebagian besar anak usia prasekolah dan yang lebih besar cukup banyak dari waktunya sehari-hari dicurahkan untuk menonton televisi.

Program acara yang disampaikan di televisi tentu saja membawa dampak bagi

anak yang menontonnya. Pengaruh ini berbeda bagi tiap anak dan tidak pula sama pada satu anak di sepanjang rentang usianya. Elizabeth B. Hurlock di dalam bukunya “*Child Development*” (1978) mengemukakan bahwa ada beberapa pengaruh televisi terhadap anak.

Program televisi yang saat ini ditayangkan sepanjang hari dari pagi hingga larut malam dapat mempengaruhi jadwal kehidupan anak sehari-hari. Bila anak tidak mendapatkan aturan yang jelas tentang kapan saja ia boleh menyaksikan acara televisi maka pola tidur dan maknanya bisa terganggu. Jumlah jam tidur anak menjadi lebih sedikit daripada yang dibutuhkannya. Selain itu karena jadwal makan anak tidak teratur, pencernaannya pun menjadi terganggu pula.

Mengingat waktu anak yang banyak tercurah untuk melihat televisi, maka waktu yang tersisa untuk melakukan kegiatan bermain lainnya menjadi semakin sedikit, khususnya untuk kegiatan bermain di luar rumah dengan teman-teman sebaya. Keadaan ini menunjang berkurangnya pula kegiatan yang melibatkan permainan yang merangsang

keaktivitas anak dan bentuk kegiatan bermain pasif lainnya.

Dibandingkan dengan tugas sekolah, seperti pekerjaan rumah (PR) dan buku-buku sekolah, televisi memiliki daya tarik yang lebih besar bagi anak. Perhatian anak akan lebih terpusat pada menyaksikan acara di televisi daripada ‘belajar’. Sehingga tugas sekolah menjadi terbelengkalai dan anak merasa bosan untuk belajar.

Perhatian anak sangat tercurah pada apa yang dilihatnya ketika ia menonton televisi. Dengan keadaan ini interaksi anak dengan anggota keluarga lainnya lebih terbatas dan kurang ada komunikasi diantara mereka.

Biasanya tokoh-tokoh di dalam televisi, misalnya di sinetron dan film mempunyai karakter yang stereotip. Anak yang banyak menyaksikan acara-acara tersebut akan cenderung menganggap bahwa semua orang di lingkungannya memiliki karakter yang sama dengan yang ada di televisi, dan ini akan mempengaruhi sikap anak terhadap orang-orang di sekelilingnya.

Kebanyakan sinetron dan film yang ditayangkan di televisi menampilkan tingkah

laku agresif dari tokoh-tokohnya. Tak jarang pula cerita tentang kejahatan, tingkah laku criminal, sadis dan penyiksaan disiarkan di televisi. Bila anak menjadi terbiasa dengan tayangan seperti ini, maka bukan tidak mungkin mereka akan menganggap bahwa tindakan criminal dan kejahatan adalah sesuatu yang wajar saja dalam kehidupan sesungguhnya.

Anak memang suka meniru dan melakukan imitasi terhadap apa yang disaksikan anak di televisi. Ada kecenderungan pada anak untuk lebih memperhatikan tingkah laku agresif daripada tingkah laku kepahlawanan yang ditampilkan oleh tokoh jagoan di televisi, sehingga tingkah laku agresiflah yang dijadikan panutan dan ditiru oleh anak.

Anak sebenarnya dapat belajar banyak kata, pengucapan dan tata bahasa melalui televisi. Dalam hal ini televisi membawa dampak positif bagi perkembangan bahasa anak. Namun tidak semua program acara di televisi baik untuk ditiru pembicaraannya. Padahal anak sangat mudah meniru dari apa yang didengarnya. Sehingga tidak jarang anak

berbicara kurang pantas seperti yang disaksikan di televisi.

Sejauh ini telah dijelaskan tentang dampak negative yang timbul dari televisi terhadap anak. Namun di balik itu semua ada beberapa pengaruh positif dari keberadaan televisi. Beberapa anak lebih termotivasi dan terdorong untuk mencari tahu lebih banyak tentang apa yang dilihatnya di televisi dengan membaca buku-buku. Dengan demikian wawasan pengetahuan anak menjadi semakin luas dan mendalam. Ada beberapa program acara pendidikan yang dianggap bisa memberikan dampak positif bagi pemirsanya seperti program acara “si Komo” dan “Sesame street” yang memang ditujukan untuk anak-anak. Walaupun isi dari program tersebut mengandung unsur-unsur pendidikan, misalnya pengenalan konsep huruf, angka, jumlah, ukuran, warna dan sebagainya, tetapi masih menjadi pertanyaan apakah anak mampu menyerapnya. Mengingat anak mengalami kesulitan untuk mengikuti alur program pendidikan yang disajikan masih perlu diteliti kembali keberhasilannya (Liebert & Sparfkin, 1988).

Dengan melihat tokoh-tokoh di televisi yang menampilkan berbagai peran, yang sesuai dengan jenis kelamin dan pekerjaan tertentu, maka anak bisa belajar bagaimana bertingkah laku serta peran apa yang diharapkan darinya oleh lingkungan sosialnya.

Melihat begitu banyaknya pengaruh televisi terhadap anak, baik yang positif maupun yang negative, perlu diteliti seberapa jauh pengaruh tersebut dirasakan oleh anak. Dari sejumlah penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa besarnya dampak yang dihasilkan oleh televisi tergantung dari tiga kondisi yang penting.

Pertama, baik buruknya pengaruh televisi ditentukan oleh seberapa jauh anak mendapat bimbingan dan arahan dari orang dewasa di sekitarnya selama ia menyaksikan televisi. Bila orangtua mendampingi anak dan dengan sabar menerangkan pada anak tentang apa yang dilihatnya, maka anak akan memperoleh manfaat yang positif. Anak akan mengerti dan adapat menginterpretasikan acara yang ditontonnya dengan tepat, selain itu anak dapat belajar, melalui televisi, pola-pola tingkah laku dan nilai-nilai yang patut

dicontoh dan menghindari pola-pola tingkah laku dan nilai-nilai yang tidak pantas dan tidak dapat diterima secara social.

Kedua, seberapa jauh anak mengingat apa yang dilihatnya di layar televisi dan seberapa tepatnya interpretasi mereka terhadap apa yang dicontohnya, sangat berpengaruh terhadap anak. Bila anak menyimpulkan bahwa kekejaman dan kebrutalan yang disaksikannya di televisi sebagai sesuatu yang wajar untuk ditiru dan secara social diterima, dampaknya akan sangat berbeda daripada apabila ia mengerti bahwa tingkah laku tersebut tidak pantas dicontoh dan tidak diterima secara social.

Ketiga, bagaimana anak terpengaruh oleh televisi tergantung dari anak itu sendiri. Anak yang mampu menyesuaikan diri akan kecil kemungkinannya untuk mendapat dampak yang negative, sedangkan anak yang secara emosional tidak sehat akan lebih banyak terpengaruh secara negative.

Bagaimanapun yang penting di sini adalah adanya bimbingan dan pengawasan serta kendali dari orangtua terhadap apa yang ditonton anak, sehingga dampak psikologis

yang buruk dapat dikurangi. Sebagai salah satu bentuk aktivitas bermain, menyaksikan televisi juga membutuhkan bimbingan dan control yang lebih banyak daripada kegiatan bermain lainnya.

Film yang ditayangkan di bioskop juga memiliki pengaruh terhadap anak. Walaupun saat ini film tidak lagi sepopuler dulu ketika saluran televisi belum sebanyak sekarang, tetapi anak masih suka menyaksikan film di bioskop, terutama film kartun dan film anak-anak lainnya. Yang kurang menguntungkan bila anak menonton film di bioskop adalah tayangan iklan film orang dewasa yang seringkali tidak pantas untuk anak baik yang bersifat brutal, sadis, mengandung unsur seks dan sebagainya. Kiranya hal ini perlu menjadi pertimbangan pihak penyelenggara bioskop. Beberapa dampak yang dirasakan anak terhadap film adalah sebagai berikut:

- 1) Film memberikan kesenangan pada anak karena membawa anak ke dunia orang dan binatang yang baru dan tidak lazim serta tidak mungkin mereka lakukan sendiri.

- 2) Anak dapat menemukan ketegangan yang menyenangkan dan tidak ditemukannya dalam kehidupan sehari-hari, yang tidak ditemuinya melalui membaca buku atau komik.
- 3) Melalui film anak dapat memperoleh ide-ide yang bisa digunakan untuk kegiatan bermain lainnya, seperti bermain perang-perangan, angkasa luar, jagoan-jagoan seperti superman dan lain sebagainya.
- 4) Film juga memberikan informasi tentang bagaimana bertingkah laku yang tepat di dalam situasi social, dimana anak dapat menggunakannya untuk meningkatkan penerimaan social terhadap dirinya.
- 5) Informasi yang disampaikan lewat film diingat lebih lama daripada bila disampaikan melalui media lainnya, karena anak lebih mampu mengingat informasi yang dilihat dan didengarnya sekaligus daripada yang hanya dilihat saja seperti melalui buku bacaan.
- 6) Film memberikan informasi tentang berbagai macam orang yang bisa menimbulkan rasa senang, tidak suka

atau berprasangka. Berbagai perasaan ini dapat muncul tergantung dari bagaimana orang-orang tersebut digambarkan di film yang ditontonnya.

- 7) Film dapat menimbulkan pengaruh yang dramatis bagi anak kecil yang diekspresikan melalui mimpi buruk, melamun, sulit tidur atau gangguan makan. Namun pada anak yang lebih besar biasanya dampaknya lebih ringan, karena mereka telah menyadari bahwa apa yang ditontonnya tidaklah nyata.
- 8) Menyaksikan film terlalu lama dapat menimbulkan perasaan lelah pada mata dan tubuh. Terutama film horror dapat menimbulkan perasaan lelah secara fisik dan emosional.

f. Komputer, Video Games dan Alat Permainan Elektronik

Alat permainan yang ada saat ini tidak hanya terbatas pada alat permainan tradisional seperti congklak, kelereng dan bekel. Dengan semakin canggih pula alat permainan yang dapat dikonsumsi oleh anak. Kebanyakan alat permainan mutakhir bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti

computer dan video games dan alat permainan elektronik lainnya. Beberapa permainan melalui computer dan video bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya. Beberapa lainnya merupakan “pelajaran” dimana dapat mengenal huruf, melakukan hitungan, mengenal warna dan lain-lain. Tetapi apakah betul anak mendapatkan manfaat dari alat permainan seperti ini?

Sebenarnya yang dipacu pada alat permainan elektronik adalah kemampuan anak untuk bereaksi dengan cepat dan dengan latihan yang terus menerus (:drilling”) anak menjadi tangkas. Tetapi anak belum tentu dapat belajar dari kesalahan-kesalahan yang dibuatnya, karena yang ada di computer dan video games hanyalah jawaban yang benar. Lagipula dengan banyak bermain computer dan video games tidak berarti bahwa kemampuan pemecahan masalah anak menjadi lebih baik, mengingat anak tidak belajar bagaimana untuk sampai pada pemecahan masalah yang tepat. Di dalam permainan tersebut tidak tersaji berbagai cara untuk sampai kepada jawaban yang benar. Sementara itu dengan kepraktisannya, dimana

anak hanya menekan tombol saja untuk sampai pada jawaban yang benar, bukanlah merupakan gambaran dari kondisi yang sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari. Di sekolah dan di masyarakat anak perlu belajar langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi sehari-hari. Komputer dan video games lebih banyak membuat anak membatasi interaksi sosialnya dengan orang lain. Walaupun permainan dimainkan berdua dengan anak lain, tetapi anak lebih berinteraksi dengan computer/video games dan bukan dengan teman sepermainannya.

Tema permainan yang ada di computer/video games, beberapa diantaranya bersifat agresif, seperti tembak-tembakan, kejar-kejaran, dan sebagainya. Anak memang akan “masuk” ke dalam permainannya, tetapi imajinasi yang dibangunnya bukanlah hasil ciptaannya. Jadi disini tidak ada unsur kreativitas.

Mengingat pesonanya yang begitu besar bagi anak, computer dan video games bisa mempengaruhi jadwal kehidupan anak sehari-hari. Biasanya anak menjadi malas belajar, sulit makan dan tidur tidak pada waktunya.

Namun dibalik itu semua ada beberapa nilai positif dari computer dan video games. Alat permainan ini memang menarik bagi anak dan dapat mengembangkan koordinasi tangan dan mata, karena anak dirangsang untuk melihat dan langsung bereaksi dengan menekan tombol-tombol yang tepat. Selain itu beberapa orang percaya bahwa alat permainan ini bisa meningkatkan rentang perhatian dan konsentrasi anak. Mengingat sifatnya yang kompetitif, alat permainan ini juga bisa menjadi ajang untuk kompetisi diri, melihat seberapa jauh kemampuannya sendiri (Oppenheim,1984).

Dengan demikian orangtua dan guru perlu menimbang berbagai dampak yang mungkin muncul terhadap anak bila bermain dengan computer dan video games. Orangtua dan guru kemudian dapat mencoba mengurangi dampak negatifnya dan lebih menitikberatkan pada terjadinya pengaruh yang positif.

- g. Hubungan Bermain dengan Seni Rupa, Seni Tari, Seni Musik, Drama

Bermain merupakan sesuatu yang penting bagi anak. Melalui bermain anak mengenal

duniannya. Seni rupa, tari, music dan drama merupakan kegiatan bermain bagi anak untuk lebih mengenal dunianya dan dirinya sekaligus.

Anak dapat mengekspresikan dirinya melalui kegiatan seni rupa, seperti menggambar, mewarnai, membuat bentuk-bentuk dari lilin, tanah liat dan membuat prakarya lainnya. Lagipula anak menyukai kegiatan ini. Selain melalui kegiatan ini anak dapat mengembangkan ketrampilan motoric halusnya dan berkreasi.



Dengan mencoret-coret akan melatih motoric halus pada anak.

Bila disediakan seperangkat alat gambar, misalnya, anak akan dengan spontan dan senang mencoret-coret dan menggambar. Biarkan anak untuk membuatnya sendiri, karena ini justru akan menyenangkan bagi anak dan merangsang anak untuk lebih

kreatif. Peran orangtua dan guru di sini lebih banyak mendampingi dan membimbing bila perlu saja. Tentunya orangtua dan guru perlu pula menyadari kemampuan anak sesuai tahapan usianya, sehingga harapan dan tuntutan orangtua dan guru tidak melebihi kapasitas anak. Yang penting di sini adalah keterlibatan anak dalam melakukan kegiatan tersebut, bukan prestasi. Bila anak merasa senang melakukannya dan merasa hasil karyanya dihargai, ia akan lebih terdorong untuk membuatnya lagi. Hargai hasil karya anak dengan pujian atau memajang karyanya di dinding rumah/kelas. Mengkritik hasil karya anak sangatlah tidak tepat walaupun dari mata anda sebagai orangtua/guru karya anak itu “tidak sempurna”. Karena memang mereka baru mulai melatih jari jemarinya yang mungil dan belum terampil untuk berkarya. Mungkin saja ada sekelompok kecil anak yang sudah menunjukkan pekerjaan dengan hasil “sempurna” menurut orang dewasa, tetapi itu hanyalah suatu kelebihan yang kebetulan ia punyai.

Untuk anak yang lebih muda dengan tiga warna dasar seperti merah, kuning, biru, anak dapat bereksperimen membuat berbagai coretan dan bentuk. Dengan berjalannya usia,

hasil yang dibuat anak menjadi lebih baik dan warna lainnya dapat diperkenalkan.

Membuat prakarya akan sangat menyenangkan baik bagi anak maupun orang tua /guru. Bahan yang dipakai bisa diperoleh dari lingkungan sekitar, seperti kulit buah jeruk Bali, batang korek api, daun-daunan, biji-bijian dan sebagainya. Bimbingan orang tua dan guru dapat diberikan kepada anak, walaupun penekanannya juga lebih pada kreativitas anak dalam membuatnya, artinya biarkan anak berkreasi sendiri.

Musik merupakan bagian yang penting dari pengalaman anak. Dengan bermain music akan timbul perasaan senang dan bahagia. Kegiatan music memiliki manfaat yang banyak bagi anak (Moomaw dalam spodek, saracho & Davis, 1991), seperti :

- 1) Melalui musik anak dapat mengekspresikan emosinya
- 2) Anak dapat meningkatkan pengetahuannya tentang berbagai suara
- 3) Anak dapat mengembangkan kepekaan pendengarannya

- 4) Anak dapat mengembangkan kesadaran akan ketubuhannya dan identitas diri
- 5) Anak dapat mengembangkan kecintaannya akan music
- 6) Anak dapat mengembangkan kreativitas dalam music
- 7) Anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Kegiatan music yang biasa dilakukan anak adalah menyanyi, memainkan alat music, dan mengikuti irama seperti mengikuti ritme dan tempo lewat tepukan tangan, melalukan gerakan-gerakan dan berpantun. Musik juga berkaitan erat dengan menari. Dengan menari anak dapat mengembang koordinasi motorik dan aspek emosinya.



Drama merupakan salah satu bentuk bermain yang disukai anak. Menurut McCaslin (dalam Spodek, Saracho & Davis, 1991) drama berguna bagi anak karena :

- a) Mengembangkan imajinasi
- b) Mengembangkan kemampuan berpikir mandiri
- c) Mengembangkan kemampuan untuk mencari ide-ide sendiri
- d) Memberikan kesempatan pada anak untuk bekerjasama dengan anak lainnya
- e) Mengembangkan kesadaran social
- f) Merupakan sarana untuk mengekspresikan perasaan
- g) Mengembangkan kebiasaan untuk berbicara dan mengembangkan bahasa
- h) Mengenalkan anak dengan seni peran
- i) Merupakan rekreasi bagi anak

Drama dapat diperkenalkan pada anak melalui kegiatan yang sederhana seperti bermain dengan boneka tangan (*puppet*), bermain jari dan pantomin. Dengan bermain

drama anak juga dapat belajar tentang berbagai peran, perasaan, sikap dan emosi.

Selesai.....

## Daftar Pustaka

- Gunarsa, D.,Singgih. 1987. Dasar Dan Teori Perkembangan Anak, Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Nurani Sujiono, Y. 2013. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: PT Indeks
- Putra, Nusa., dan Dwilestari, Ninin, 2013. Penelitian Kualitatif PAUD , Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ratnawulan, Teti. 2016. Modul Perkembangan Peserta Didik, Bandung: FKIP UNINUS.
- Yulanda Noor Aisya.,2016. Happy Book for Happy Parent,Jakarta: PT Gramedia.
- Yusuf, Syamsu. dan M. Sugandhi, Nani.2016. Perkembangan Peserta Didik, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

## Tentang Penulis

Teti Ratnawulan Surtiati Dr.,MPd. Lahir di Bandung 13 Pebruari 1962 adalah dosen tetap Universitas Islam Nusantara, lulusan Sarjana Pendidikan tahun 1986, Program Magister tahun 2001 dan Program S3 tahun 2015 aktif mengajar di Program Studi Pendidikan Luar Biasa (S1), Program Studi Administrasi Pedidikan (S2) dan Program Studi Ilmu Pendidikan (S3).

Berbagai macam karya ilmiah sudah ditulis dalam 5 tahun terakhir ini baik sendiri maupun dengan rekan dosen maupun mahasiswa. Buku yang ditulis ada yang berkaitan dengan bimbingan konseling ( Bimbingan Konseling di SMP dan SMA Kota dan Kabupaten Bandung;Bimbingan dan Konseling dalam Peningkatan Peran Sekolah), Magang I, Magang 2, Magang 3, Desain Magang 3(Praktek Asistensi Keguruan Bagi Tenaga Pendidik), Manajemen Berbasis Sekolah Menuju sekolah Mantap, Landasan Manajemen Pendidikan, Manajemen Pendidikan Konsep dan Prinsip Pengelolaan Pendidikan, Pengembangan Sumber Daya sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran, Manajemen Sumber Daya Pendidikan Menuju Sekolah Merdeka Belajar, Manajemen dan Kepemimpinan Kepala Sekolah, Kepemimpinan dan Supervisi dalam Administrasi Pendidikan. Mendapatkan

HKI, pengabdian masyarakat dan sebagai pengurus IDIP RI  
(Ikatan Doktor Ilmu Pendidikan RI)