

Hakikat Bermain & Permainan Anak di TK

Silvie Mil, SE, M.Pd





SEDANG APA
MEREKA?

APAKAH INI
TERMASUK
BERMAIN??

A. DEFINISI BERMAIN

- merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. (Smith & Pellegini, 2008)
- Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock, 1997)
- Bagi mereka, bermain adalah kebutuhan, sedangkan bekerja adalah sebuah keharusan (Wing, 1996).

Persepsi Para Ahli tentang Kontinum Bermain-Bekerja Anak

Bermain

Bekerja

	HAKIKAT KEGIATAN	
<p>Bebas mengeksploitasi benda.</p> <p>Umumnya melibatkan benda lain atau manipulatif.</p> <p>Tidak perlu kesungguhan, berorientasi proses.</p> <p>Tidak harus diselesaikan</p>	<p>Aktivitas mungkin didesain guru, tetapi memungkinkan penemuan dan kreativitas.</p> <p>Kegiatan diseleksi sendiri tapi memerlukan konsentrasi atau perhatian detail.</p> <p>Permainan beraturan dan bermuatan akademik.</p>	<p>Kegiatan dirancang dan di bawah perintah guru, berorientasi produk.</p> <p>Biasanya melibatkan pensil dan kertas.</p> <p>Kadang-kadang membutuhkan kesungguhan, seperti proyek (di TK). Harus diselesaikan.</p>
<p>Berpusat pada minat anak.</p> <p>Biasanya aktif secara fisik dengan sedikit konsentrasi mental atau aktivitas kognisi yang ditunjukkan anak.</p> <p>Dapat berinteraksi secara bebas dengan pasangan.</p> <p>Selalu menyenangkan.</p>	<p>KETERLIBATAN ANAK Niat berpusat pada guru, tetapi tersedia pilihan untuk anak.</p> <p>Dapat berinteraksi secara bebas dengan pasangan.</p> <p>Biasanya menyenangkan.</p>	<p>Membutuhkan konsentrasi dan aktivitas kognisi anak. Fisik, biasanya tidak aktif disesuaikan dengan jenis pekerjaannya.</p> <p>Kadang-kadang ada interaksi dengan pasangan. Kadang menyenangkan.</p>
<p>Sedikit harapan guru.</p> <p>Jarang dievaluasi guru.</p>	<p>KETERLIBATAN GURU Umumnya ada evaluasi guru.</p>	<p>Berpusat pada harapan dan niat guru. Keluaran dievaluasi</p>

Bermain

- berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi
- Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan.
- Bermain bisa membuat anak asyik
- Merangsang perkembangannya
- Dalam bermain anak menggunakan alat permainan sesuai dengan kebutuhan anak
- Jenis permainan sesuai dengan usia perkembangan anak
- Riset Smith dan Pelligrini (2008) menunjukkan bahwa bermain memenuhi 3-20% waktu seorang anak, dan hanya anak yang sakit atau cacat yang tidak melakukan kegiatan bermain

B. KARAKTERISTIK BERMAIN

Kegiatan disebut bermain apabila:

- menyenangkan dan menggembirakan bagi anak;
- dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain
- melakukan karena spontan dan sukarela
- semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing

Anak-anak terlibat

aktif bersama-
sama

Menyenangkan &
menggembirakan

Spontan
dan sukarela

Motivasi dari
dalam diri anak

KARAKTERISTIK
BERMAIN

Berpura-pura,
tidak betulan

Aturan sesuai
kebutuhan anak

Fleksibel (anak
bebas memilih &
beralih bermain)

Anak harus aktif
bergerak/berpikir

C. MANFAAT BERMAIN SECARA UMUM

1. Manfaat fisik: dipandang sebagai aktivitas menggerakkan badan
2. Manfaat *release* : sebagai kegiatan yang menyalurkan hobi dan menyatukan orang dalam konteks relaks sehingga banyak hal dapat dibicarakan tanpa menimbulkan gejolak yang berarti
3. berfungsi sebagai pemeliharaan fungsi tubuh
4. sebagai sarana mendidik anak
5. bermanfaat sebagai terapi (Freud, 1958)
6. mengembangkan afeksi pemainnya melalui butir afeksi membangun kepercayaan diri, harga diri, mengurangi kecemasan.

Beberapa ahli, pengikut Vygotsky, yakin bahwa bermain mempengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara:

1. bermain menciptakan *zone of proximal developmental (ZPD)* anak, yakni **wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak**
2. pemisahan) pikiran dari objek dan aksi.
3. bermain mengembangkan penguasaan diri

D. MANFAAT BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI

1. Bermain Mengembangkan Kognitif Anak
 2. Bermain Mengembangkan Kesadaran Diri
 3. Pengembangan Sosio-Emosional Anak
 4. Bermain Mengembangkan Motorik Anak
- Bermain Mengembangkan Bahasa Anak

Menurut Catron dan Allen (1999), bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal-hal berikut ini.


- Interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik.
- Kerja sama, yakni interaksi saling membantu, berbagi, dan pola pergiliran.
- Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat.
- Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multibudaya

E. RISIKO BERMAIN

- Risiko tersebut dapat ditengarai berdasarkan tiga unsur.
- Keberadaan tiga unsur inilah yang menjadi dasar diambil atau tidaknya sebuah kegiatan berdasarkan risikonya, termasuk bermain.
- Unsur-unsur yang dimaksud adalah
 - kecenderungan dan kemungkinan menyakiti atau melukai atau bahaya;
 - tingkat keparahan dari kemungkinan pertama; dan
 - seberapa besar manfaat atau hasil yang diperoleh dari kegiatan bermain

Risiko yang mungkin muncul dari bermain sebagai berikut.

- Waktu bermain berlebihan.
- Porsi main sendiri dan main bersama teman tidak seimbang.
- Main bersama teman sebaya memang penting untuk mengasah sosialisasi anak, tetapi anak juga butuh waktu untuk bermain seorang diri.
- Ada penekanan berlebihan untuk main sesuai jenis kelamin anak.
- Alat permainan tidak tepat.
- Terlalu banyak atau terlalu sedikit campur tangan orang tua.

- 
- Risiko tersebut dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis, yakni
 1. risiko fisik-kesehatan,
 2. risiko psikis, dan
 3. risiko sosial.

1. Risiko Fisik-Kesehatan

- jatuh,
- cidera-terluka,
- keracunan,
- kelelahan,
- kurang gerak
- sakit mata, dan
- kotor.

Risiko Psikis

- Risiko psikis adalah segala risiko bermain yang berakibat pada kondisi psikologis anak
- Psikis sendiri merupakan faktor yang berasal dari dalam individu meliputi motivasi, persepsi, pembelajaran, kepribadian, memori, emosi
- Misalnya :
 - kebosanan,
 - motivasi belajar menurun,
 - emosi labil, dan
 - apatis

Risiko Sosial

- Risiko sosial adalah segala kemungkinan berkategori negatif terkait dengan hubungan dengan orang lain, masyarakat, dan pandangan kultural
- Yang tertengarai sebagai risiko sosial bermain antara lain :
 - bertengkar,
 - eksklusivitas, dan
 - minus sosialisasi

F. JENIS BERMAIN

A. Bermain Aktif

Anak melakukan aktivitas gerakan yang melibatkan seluruh indera dan anggota tubuhnya

B. Bermain pasif

- kegiatan bermain pasif tidak melibatkan banyak gerakan tubuh anak
- Hanya melibatkan sebagian indera, terutama pendengaran dan penglihatan

A. Bermain Aktif

1. *Tactile Play/bermain dengan tangan.* Merupakan kegiatan bermain yang meningkatkan keterampilan jari jemari anak serta membantu anak memahami dunia sekitarnya melalui alat perabaan dan penglihatannya.



2. *Functional Play*

- simple
- Permainan yang mengutamakan gerakan motorik kasar/otot besar
- Melakukan gerakan yang berulang ketika keterampilan baru diperoleh
- Dengan atau tanpa alat
- Biasanya berlangsung dalam 2 tahun pertama



3. *Constructive Play*

- Adalah kegiatan anak bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu.
 - anak akan berkesempatan untuk berpikir imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya.
 - berperan terhadap pengembangan kreativitas anak pra-sekolah..
 - Permainan yang mengutamakan anak untuk membangun atau membentuk bangunan dengan media balok, lego dan sebagainya.



Creative Play/Bermain Kreatif

- Permainan yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri.



Symbolic/Dramatic Play/bermain simbolik.

- Permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu.



- sangat digemari anak usia pra-sekolah.
- membantu penyesuaian diri anak dalam menghadapi kehidupannya kelak.
- bermain peran akan memberikan kesenangan yang dapat memuaskan dirinya.

Play Games

- Permainan yang dilakukan menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi/persaingan.



BERMAIN PASIF

- Diantara kegiatan bermain pasif yang sering dilakukan anak adalah *receptive play*.
- ***Receptive play*** merupakan permainan dimana anak menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif (bukan fisik yang aktif) melalui mendengarkan dan memahami apa yang dia dengar dan ia lihat.

jenis bermain pasif

- Mendengar
- Melihat komik/majalah
- Menonton tv dan film
- Mendengarkan musik

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Bermain

- Kesehatan
- Perkembangan motorik
- Intelegensi
- Jenis kelamin
- Lingkungan
- Status sosioekonomi
- Jumlah waktu bebas
- Peralatan bermain

Konsep Bermain dan Permainan Menurut Para Ahli &
Perkembangan Bermain dan Permainan

Silvie Mil, SE, M.Pd

A. Konsep Bermain AUD

- Dunia anak adalah dunia bermain
- Anak biasanya cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya melalui bermain
- Perlu menstimulus atau memberikan pembelajaran bagi anak melalui bermain
- belajar pada anak usia dini adalah bermain dan bermain pada anak usia dini adalah belajar.

PENGERTIAN BERMAIN

Smith and Pellegrini
(2008)

Kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif.

Hurlock, 1997

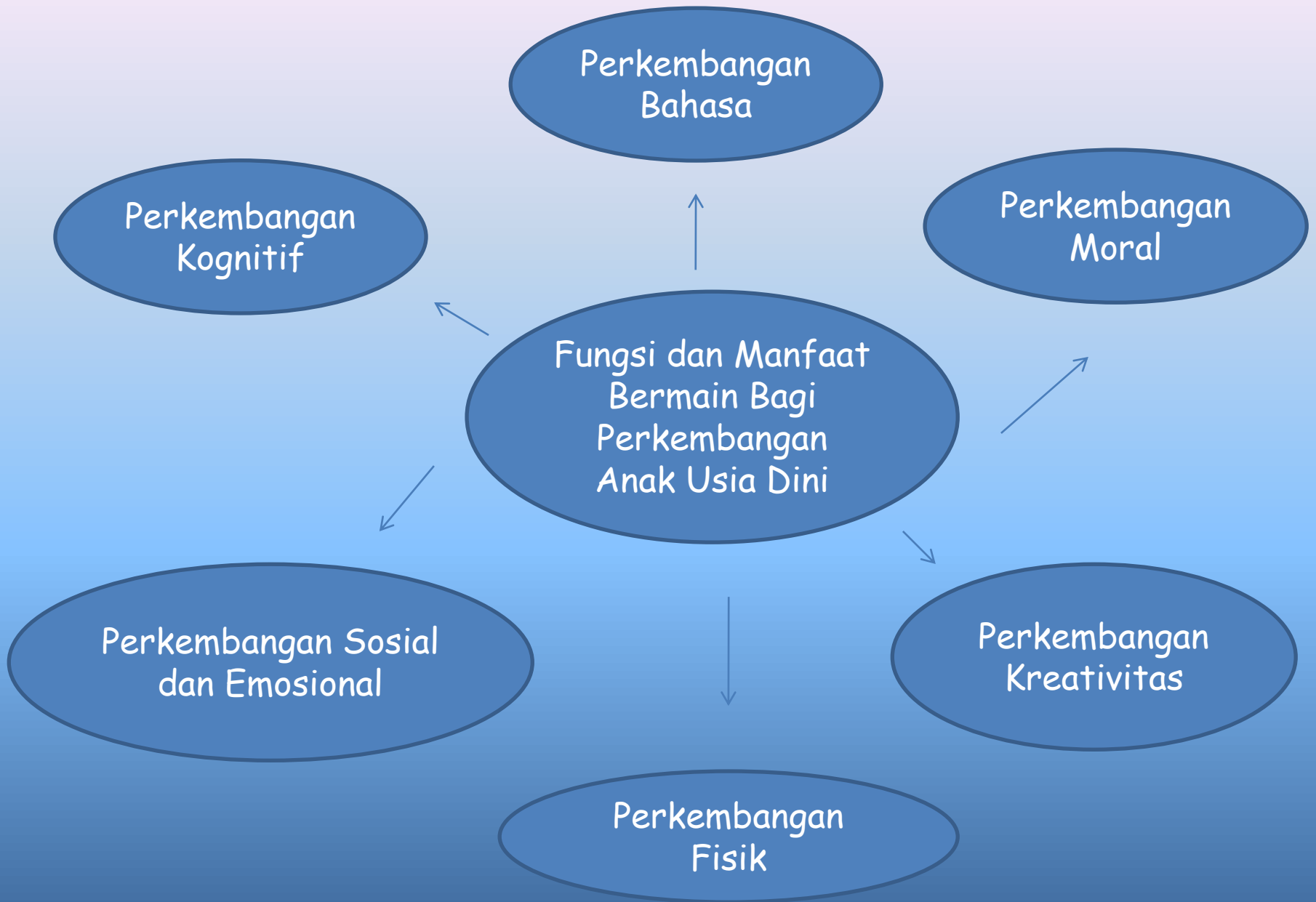
Kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Froebel

Bermain dapat meningkatkan minat, kapasitas serta pengetahuan anak

Syarat-syarat Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini

- a. Waktu Bermain Anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain**
- b. Peralatan Bermain Jenis alat permainan harus disesuaikan dengan usia anak dan taraf perkembangannya.**
- c. Teman Bermain Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain jika ia memerlukan.**
- d. Tempat Bermain Untuk bermain perlu disediakan tempat bermain yang cukup untuk anak sehingga anak dapat bergerak dengan bebas.**
- e. Aturan Bermain Anak belajar bermain, melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain baik guru atau orangtua.**



Tahapan Bermain Pada Anak Usia Dini

Unoccupied atau tidak menetap



Anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain

Onlooker atau penonton/pengamat



Pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain.

Solitary independent play atau bermain sendiri



Tahap ini anak sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainnya, terkadang anak berbicara kepada temannya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain.

Menurut Piaget

- Dalam usia dini anak-anak akan melampaui batas tahap perkembangan bermain kognitif mulai dari bermain sensori motor atau bermain yang berhubungan dengan alat-alat panca indra samapai memasuki tahap tertinggi bermain, yaitu bermain yang ada aturan bermainnya, dimana anak dituntut menggunakan nalar:

Tahapan bermain menurut Piaget

- sensory motor play,
- symbolic play,
- Social play games with rules (permainan games dengan aturan yang berhubungan dengan perilaku sosial)
- games dengan aturan olahraga

Pandangan Hurlock

- **a. Tahap Eksplorasi**
- **b. Tahap dan alat permainan (toy stage)**
- **c. Tahap bermain (play stage)**
- **d. Tahap melamun (daydream stage)**

Menurut Smilansky dan Shefatya

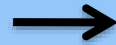
- a. Bermain Fungsional
- b. Bermain membangun (konstruktif)
- c. Bermain khayal (dramatic play)
- d. Bermain dengan aturan

Parallel activity atau kegiatan paralel



Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada didekat anak yang lain.

Assosiative play atau bermain dengan teman



Pada tahap terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Dalam bermain anak sudah mulai saling mengingatkan satu sama lain. Terjadi tukar menukar mainan atau anak mengikuti anak lain.

Cooperative or organized supplementary play atau kerja sama dalam bermain atau dengan aturan.



Saat anak bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling memengaruhi satu sama lain.

Bentuk dan Jenis Permainan Anak Usia Dini

```
graph TD; A[Bentuk dan Jenis Permainan Anak Usia Dini] --> B[Aktif]; A --> C[Pasif]; B --> D[Bermain drama, bermain musik; mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu; permainan olah raga; permainan dengan balok; permainan dalam melukis menempel atau menggambar.]; C --> E[Bermain dengan gadget atau komputer, menonton adegan lucu, membaca buku cerita, mendengarkan cerita, menonton televisi];
```

Aktif

Bermain drama, bermain musik; mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu; permainan olah raga; permainan dengan balok; permainan dalam melukis menempel atau menggambar.

Pasif

Bermain dengan gadget atau komputer, menonton adegan lucu, membaca buku cerita, mendengarkan cerita, menonton televisi

Terima Kasih

Bermain dalam perspektif kontemporer

Silvie Mil, SE, M.Pd

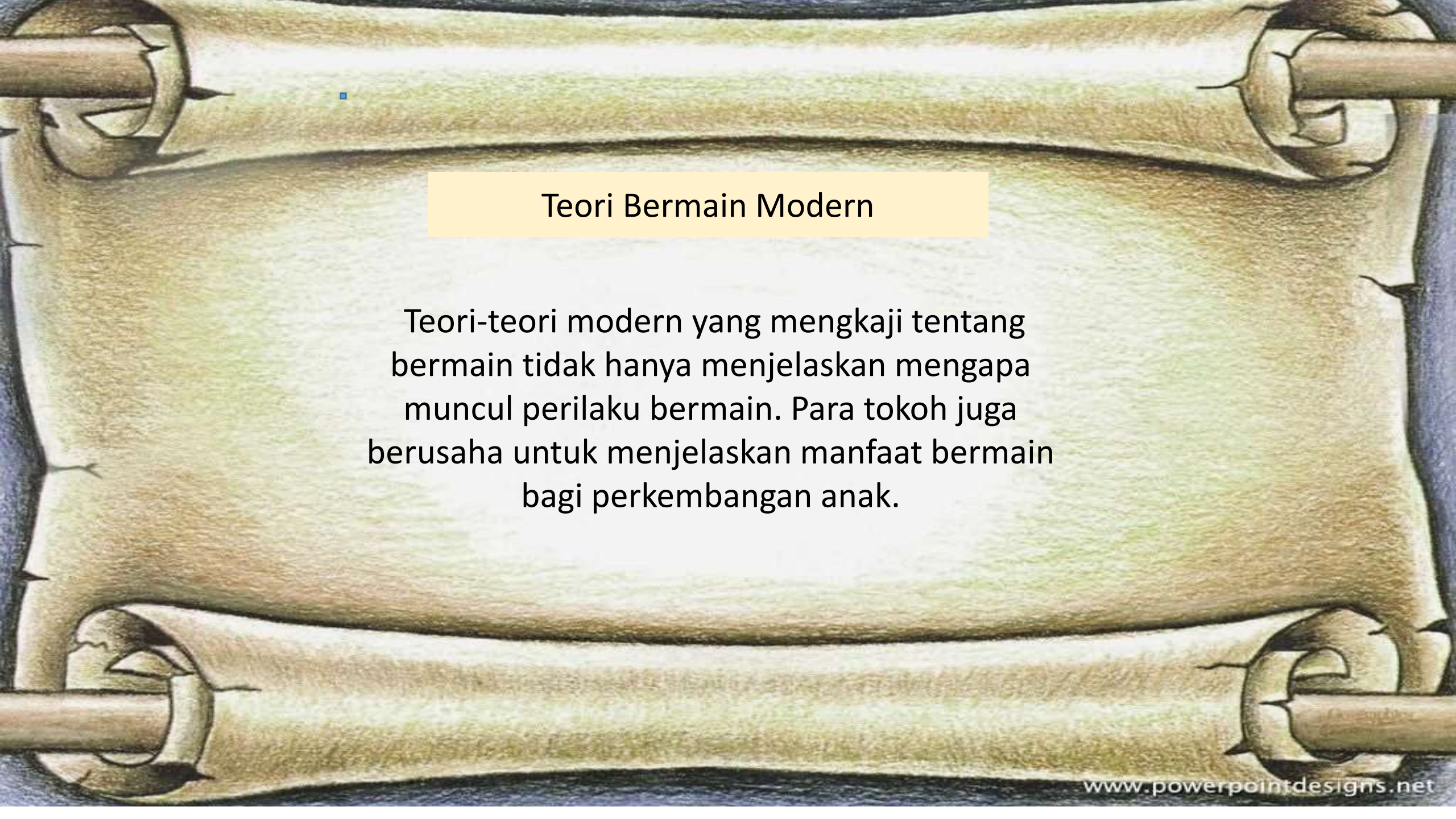
LONGER

. Model bermain kontemporer menurut para ahli

Pengertian kontemporer adalah sesuatu hal yang modern, yang eksis dan terjadi dan masih berlangsung sampai sekarang, atau segala hal yang berkaitan dengan saat ini

Pengertian kontemporer menurut KBBI adalah segala hal yang berkaitan dengan keadaan dan kejadian yang terjadi pada saat ini.

Secara umum, pengertian kontemporer adalah “pada waktu yang sama, semasa, masa kini, dewasa ini”. Intinya kontemporer itu memiliki sifat kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini



Teori Bermain Modern

Teori-teori modern yang mengkaji tentang bermain tidak hanya menjelaskan mengapa muncul perilaku bermain. Para tokoh juga berusaha untuk menjelaskan manfaat bermain bagi perkembangan anak.

Teori Kognitif

Para tokoh bergabung dalam teori kognitif antara lain Jean Piaget, Vygotsky, Bruner, Sutton Smith serta Singer, masing-masing memberikn pandangannya mengenai bermain.

1. Jean Piaget

- Anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa.
- Sejalan dengan tahapan perkembangan kognisinya, kegiatan bermain mengalami perubahan dari tahap sensori-motor, bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan.
- Bermain bagi anak merupakan cerminan sikap pengetahuannya serta dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognitif anak.
- Pada saat bermain anak tidak hanya belajar sesuatu yang baru, akan tetapi ia belajar mempraktikkan dan mengkonsolidasikan keterampilan yang baru diperolehnya.
- Teori Jean Piaget dikenal dengan : *Kognitive Development*

2. Lev Vygotsky

➤ anak kecil tidak mampu berpikir abstrak karena bagi mereka, meaning (makna) dan objek berbaaur menjadi satu.

➤ Akibatnya, anak tidak dapat berpikir dalam kegiatan bermain khayal dan menggunakan objek misalnya sepotong kayu untuk mewakili benda lain yaitu 'kuda' dari kuda sesungguhnya.

3. Jerome Bruner

- Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas.
- Dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya.
- Saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga dia mampu bereksprimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta 'tidak biasanya'.

4. Sutton Smith

- Smith percaya bahwa transformasi simbolik yang muncul dalam kegiatan bermain khayal
- misalnya: pura-pura menggunakan balok sebagai 'kue'
- memudahkan transformasi simbolik kognisi anak sehingga dapat meningkatkan fleksibilitas mental mereka.

c. Teori Singer

- Berbeda dengan Freud dan Piaget, Singer dalam buku Mayke (2001: 11) menganggap bermain, terutama bermain imajinatif sebagai kekuatan positif untuk perkembangan manusia.
- Tidak setuju pada pendapat Freud yang menganggap bermain sebagai mekanisme coping terhadap ketidakmatangan emosi.
- Mengkritik Piaget yang menganggap bermain sebagai dominasi asimilasi.

d. Teori-teori Lain

- Dikembangkan oleh Berlyne (1960) dan dimodifikasi oleh Ellis (1973).
- Teori ini menekankan pada anak yang bermain sendirian (soliter) atau anak yang suka menjelajah objek di lingkungannya.
- Menurut teori arousal, bermain disebabkan adanya kebutuhan atau dorongan agar sistem saraf pusat tetap berada dalam keadaan terjaga.

e. Teori Bateson

- Menurut Bateson dalam buku Mayke (2001: 13) bermain bersifat paradoksial karena tindakan yang dilakukan anak saat bermain tidak sama artinya dengan apa yang mereka maksudkan dalam kehidupan nyata.
- Saat 'bergelutan' misalnya, serangan yang dilakukan berbeda dengan tindakan memukul yang sebenarnya.

Faktor yang mempengaruhi bermain kontemporer

A. Kesehatan

- Semakin sehat anak semakin banyak energy untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga.
- Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

B. Perkembangan Motorik

- Perkembangan motorik pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik.
- Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka.
- Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

Faktor yang mempengaruhi bermain kontemporer

C. Intelegensi

- Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.
- Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatic, konstruktik, dan membaca.

D. Jenis kelamin

- Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan
- Anak laki-laki lebih menyukai permainan dan olah raga dari pada berbagai jenis permainan lain.

E. Status Sosioekonomi

- Anak yang dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda,
- Sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang.

F. Lingkungan

- Anak yang dari lingkungan yang buru kurang bermain ketimbang anak lainnya. Karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang.
- Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain dari pada mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

G. Jumlah Waktu Bebas

- Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga.

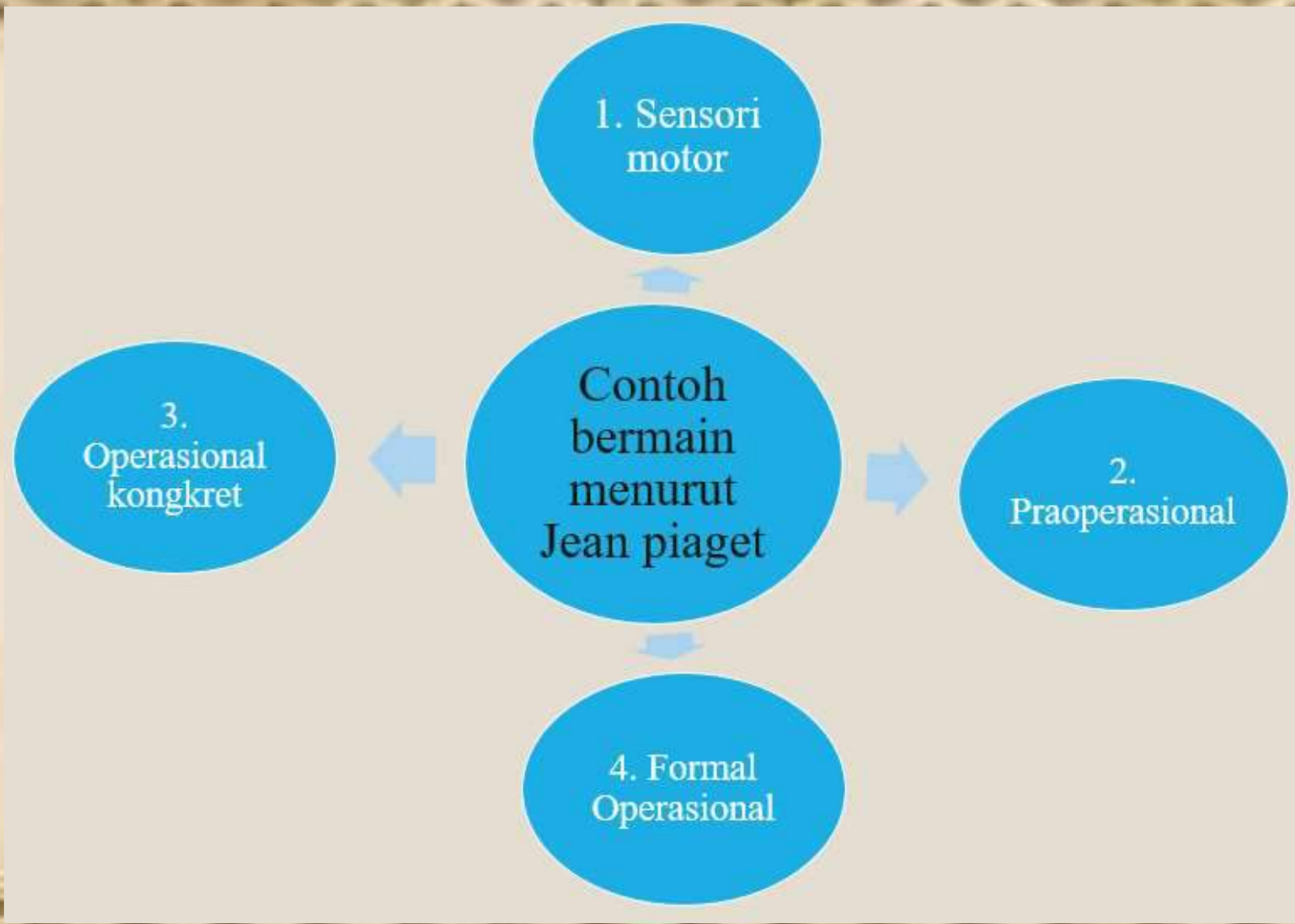
- Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

H. Peralatan Bermain

- Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya.

Misalnya,

- dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura,
- Banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif



Bermain
□ **Menurut**
Steassen Berger



C. Contoh bermain kontemporer

❖ Permainan komputer

Adalah permainan video yang dimainkan pada komputer pribadi atau laptop, dan bukan pada konsol permainan, maupun mesin dingdong atau mesin game.

C. Contoh bermain kontemporer

❖ Permainan video

- ✓ adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video
- ✓ Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan,
- ✓ misalnya skor, yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan.

C. Contoh bermain kontemporer

❖ Permainan online

adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet,) sebagai medianya biasanya permainan ini disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut

Pentingnya bermain bagi anak

1. Menurut ahli pendidikan anak , cara belajar yang paling efektif adalah melalui bermain dan permainan.
2. Dengan bermain anak dapat meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan teman sebaya dan membentuk daya imajinasi
3. Melalui bermain anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, kerja sama, disiplin dan lain-lain.

Pentingnya bermain bagi anak

4. Bermain merupakan cara yang paling baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.
5. Menurut konsep edutainment, belajar tidak akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam keadaan yang menegangkan dan menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati anak berada dalam kondisi yang menyenangkan

TERIMAKASIH

LONGER

Silvie Mil, SE, M.Pd



Strategi bermain dan permainan berbasis kearifan lokal

Pengertian Permainan Tradisional

1. adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu.
2. Sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat.
3. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali
4. Untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah.

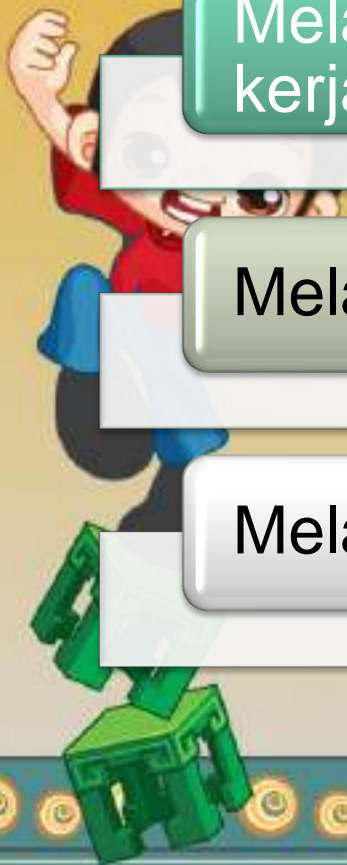
Manfaat Permainan Tradisional

Melatih interaksi sosial anak

Melatih anak untuk belajar kerjasama

Melatih anak untuk menjadi kreatif

Melatih emosi anak



Macam-macam Permainan Tradisional

- Gasing
- Lompat tiung
- yeye
- kinjing
- Gulik batu
- tatam buku
- lulu cina buta
- bola kasti



Jenis dan ragam permainan tradisional di Indonesia

1

- Baren
- Kata "Baren" berasal dari kata "Tiba" dan "leren" (bahasa Jawa) yang berarti jatuh dan berhenti. Namun kenyataannya pengertian berhenti (leren) tidak berarti mereka yang sudah tertangkap terus berhenti, tetapi menjadi tawanan regu lawan.

2

- Lintang Ngalih
- Istilah lintang ngalih yang dipakai untuk menamakan jenis permainan anak ini, terdiri dari 2 (dua) buah kata, yaitu: lintang berarti bintang; ngalih, berasal dari kata "alih" berarti pindah. Jadi istilah lintang ngalih, berarti bintang berpindah atau bintang beralih.

3

- Bethu
- Kata "Bethu" menurut istilah sehari-hari diartikan untuk menunjukkan sifat wajah seseorang dalam keadaan merengut (cemberut).

Jalannya Permainan

✓ Persiapan

- ✓ Setelah terjadi kesepakatan anak-anak untuk mengadakan permainan bethu, maka pertama-tama mereka menentukan tempat permainannya. Kemudian apabila tempat permainan berupa halaman yang tidak berumput, maka kurang lebih $1/5$ bagiannya cukup di garis dengan kapur atau alat lainnya, sebagai tanda/garis permainan yang akan memisahkan antara tempat beradanya regu pemenang dan regu yang kalah untuk pertama kalinya sebelum permainan sebenarnya dimulai, atau sebagai batas posnya pemenang (menang dalam undian atau dalam permainan) yang berada di dalam rumah atau dalam garis permainan.



2. Aturan Permainan



- Seluruh pesertanya harus berjumlah genap, sebab akan dibagi menjadi 2 regu/pihak, yaitu regu pemenang (pihak dalam) dan regu yang kalah (pihak luar).
- Setiap anggota regu pemenang yang berusaha akan menyentuh atau menepuk salah satu lawannya yang berada di luar garis permainan harus lari keluar dengan arah lurus atau lurus menyerang (asalkan tidak berbelok-belok) dengan bersuara bethu, sepanjang kekuatan nafasnya.
- Salah seorang anggota dari regu pemenang harus tetap tinggal di dalam untuk menjaga posnya supaya tidak diduduki oleh lawan permainannya.

3. Cara Permainannya

- Misalkan jumlah pesertanya terdiri dari 10 orang, di bagi menjadi 2 regu yaitu regu A = 5 orang dan regu B = 5 orang pula. 1)
- Untuk pertama kalinya salah seorang anggota regu A (misalnya A1) lari keluar dengan arah lurus sambil bersuara bethumenuju ke tempat berdirinya salah satu lawan yang akan disebut misalkan B5.
- Apabila masih dalam keadaan bersuara "thu ..." sampai ditempat B5 dan dapat menyentuh B5 mungkin akibat kurang cepatnya menghindar, maka permainan sekaligus dimenangkan oleh regu A.



Alasan- alasan kenapa permainan tradisional penting bagi anak-anak Indonesia

- Dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada seperti nilai :
 1. religius,
 2. nasionalis,
 3. mandiri,
 4. gotong royong,



Alasan- alasan kenapa permainan tradisional penting bagi anak-anak Indonesia

1. Karakter religius

dikembangkan melalui kemampuan percaya diri dalam bermain, bersahabat, melindungi sesama teman, dan mencintai lingkungan.

2. Karakter nasionalis

dikembangkan melalui kemampuan menjaga lingkungan, taat aturan bermain, menjaga kekayaan bangsa, dan menghormati keragaman budaya, suku dan agama ketika bermain dengan teman sebaya lainnya.



Alasan- alasan kenapa permainan tradisional penting bagi anak-anak Indonesia

3. Karakter mandiri

dikembangkan melalui kemampuan meningkatkan kreatifitas dalam membuat alat bermain permainan tradisional, keberanian mencoba hal yang baru, tahan banting disaat gagal bermain, serta mencoba bangkit lagi.

4. Karakter gotong royong

dikembangkan melalui kemampuan untuk kerja sama, menghargai teman sebaya yang lain saat bermain, tolong menolong bagi teman yang membutuhkan, tidak mendiskriminasi teman yang tidak bisa bermain dengan baik.



Nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak

1. Meningkatkan kemampuan problem solving pada anak.



2. Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.



3. Mengembangkan keterampilan sosial.



Pengaruh dan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak

- Mengembangkan kecerdasan intelektual (kognitif) anak.
- Kecerdasan naturalis anak: Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir.
- Mengembangkan kecerdasan spasial anak
Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional Engklek
- Mengembangkan kecerdasan musikal anak
Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional.



Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional



Nilai edukasi

Nilai
kemanusiaan /
dan kerjasama

Nilai olah raga

Nilai seni dan
kreatifitas

Dampak Permainan Tradisional

Dampak Positif

- Dalam game modern, menang atau kalah tidak menimbulkan perselisihan
- Game modern mampu membuat anak berpikir kreatif karena game yang ada sangat beragam
- Game modern dapat membuat pemainnya meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas dalam menyelesaikan permainan




Dampak Permainan Tradisional

Dampak Negatif

- Seorang anak yang sudah ketergantungan pada game modern, akan menimbulkan kurangnya rasa peduli pada sekitar
- Perubahan perilaku
- Berkurangnya sikap bekerja sama dan rasa saling berbagi
- Menimbulkan kerusakan pada mata karena terpaku berjam-jam pada layar







PRAKTEK BERMAIAN PERMAINAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Silvie mil, SE, M.Pd

Contoh Permainan Tradisional

- Konclong
- Permainan Tradisional Petak Umpet
- Permainan Tradisional Bola Bekel
- Permainan Tradisional Gundu atau Kelereng
- Permainan Tradisional Lompat Tali

Contoh Permainan Tradisional

- Bermain ular naga
- Bermain gobak sodor
- Bermain gunung

Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Nilai edukasi

Nilai kemanusiaan / dan kerjasama

Nilai olah raga

Nilai seni dan kreatifitas



**Thank
you!**

A hand is shown holding five colorful finger puppets. From left to right, they are: a panda with black and white markings, a penguin with a green head and yellow belly, a bear with a brown body and white belly, a white rabbit with pink inner ears, and a brown bear with a white belly. The background is a light-colored, textured surface.

Alat Permainan Edukatif

Silvie Mil, SE, M.Pd

Permainan Edukatif

Permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya.

Alat Permainan Educatif (APE)

Alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak, dilakukan oleh guru di dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa dapat memahami mengenai materi yang disampaikan

Permainan Edukatif Menurut Para Ahli

Zainal (2011:65)

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak



Syamsuardi (60:2012)

Bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya,



Alat Permainan Edukatif

Suyadi (2009)

- Segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak.

Soetjningsih
(2002)

- Alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak.

Bentuk-Bentuk Permainan Edukatif

– **Bermain banyak gerak (aktif)**

Cara ini bermanfaat bagi anak dalam hal melatih keterampilan macam-macam hal. Dengan bermain aktif seolah-olah anak menyalurkan tenaganya yang berlebihan. Termasuk dalam bermain aktif contohnya adalah engklek, lompat karet, main bola dan lain-lain.

– **Bermain dengan sedikit gerak (pasif)**

Bermain dengan sedikit gerak memiliki ciri tidak banyak menggunakan tenaga yang berlebihan, suasana bermain lebih tenang dan santai. Misalnya bermain bekel, papan bongkar pasang, kartu kategori, melihat-lihat buku gambar, membaca, mendengarkan musik dan lain-lain

Manfaat mainan edukatif

1.

Melatih kemampuan motorik

2.

Melatih konsentrasi.

3.

Mengembangkan konsep sebab akibat.

5.

Mengenalkan warna dan bentuk.

4.

Melatih bahasa dan wawasan.

ciri-ciri alat permainan edukatif bagi anak

Ditujukan pada anak TK

Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK

Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan multi guna

Dapat mendorong aktifitas dan kreativitas anak.

Aman bagi anak.

Bersifat konstruktif.

Menurut Andang Ismail dalam bukunya Education Games, menyatakan fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:

- Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- Merangsang pengembangan daya pikir, dan daya cipta dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- Meningkatkan kualitas pembelajaran anak

PRINSIP-PRINSIP PADA MEDIA PERMAINAN EDUKATIF





Cara Memilih Alat Permainan Yang Tepat Untuk Anak Usia Dini

1. Alat peraga tidak berbahaya bagi anak atau merangsang agresivitas anak.
2. Pemilihan bukan berdasarkan pilihan guru, tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut
3. Alat bermain sebaiknya bervariasi sehingga anak dapat bereksplorasi dengan mainannya
4. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan rentang usia anak TK
5. Alat permainan tidak rapuh atau mudah rusak

Kriteria lain dengan mempertimbangkan faktor *ACTION*

1

Acces

2

Cost

3

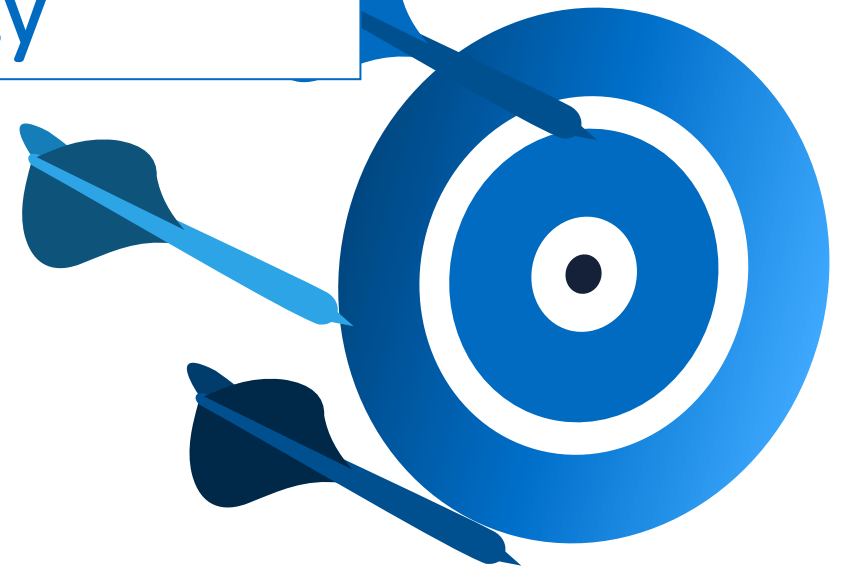
Interactive

4

Organization

5

Novelty



Nilai Yang Terkandung Dalam Alat Permainan Edukatif

Nilai deteksi dini

Nilai untuk perkembangan fisik yang baik

Nilai untuk kesehatan mental yang baik

Nilai Yang Terkandung Dalam Alat Permainan Edukatif



Nilai
problem
solving

Nilai
sosial

Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Bermain Edukatif

Religius

Rasa ingin tahu

Cinta

Jujur

Demokrasi

Menghargai Prestasi

Toleransi

Mandiri

Bersahabat dan berkomunikasi

Disiplin

Kerja keras

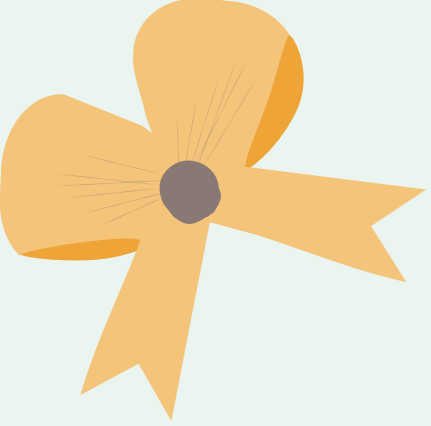
Cinta damai

Peduli lingkungan



A collection of colorful hand puppets is arranged on a light-colored, textured surface. The puppets include a bear with a black nose and mouth, a white rabbit with pink ears, a yellow cat with a white belly, a panda with black and white markings, and a green frog with a yellow belly. The text "Thank You For Your Attention" is overlaid in white on the center of the image.

Thank You
For Your Attention



**KECERDASAN JAMAK ANAK DAN
PENDEKATAN BERMAIN YANG
BERPUSAT PADA ANAK**

SILVIE MIL, SE, M.PD



KECERDASAN JAMAK



Kecerdasan Jamak Anak



Pengertian

1. Dari segi terminologi jamak berarti banyak atau lebih dari satu.
2. Berarti kecerdasan jamak itu kecerdasan yang lebih dari satu.
3. Dalam bahasa aslinya kecerdasan jamak dikenal dengan istilah Multiple Intellegence (MI).
4. Ada juga yang menerjemahkannya sebagai kecerdasan majemuk.
5. Kecerdasan jamak merupakan berbagai kemampuan yang dimiliki setiap individu dengan tingkatan yang berbeda-beda.

Gardner dalam bukunya tersebut menjelaskan bahwa kecerdasan jamak (multiple intelligences) adalah berbagai jenis kecerdasan yang dapat dikembangkan pada diri anak. Kecerdasan jamak itu adalah

1. *verbal linguistic* (kemampuan menguraikan pikiran dalam kalimat-kalimat, presentasi, pidato, diskusi, tulisan),
2. *logical mathematical* (kemampuan menggunakan logika matematik dalam memecahkan berbagai masalah),
3. *visual spatial* (kemampuan berpikir tiga dimensi),
4. *bodily-kinesthetic* (keterampilan gerak, menari dan olahraga),
5. *musical* (kepekaan dan kemampuan berekspresi dengan bunyi, nada, melodi, irama),
6. *intrapersonal* (kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri),
7. *interpersonal* (kemampuan memahami dan menyesuaikan diri dengan orang lain), *serta*
8. *naturalist* (kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan).





Kecerdasan Jamak (multiple intelegences) Memiliki Karakteristik Konsep

Semua intelegensi itu berbeda-beda, tetapi semuanya sederajat

Semua kecerdasan dimiliki manusia dalam kadar yang tidak persis sama

Terdapat banyak indikator kecerdasan dalam tiap-tiap kecerdasan

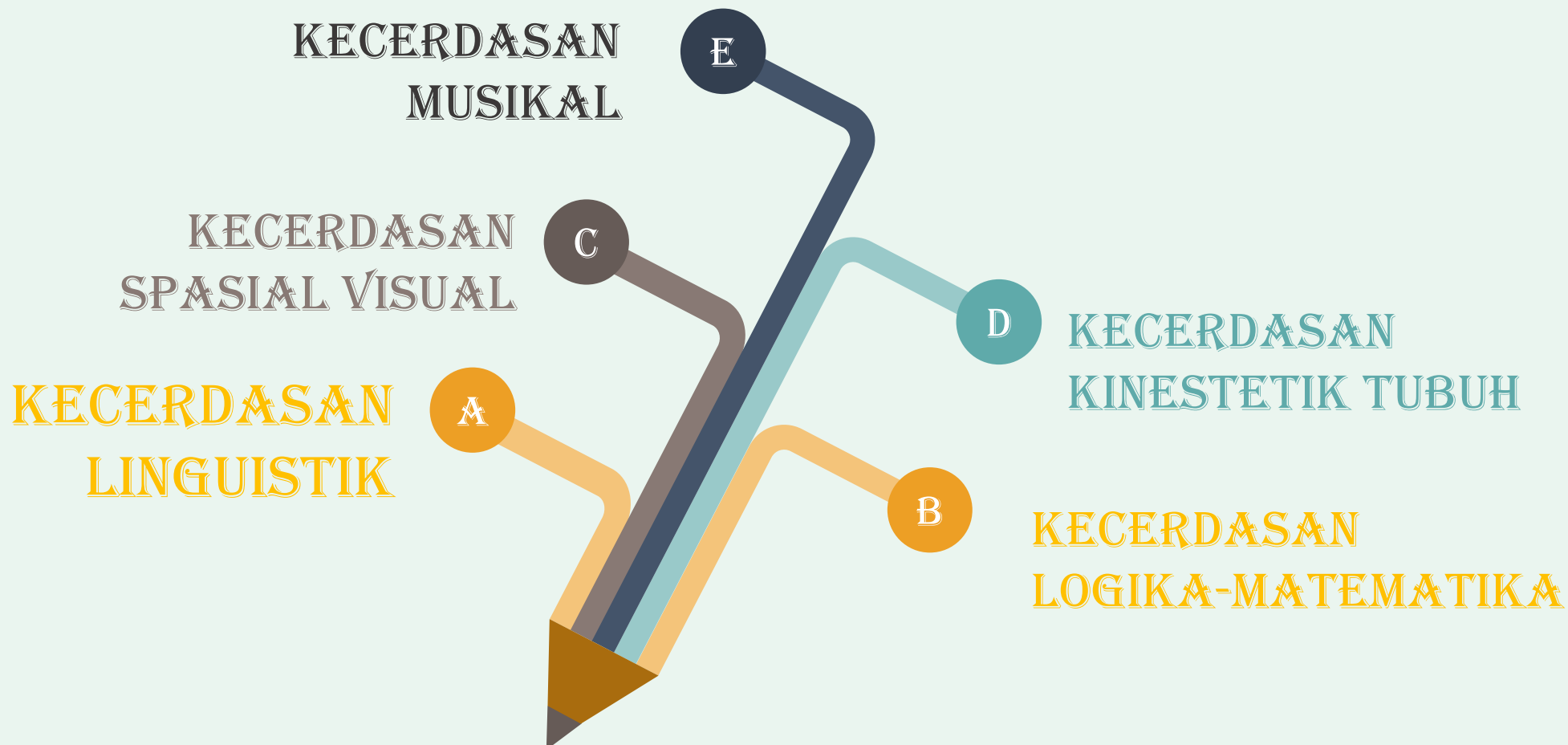
Semua kecerdasan yang berbeda-beda tersebut bekerjasama untuk mewujudkan aktivitas yang dilakukan individu

Semua jenis kecerdasan tersebut ditemukan di seluruh/semua lintas kebudayaan di seluruh dunia dan kelompok usia

Saat seseorang dewasa, kecerdasan diekspresikan melalui rentang pencapaian profesi dan hobi

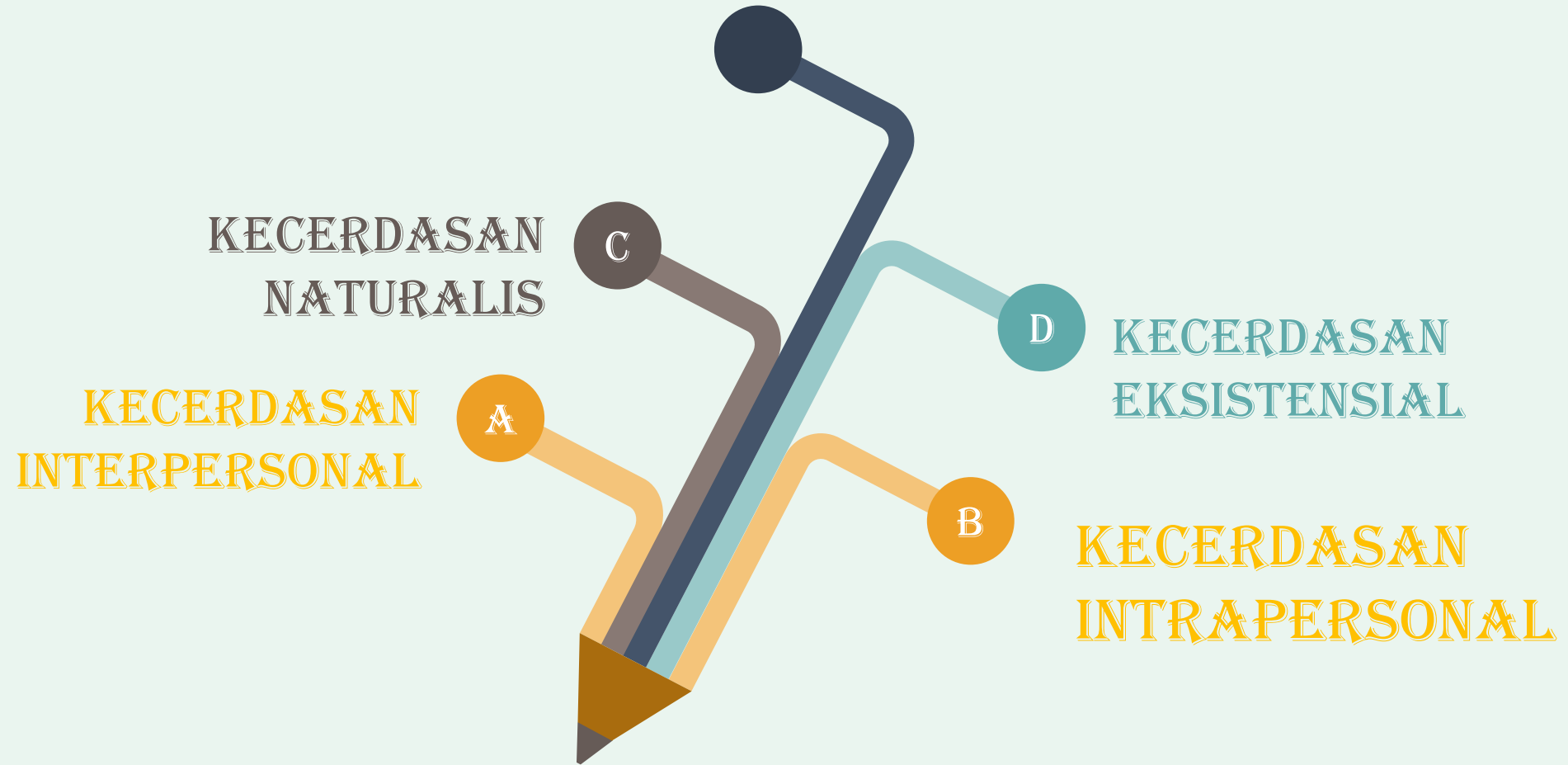


JENIS – JENIS KECERDASAN ANAK



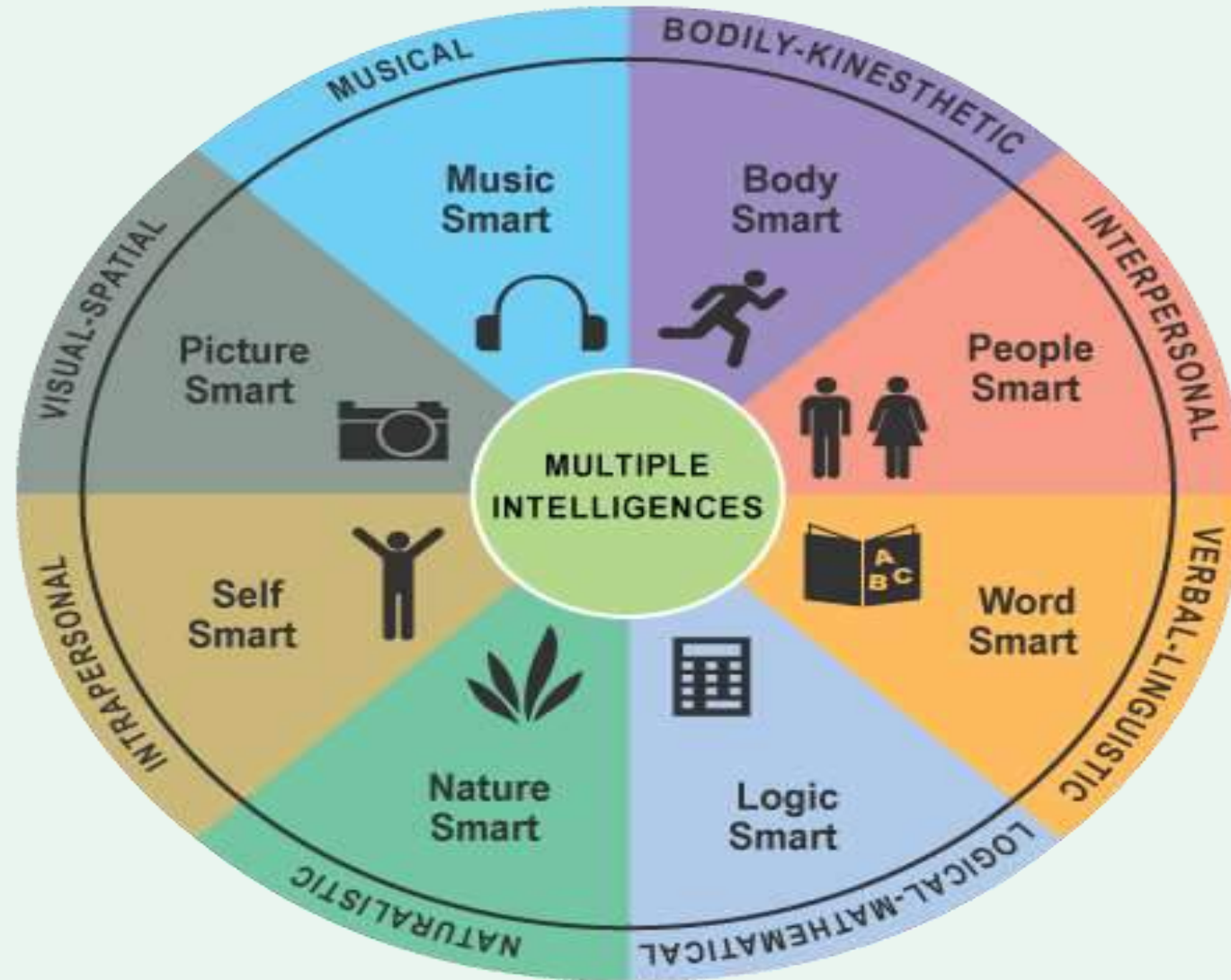


JENIS – JENIS KECERDASAN ANAK





Macam-macam Kecerdasan Jamak





Kecerdasan Eksistensial (Eksistencial Intelligence)

kemampuan dan kepekaan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam mengenai keberadaan manusia, misal sering muncul pertanyaan dalam diri sendiri mengapa aku ada, apa makna dari hidupku ini, bagaimana seseorang bisa mencapai tujuan hidup yang sejati, mengapa seseorang harus mati, bila sudah mati ke mana. Seseorang yang cerdas dalam jenis ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal :

- a) anak suka bertanya soal kebenaran dan inti persoalan
- b) kritis
- c) suka merenung
- d) melakukan refleksi diri
- e) senang berdiskusi mengenai hakekat hidup.



*Pendekatan Bermain yang
Perpusat Pada Anak*



BAGAIMANA KARAKTERISTIK ANAK ?





Pendekatan Bermain Yang Berpusat Pada Anak

- Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.
- Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas anak-anak. Kegiatan bermain pada anak usia dini memiliki tahapan perkembangan.
- Menurut **Mildred Parten** dalam **Santrock** (2009: 217) tahapan-tahapan bermain anak itu diklasifikasikan sebagai berikut :



Types of Play for Children

unoccupied



solitary



onlooker



parallel



associative



cooperative

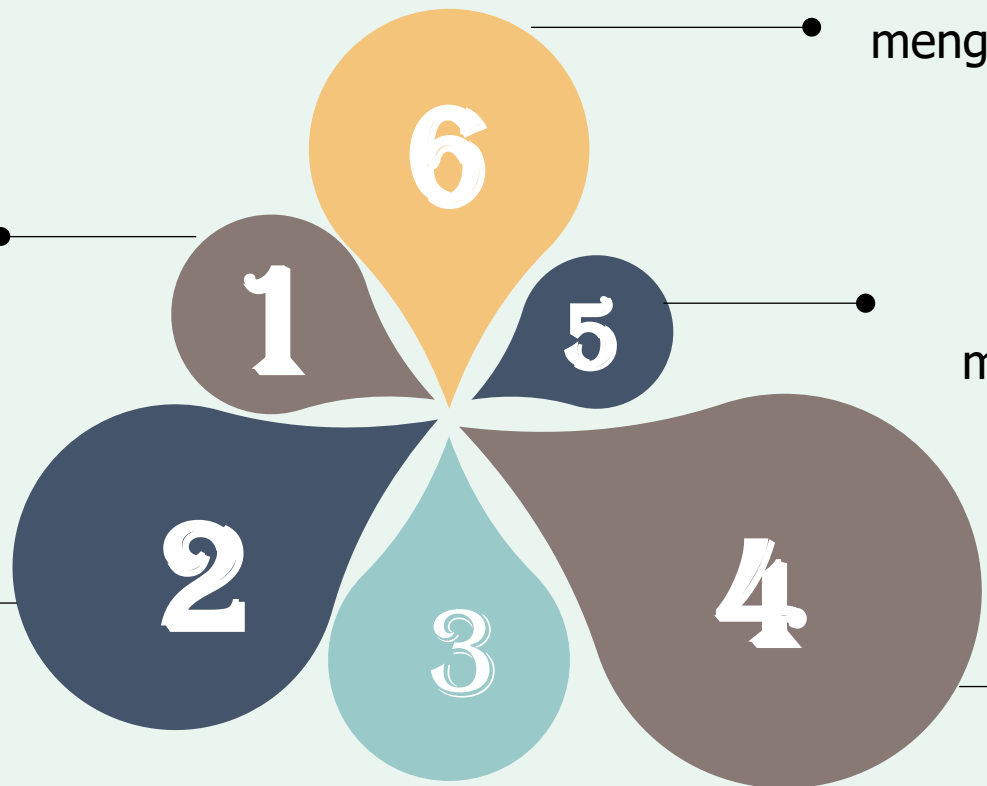




PENDEKATAN DALAM PEMBELAJARAN PAUD YANG BERFOKUS PADA ANAK

Memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi dan memecahkan masalah, sedangkan keterlibatan guru sebatas bila diperlukan dan memfasilitasi anak

Mengembangkan sikap, minat, dan ketrampilan yang diperlukan dalam proses belajar



Anak diberi kesempatan untuk mengevaluasi hasil karya dan perilaku sendiri sesama teman

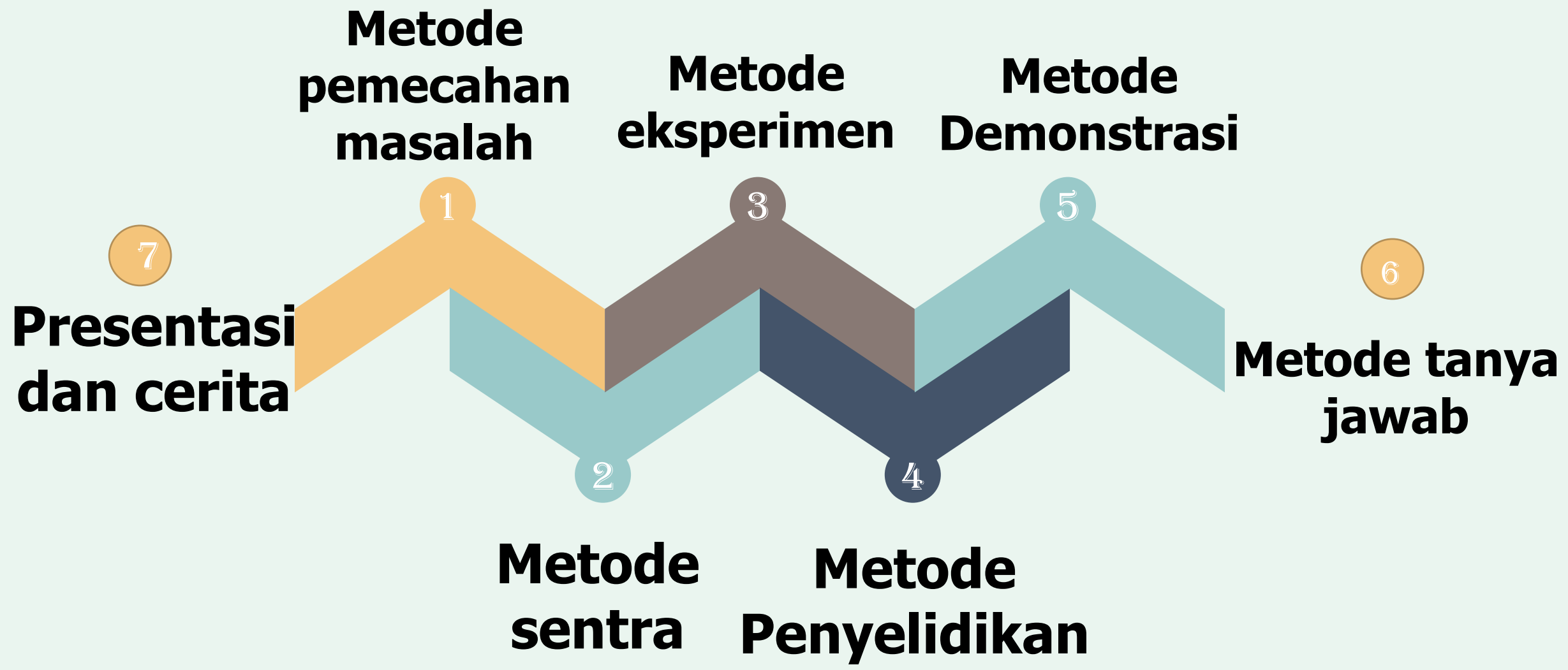
Pengalaman belajar anak bersifat langsung dan merupakan sesuatu hal yang sangat dihargai.

Mengutamakan kebermanaknaan materi pelajaran, serta naturalisasi proses belajar

Upaya penyajian materi pelajaran dikemas terintegrasi tidak lepas dari konteks kehidupan dunia anak. Kurikulum terintegrasi dan bersifat emergent



MACAM-MACAM METODE



YANG TERKANDUNG DALAM METODE



Metode belajar melalui bermain



Metode yang berpusat pada anak



Metode yang memfasilitasi kecedasan holistik



Metode yang menjadikan lingkungan sebagai media & sumber belajar.



LANJUTAN...



Metode yang membawa anak merasa dihargai, diperdulikan, nyaman, aman, bebas berkreasi



Metode yang sesuai dengan tingkat usia/ perkembangan psikologis dan kebutuhan spesifik anak.



Metode yang relatif mudah dilaksanakan pada keadaan terbatas.



PENDEKATAN PEMBELAJARAN YANG BERPUSAT PADA ANAK

Dalam pendekatan ini anak diberi kesempatan untuk melakukan sesuai dengan minat dan keinginannya:



PLAN

anak diberi kesempatan untuk membuat rencana dari kegiatan yang akan mereka lakukan selanjutnya.



DO

tahap dimana anak bermain dan memecahkan masalah. Anak mentransformasikan rencana ke dalam tindakan.



REVIEW

tahap memperlihatkan apa yang telah dilakukan anak pada tahap bekerja.



THANKS

TAHAPAN BERMAIN PADA ANAK USIA DINI DAN BENTUK PERMAINAN INOVATIF

Silvie Mil, SE, M.Pd

INDIKATOR CAPAIAN SUB-MATERI

- Ketepatan menjelaskan Tahapan Bermain pada anak usia dini (menurut para ahli)
- Ketepatan merangkum bentuk - bentuk permainan inovatif

1. TAHAPAN BERMAIN MENURUT JEAN PIAGET

1. Sensory motor Play (3/4 bulan – 1 atau 2 tahun)
2. Symbolic atau Make Believe Play (2-7 tahun)
3. Social Play Games with Rules (8 -11 tahun)
4. Games With Rules & Sports (11 Tahun keatas)

I. SENSORY MOTOR PLAY ($\frac{3}{4}$ BULAN - $\frac{1}{2}$ TAHUN)

- a. Dimulai pada perkembangan kognitif sensori motor
- b. Melalui panca indra
- c. Berupa pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya (reproductive assimilation)
- d. Pada usia 7-11 bulan, bukan hanya berupa pengulangan tetapi disertai dengan variasi
- e. Contoh: bermain dengan meja, dengan tidak sengaja memukul meja dan ternyata menimbulkan suara berbeda sehingga dari pengalaman ini anak mendapat pengetahuan baru

2. SYMBOLIC ATAU MAKE BELIVE PLAY (2-7 TAHUN)

- a. merupakan ciri periode pra operasional
- b. ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura.
- c. Contoh permainannya:
 - Anak bermain kuda-kudaan dengan sapu.
 - Anak menganggap penggaris menjadi pesawat-pesawatan,
 - anak menganggap daun atau kertas itu adalah uang
 - Anak bermain dokter-dokteran. Dimana dalam permainan ini dibutuhkan 3-5 anak yg terdiri dari dokter, perawat dan pasien.

3. SOCIAL PLAY GAMES WITH RULES (8 TAHUN-11 TAHUN)

- Usia 8-11 tahun anak
- penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif
- Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.
- Tujuan permainan: untuk kesenangan
- Contoh permainannya:
 - Permainan kucing dan tikus.
 - Permainan ular naga

4. GAMES WITH RULES & SPORTS (11 TAHUN KEATAS)

- kegiatan bermain dengan aturan yang jauh lebih ketat
- Aturan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games,
- Tujuan lain dari permainan bukan hanya rasa senang, tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.
- Contoh permainannya: Bermain Bola Kasti

II. TAHAPAN BERMAIN MENURUT MILDRED PARTEN

1. **Unoccupied Play:** Anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati yang ada disekitarnya yang menarik perhatian anak.
2. **Onlooker Play:** mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.
3. **Solitary Play:** Anak sibuk bermain sendiri tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak lain disekitarnya.
4. **Parallel Play:** dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama tetapi tidak ada interaksi diantara mereka.
5. **Associative Play:** adanya interaksi antar anak yang bermain saling tukar mainan, akan tetapi tidak terlibat dalam kerjasama.
6. **Cooperative Play:** adanya kerjasama atau pembagian dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan dan memiliki untuk mencapai satu tujuan tertentu.

3. TAHAPAN BERMAIN MENURUT HURLOCK

1. Tahap Penjelajahan (Exploratory stage)

- Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain,
- mencoba menjangkau atau meraih benda dikelilingannya, lalu mengamatinya.

2. Tahap Mainan (Toy stage)

- Mencapai puncak pada usia 5-6 tahun.
- Pada tahap ini anak-anak berpikir bahwa benda mainannya dapat berbicara, makan, merasa sakit dan sebagainya.
- Contohnya yaitu bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya

3. Tahap Bermain (Play Stage)

- Terjadi pada saat anak mulai masuk Sekolah Dasar.
- Anak bermain dengan alat permainan, yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan orang dewasa.

4. Tahap Melamun (Daydream Stage)

- Diawali saat anak mendekati masa pubertas.
- Pada tahap ini anak banyak menghabiskan waktu untuk melamun atau berkhayal.
- Biasanya lamunan atau khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain

4. TAHAPAN BERMAIN MENURUT RUBIN, FEIN & VANDENBERG (1983) DAN SMILANSKY (1968)

1. Bermain Fungsional (Functional Play)

- Tampak pada anak usia 1-2 tahun
- berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang.
- dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan.
- Misalnya: berlari-lari sekeliling ruang tamu, mendorong dan menarik mobil-mobilan

2. Bangun Membangun (Constructive Play)

- Tampak pada anak usia 3-6 tahun.
- Anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia.
- Misalnya: membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan yang semacamnya.

3. Bermain Pura-pura (Make-believe Play)

- Banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun.
- Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari.
- Dapat juga anak melakukan peran imajinatif memainkan tokoh yang dikenalnya melalui film kartun atau dongeng.
- Misalnya: main rumah-rumahan, polisi dan penjahat, jadi batman atau ksatria baja hitam

4. Permainan dengan peraturan (Games with Rules)

- Umumnya dapat dilakukan anak pada usia 6-11 tahun.
- Anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan.
- Aturan permainan pada awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, asalkan tidak terlalu menyimpang jauh dari aturan umumnya.
- Misalnya: main kasti, galah asin atau gobak sodor, ular tangga, monopoli, kartu, bermain tali dan semacamnya

TAHAPAN PERKEMBANGAN DITINJAU DARI ALAT PERMAINAN (HILLARY HETTINGER STEINE, 2013)

Usia	Alat Permainan bola
6 bulan	Bayi akan terkagum-kagum memandangi bola. Bayi juga suka memegang dan merasakan permukaan bola, jadi pilih saja bola dengan tekstur menarik seperti bordir atau label.
12 bulan	Anak bisa duduk di lantai dan mendorong bola ke depan-ke belakang bersama Anda. Anak mungkin juga sudah bisa melempar bola, meski tanpa target dan tujuan.
18 Bulan	Anak sudah semakin mahir dan bertenaga melempar dengan dua tangan dan menikmati saat mengoper bola ke arah kita.
2 Tahun	Anak sudah semakin “menguasai lapangan”, bisa menendang dan menggiring bola dengan kedua kakinya. Berkat tubuh kecilnya, anak mudah menguasai teknik dasar permainan sepak bola.
3 Tahun	Akhirnya, anak dapat menangkap bola besar. Beberapa anak bahkan bisa menendang bola dan mencetak gol.

Usia	Alat Permainan: Balok Kayu
6 bulan	Bayi suka mengigit balok, tapi mereka juga membenturkannya dan senang memegangnya
12 bulan	Anak sadar bahwa dia bisa membuat bunyi dengan membenturkan dua balok bersamaan. Anak juga bisa menghancurkan 'mahakarya' yang orang dewasa bangun dari balok-balok kayu.
18 Bulan	Anak sudah bisa menumpukkan dua atau tiga balok dengan seimbang
2 Tahun	Tubuhnya sudah lebih tinggi dan koordinasinya meningkat. Anak bisa menyusun empat sampai tujuh balok. Dia juga bisa memisahkan bentuk berdasarkan warna dan mengkhayalkan balok sebagai benda lain, seperti mobil atau kapal.
3 Tahun	Lebih banyak bentuk yang bisa disusun. Anak dapat membangun struktur yang menyerupai benda-benda nyata, seperti benteng, jembatan, dan terowongan.

Usia	Alat Permainan:Krayon
6 bulan	Bayi masih terlalu kecil untuk bermain dengan krayon
12 bulan	Anak bisa memegang krayon besar dalam genggamannya dan menggambar acak
18 Bulan	Ketika anak melihat orang dewasa menggambar, dia akan mengikutinya
2 Tahun	Anak menikmati duduk bersama satu set krayon dan kertas lalu mulai menggambar
3 Tahun	Anak sudah dapat membuat bentuk lingkaran, silang, bujur sangkar, dan menggambar “orang” dengan satu atau lebih anggota badan. Mulai usia 3 tahun, anak mengenal tiga atau empat warna, dan mungkin sudah bisa membuat huruf-huruf kapital.

Usia	Alat Permainan:Boneka Binatang
6 bulan	Semua tentang mengenali tekstur menyentuh dan mengunyah boneka
12 bulan	Anak membawa boneka kesayangan kemanapun dia pergi dan begitu menyatu dengan mainan yang satu ini. Pada usia tersebut, sebagian anak sangat akrab dengan boneka dan tidak bisa tidur tanpa sahabatnya itu.
18 Bulan	Anak melenguh, menguik, mengeong, dan membuat variasi suara binatang sesuai bentuk boneka
2 Tahun	Anak mulai mempraktikkan permainan pura-pura, seperti mengajak <i>Doggy</i> jalan-jalan atau menyuapi <i>Teddy Bear</i>
3 Tahun	Anak mulai menciptakan dunia yang unik dan imajinatif. <i>Teddy Bear</i> menjelma menjadi dinosaurus dan <i>Owl</i> mengumpulkan bahan-bahan pembuat sup.

Usia	Alat Permainan: Puzzle Sederhana
6 bulan	Bayi suka memindahkan kepingan <i>puzzle</i> dari satu tangan ke tangan lain, dan memasukkannya ke dalam mulut seperti biskuit
12 bulan	Pada usia ini, anak suka membalikkan papan <i>puzzle</i> hingga jatuh berserakan di lantai. Mereka juga bisa menjepit dengan jari untuk mencopot kepingan <i>puzzle</i>
18 Bulan	Dengan bantuan orang dewasa, anak dapat menempatkan kepingan <i>puzzle</i> ukuran besar dengan benar.
2 Tahun	Anak dapat melengkapi <i>puzzle</i> sederhana meletakkan gambar sayuran atau binatang ke tempatnya. Dia juga bisa menyelesaikan <i>puzzle</i> tiga keping sederhana
3 Tahun	Kemampuan memecahkan masalah sudah meningkat sehingga dia lebih tertarik dengan <i>puzzle</i> , dan sudah bisa merangkai <i>puzzle</i> sederhana yang terdiri lebih dari delapan keping.

Usia	Alat Permainan: Instrumen Musik
6 bulan	Jika kita memiliki <i>drum</i> mainan, bayi akan sangat senang memukulnya tanpa tujuan.
12 bulan	Dia menganggukkan kepala setiap kali mendengar bunyi perkusi <i>drum</i> , <i>xylophone</i> , atau panci dan wajan
18 Bulan	Anak suka bertepuk tangan mengikuti musik, tapi jangan harap dia bisa mengikuti irama. Dia juga mulai tertarik memukul-mukul tongkat atau menggoyangkan tamborin.
2 Tahun	Tekan <i>tuts</i> piano, petik gitar, atau tabuh <i>drum</i> , anak akan menirukan orang dewasa memainkan berbagai jenis alat musik.
3 Tahun	Jika anak menyukai musik, dia akan menikmati meniup alat musik tiup, seperti seruling atau harmonika

PERMAINAN INOVATIF

- Permainan dengan menggunakan APE
- Permainan berbasis aplikasi
- Permainan outbond
- Permainan Art Project
- dsb

Peran guru dalam kegiatan bermain di Taman kanak-kanak

Silvie Mil, SE, M.Pd

Indikator capaian submateri:

- Ketepatan menjelaskan peran dan tanggung jawab guru
- Ketepatan menjelaskan hubungan guru dengan keterlibatan orang tua dalam kegiatan bermain di TK

Undang-undang No. 14 tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen

- guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik, pada pendidikan usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah

Permendiknas No. 58 tahun 2009

- pendidik anak usia dini adalah profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pengasuhan, dan perlindungan anak didik

Peraturan Menteri (Permen) Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Bab VII Mengenai Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Pasal 24 Ayat

- pendidik anak usia dini merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pelatihan, pengasuhan, dan perlindungan¹

Peran Guru dalam kegiatan bermain

- Secara umum peran → dapat dilihat dari pengertian guru atau pendidik itu sendiri yaitu:
 - “perencana, pendidik, pengajar, pembimbing, pengarah, pelatih, penilai, dan pengevaluasi (evaluator)
- Pada jenjang PAUD, peran seorang guru juga berperan sebagai pengasuh dan pelindung

1. Peran guru sebagai Perencana

- Guru harus merencanakan suatu pengalaman baru agar anak didik terdorong untuk mengembangkan minat dan kemampuannya.
-
- Perencanaan yang harus disusun guru adalah sebagai berikut :
 1. Tujuan / sasaran yang ingin dicapai
 2. Bentuk kegiatan bermain yang akan dilakukan.
 3. Alat dan bahan yang diperlukan (jenis dan jumlah)
 4. Tempat kegiatan tersebut akan dilakukan(indoor atau outdoor)
 5. Alokasi waktu, berapa lama waktu yang untuk kegiatan bermain
 6. Penilaian dan evaluasi untuk mengetahui pencapaian tujuan / sasaran dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan.
 - Guru harus merencanakan hal-hal tersebut minimal satu hari sebelum kegiatan dilaksanakan.
 - Pelaksanaan kegiatan bermain ini terpadu atau terintegrasi dengan kegiatan belajar rutin.

2. Peran Guru Sebagai Pendidik

- Pendidik berasal dari kata didik (KBBI) yang artinya memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran
- guru juga berperan besar dalam pembentukan akhlak seorang anak dengan menjadi seorang teladan dan model yang baik bagi anak. Maka permainan di jenjang pendidikan anak usia dini lebih banyak bersifat imitasi. Seperti dalam ungkapan Jawa, guru merupakan akronim dari *digugu lan ditiru*. *Digugu* berarti semua perintahnya dapat dipercaya dan dilaksanakan. *Ditiru* berarti semua tingkah laku guru akan ditiru atau diteladani. Dalam hal ini, peran guru dalam permainan anak adalah sebagai tokoh panutan atau *uswatun hasanah* (suri tauladan yang baik)

3. Peran Guru dalam bermain sebagai fasilitator dan pengajar

- Fasilitator adalah orang yang memfasilitasi
- Kegiatan bermain anak tidak akan berjalan jika tidak ada fasilitasi dari guru
- Bentuk fasilitasi guru:
 - Alat permainan
 - Aturan bermain
 - Cara pelaksanaan
- Sebagai fasilitator dan pengajar, guru dituntut berperan aktif, kreatif dan dinamis

4. Peran guru dalam bermain sebagai penilai

- Guru mengamati aspek yang berkembang pada anak
- Dari hasil penilaian itulah, guru dapat merencanakan model permainan yang baru untuk anak didiknya yang sesuai dengan kebutuhan perkembangannya

5. Peran guru dalam bermain sebagai pengasuh

- Karena anak masih bergantung pada orang dewasa dalam melakukan kegiatan dalam hidupnya (mencoba mandiri dan mengontrol dirinya)
- Misalnya: ketika anak bertengkar dan menagis (tidak mampu mengontrol dirinya), maka guru berperan sebagai penengah dan penasehat

Peran Guru Dalam Memilih dan Menentukan Alat Permainan

Hal yang harus diperhatikan guru dalam memilih dan menentukan alat permainan sebagai berikut:

1. Mainan yang siap pakai begitu banyak pilihan yang ditawarkan. Guru harus pandai memilih dan selektif serta mempertimbangkan tahapan perkembangan anak secara keseluruhan
2. Guru harus jeli memilih alat dan bahan yang tepat untuk suatu kegiatan bermain sehingga penggunaannya dapat efektif dan efisien
3. Guru perlu memikirkan alat permainan yang bervariasi
4. Guru juga harus mempertimbangkan alat permainan yang dapat digunakan didalam atau diluar ruangan dan menggunakannya secara bervariasi sehingga kemampuan anak berkembang secara optimal

lanjutan

5. Memilih alat permainan yang bersifat mendidik sehingga membantu anak untuk mengembangkan kemampuan anak
6. Memilih alat permainan yang tepat yang dapat mendorong anak menyalurkan ide-idenya, fantasinya serta dapat berekspresi
7. Alat permainan tidak harus dibeli tetapi bisa diperoleh dari lingkungan sekitar atau membuatnya sendiri. Anak akan lebih baik dilibatkan (berpartisipasi) dalam membuat alat permainan yang akan digunakan
8. Guru perlu memperkenalkan permainan tradisional sehingga anak mengenal seni dan budaya bangsa yang beraneka ragam. Seperti congklak, bola bekel, dan lain-lain.

Peran guru dalam menyediakan aktifitas kreatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak

- Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda. Guru harus memperhatikan perbedaan tersebut agar dapat memberikan dan menyediakan kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan diri secara optimal.

Panduan untuk guru dalam beberapa kegiatan bermain

Hal yang harus diperhatikan dalam Bermain drama

- Pilih ide yang sederhana dan dekat dengan kehidupan dan pengalaman anak
- Jangan memberikan tema pengalaman yang sudah terlalu lama untuk kegiatan bermain drama
- Bantu anak mengingat kembali mengingat pengalamannya sebelum memberikan penjelasan kegiatan yang di lakukan
- Mengatur panggung dengan sederhana dan peralatan yang sesungguhnya yang masih bagus
- Upayakan alur cerita sesuai dengan rencana jika tidak mungkin prinsip fleksibilitas tetap dapat di gunakan
- Ketika permainan berlangsung kurangi keterlibatan guru

Hal yang diperhatikan dalam Kegiatan bermain gerakan

- Guru menjelaskan permainan pada anak
- Beri nama/judul pada setiap kegiatan yang dilakukan dengan kata-kata yang sesuai dengan tahap perkembangan anak
- Siapkan semua perlengkapan sebelum kegiatan bermain di mulai
- Minta anak untuk antri menunggu giliran dan bergantian jika permainannya menggunakan alat
- Bila perlu beri contoh gerakan untuk mencegah kesalahan gerakan
- Berikan waktu anak-anak untuk praktik dan kreatif

Hal yang harus diperhatikan dalam Bermain dengan musik

- Berikan pilihan musik yang bervariasi
- Gunakan musik untuk melakukan aktifitas
- Susunlah jadwal kegiatan dengan musik dengan hati agar anak dapat berkonsentrasi dengan baik
- Gunakan aktifitas dengan musik sebagai sarana untuk berbagi pengalaman

Peran Orangtua dalam kegiatan bermain Anak Usia Dini

- Memfasilitasi kegiatan bermain di rumah:
 - Menyediakan sara dan prasanara bermain
 - Memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih mainannya sendiri
- 1. Dillema???
 1. Overprotection?
 2. Dominasi
 3. permissiveness

Bentuk Keterlibatan Orangtua Dalam Kegiatan Bermain

- menciptakan dan mengupayakan komunikasi yang baik dengan anak
- orangtua tidak membuat keputusan untuk anak
- mengawasi anaknya ketika bermain
- menyediakan waktu khusus di tengah-tengah kesibukannya untuk bermain

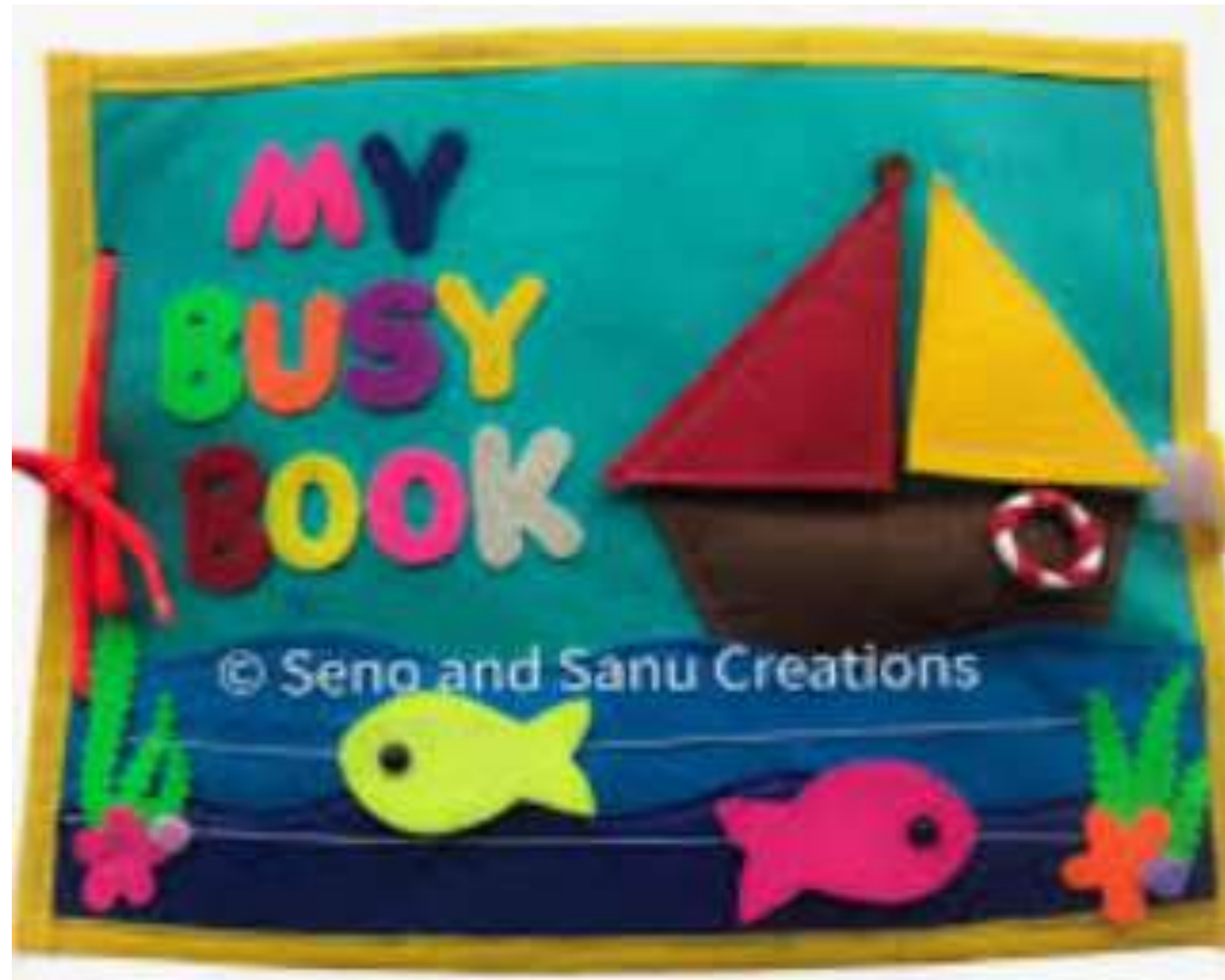
Merancang Alat Permainan Edukatif (Busy Book)

Silvie Mil, SE, M.Pd

Indikator capaian submateri:

1. Ketepatan menjelaskan rancangan desain APE
2. Kesesuaian rancangan APE dengan tahapan perkembangan dan indicator capaian perkembangan anak

Contoh Busy Book



Contoh Busy Book







1



2



3



4



5



6

