



REVITALISASI PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Nurazila Sari^{1*}, Hibana²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
20204031007@student.uin-suka.ac.id¹, hibanayusuf@gmail.com²

Abstract

The purpose of this study was to determine the purpose of playing, benefits of playing, characteristics and how the stages of play development for early childhood. This data collection technique by means of descriptive analysis, content analysis or content analysis, and drawing conclusions. As for what is resulted from drawing conclusions through methods that are literature with the type of library research (library research), namely the importance of play for child development. Playing means an activity that can improve and become a tool for the development of aspects of early childhood. By playing, not only are children happy, but children can learn and get to know many things. Because play has its own character, depending on how the child wants to do it. Playing is also defined as a free activity, it can be done anytime, however. Through playing, children can help themselves, solve problems, and so on. Concrete activity and oriented approach, play the most effective way of Early Childhood Education in the learning process.

Keyword : *Play, Characteristics, Benefits*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui maksud dari bermain, manfaat bermain, karakteristik dan bagaimana tahapan perkembangan bermain bagi anak usia dini. Teknik pengumpulan data ini dengan cara analisis deskriptif, *content analysis* atau analisis isi, dan penarikan kesimpulan. Adapun yang dihasilkan dari penarikan kesimpulan melalui metode yang bersifat literatur dengan jenis penelitian pustaka (*library research*) yaitu pentingnya bermain untuk perkembangan anak. Bermain bermakna suatu kegiatan yang dapat meningkatkan serta menjadi salah satu alat untuk perkembangan aspek anak usia dini. Dengan bermain, tidak hanya senang saja yang anak dapatkan, akan tetapi anak dapat belajar dan mengenal banyak hal. Karena bermain memiliki karakter masing-masing, tergantung bagaimana anak ingin melakukannya. Bermain juga diartikan sebagai suatu kegiatan bebas, bisa dilakukan kapanpun, bagaimanapun. Melalui bermain anak bisa menolong dirinya, menyelesaikan masalah, dan lain sebagainya. Kegiatan kongkrit dan pendekatan yang berorientasi, bermain cara yang paling efektif pada Pendidikan Anak di Usia Dini dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *Bermain, Karakteristik, Manfaat*

PENDAHULUAN

Bacharuddin Musthafa, kanak-kanak diartikan sebagai anak dengan rentang usia satu hingga lima tahun. Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ia membatasi pengertian bahwa rentang usianya 0-6 tahun, sampai anak selesaikan masa kanak-kanaknya (Susanto, 2018). Dunia anak itu dunia bermain. Wajar jika aktivitas mereka setiap hari lebih dominan bermain dibandingkan belajar. Akan tetapi, sebenarnya melalui bermainlah mereka belajar (Susanto, 2014). Arti dari bermain begitu luas, perlu perasaan menyentuh baik pengalaman yang

nyata maupun penuh makna. Bermain yang anak lakukan memiliki tujuan membangun pengetahuan dan keterampilan. Aktif merupakan karakteristik dari bermain, dalam bermain itu pasti melibatkan aktivitas, melibatkan fisik dan juga mental pemainnya (Masnipal, 2018).

Berdasarkan teori yang telah dibahas sebelumnya maka dipahami yakni karakteristik anak terutama anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari bermain. Karena pada hakikatnya dunia anak merupakan dunia bermain. Namun, terkadang masih ada yang menyalahartikan bermain ini. Menurut sebagian orang, bermain bukanlah dunia anak. Bahkan tak sedikit orang dewasa yang menjadikan waktu anak untuk belajar, dan bermain hanya dijadikan selingan atau pancingan untuk anak agar mau belajar. Sebenarnya ini adalah pemahaman yang salah. Oleh sebabnya, tulisan kali ini akan membahas lebih jelas mengenai pengertian dan manfaat bermain, bagaimana karakteristik permainan untuk anak bahkan tahapan perkembangan bermain itu sendiri bagi anak.

METODE

Penelitian ini berdarkan metode yang bersifat literatur, jenis penelitian pustaka atau *library research* sebagai jenis yang digunakan pada penelitian ini. Zed Mestika menyatakan bahwa penelitian pustaka adalah susunan kegiatan yang di dalamnya terdapat metode pengumpulan seperti data pustaka, mencata, membaca, serta pengolahan bahan koleksi perpustakaan dan tidak memerlukan riset di lapangan.(Mestika, 2004) Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang berjenis dengan pendekatan kualitatif yang umumnya dalam mencari sumber data tidak terjun ke lapangan secara langsung. Penulis menggunakan data sekunder dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan buku-buku, jurnal, dokumen, dan internet. Karena dalam penelitian pustaka yang menjadi ciri utamanya adalah sumber sekunder.

Data yang dikumpulkam dilakukan melalui pencarian berbagi sumber data, menelaah, membaca, mengaitkan dan mencatat bahan atau materi yang memiliki hubungan dengan pembahasan penelitian. Maka dilakukan beberapa tahapan kegiatan riset kepustakaan menyiapkan alat perlengkapan serta membaca dan membuat catatan penelitian. Alur dalam analisis data menggunakan: Analisis deskriptif merupakan salah satu usaha mengumpulkan kemudian penyusunan data, setelah itu melakukan analisis pada data tersebut. Selain itu ini juga berarti pengumpulan data berupa gambar, kata-kata, bukan berupa angka-angka. Analisis isi: jenis data yang deskriptif sering dianalisis hanya dari isinya saja. Analisis yang peneliti lakukan terhadap sumber data yang kemudian menjabarkannya dalam laporan penelitian yang telah disusun sebelumnya (Suryabrata, 1983). Penarikan Kesimpulan: peneliti harus berusaha dari

awal untuk mencari maksud dari data yang dikumpulkannya. Melalui data yang sudah diperoleh kemudian peneliti menyimpulkan yang biasanya belum jelas, diragukan, tetapi karena adanya tambahan data, sehingga kesimpulan itu semakin menjadi jelas. Selama penelitian berlangsung, kesimpulan harus selalu diverifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengertian Bermain

Menurut Singer, bermain bermakna cara bagi anak melatih masuknya rangsangan, yang merupakan salah satu cara yang baik entah itu dari luar ataupun dalam. Stimulasi yang berasal dari luar ataupun dalam akan semakin optimal apabila saat anak sedang bermain memperoleh emosi menyenangkan. Yang artinya, dengan bermain anak tidak akan merenung apalagi bosan yang dikarenakan kurang stimulus ataupun rangsangan (Susanto, 2018).

Linda menyatakan, bermain merupakan peluang untuk anak melakukan semua hal. Anak belajar melalui situasi ini, diartikan bermain adalah proses anak dalam belajar. Adapun yang dipelajari yakni tentang berbagai hal, belajar tentang kejadian, objek, konsep dan situasi (misalnya kasar, halus, dan sebagainya). Anak juga berlatih tentang mengkoordinasi segala bentuk otot gerak salah satunya otot jari. Latihan mencari sebab dan akibat serta pemecahan masalah. Dengan bermain, anak melatih dalam mengekspresikan perasaan dan berusaha untuk mendapatkan sesuatu (Yus, 2015).

Hurlock mengemukakan bermain adalah kegiatan yang dilakukan karena didasari kesenangan tanpa ada pertimbangan bagaimana hasilnya. Kegiatan yang dilakukan ini juga harus dilakukan tanpa paksaan bahkan tekanan yang berasal dari luar. Plato, Frobel, Aristoteles, mereka menganggap bermain itu suatu kegiatan yang terdapat nilai praktis, yang berarti bermain itu dijadikan suatu wadah peningkatan keterampilan dan juga kemampuan tersendiri dalam diri anak (Priyanto, n.d.). Arti lain dari bermain merupakan bagian dari perkembangan, harus anak jalani dengan sukses seperti halnya perkembangan lain. Hambatan dalam perkembangan bermain dapat menghambat aspek lain, sebab bermain juga memacu perkembangan aspek lain (Masnipal, 2018).

Bermain pada anak digunakan sebagai pembelajaran dalam berbagai hal, seperti mengenal aturan, toleransi, kerja sama, mampu menempatkan posisi dirinya, bersosialisasi, mengontrol emosi, dan juga mengutamakan sportivitas. Ailwood mengatakan, di institusi PAUD bermain diartikan titik temu dari apa yang dipahami dan dialog dalam diri anak,

orangtua, keluarga, sekolah bahkan psikologi sekalipun serta menguatkan hubungan dengan negara. Bermain dapat disimpulkan sebagai aktivitas mendasar bagi anak, dilakukan secara mandiri, atau bersama pendidik, teman sebayanya ataupun keluarga (orangtua utamanya) dengan syarat kegiatan bermain ini anak lakukan secara sukarela, dengan perasaan senang, dan tidak ada paksaan sama sekali, sehingga tujuan dari bermain pada anak-anak bisa tercapai yaitu mampu memahami peraturan yang telah ditetapkan, bekerjasama serta terjalin komunikasi yang baik dengan orang lain (Rohmah, n.d.).

Melihat pendapat para ahli, maka bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak sebagai cara peningkatan keterampilan serta kemampuan anak agar melatih masuknya dorongan yang baik berasal dari dalam ataupun luar yang menjadi kesempatan si anak untuk bisa melakukan segala hal yang dilakukannya berdasarkan rasa senang dan tidak ada pertimbangan untuk hasil akhirnya.

Pembahasan

Manfaat Bermain

Menurut Piaget bermain sangat penting, karena bermain itu wahana penting yang diperlukan sebagai perkembangan cara berpikir pada anak. Cara belajar tentunya sangat efektif untuk PAUD melalui salah satu kegiatan di dalamnya ada pendekatannya berorientasi bermain dan juga kongkrit (Holis, 2016). Sebab dengan bermain ini anak akan mempelajari berbagai hal, dapat tahu tentang sebuah peraturan, bersosialisasi/berkomunikasi secara baik dengan orang lain, pintar memposisikan diri, mengontrol emosi, timbang rasa, kerjasama, dan mengutamakan sportivitas. Aktivitas bermain berfungsi sangat baik untuk perkembangan kecerdasan mental, spiritual, kecerdasan bahasa serta keterampilan motorik pada anak usia dini (Hatta, 2017).

Melalui bermain anak bisa menolong dirinya, mampu berkomunikasi, mampu bersosialisasi, mengembangkan kemampuan berpikir, mengasah keterampilan mempersiapkan masa depan. Melalui bermain mereka belajar mengenal dirinya, belajar mengenal orang lain, belajar bertanggung jawab, dan belajar berkomitmen dengan tugas hidupnya (Masnipal, 2018).

Memberikan kesempatan anak merupakan fungsi lainnya dari bermain sebagai alat untuk mengekspresikan serta mendorong kekreatifannya, merasakan benda yang ada dan menyelesaikan cabaran dengan solusi baru, serta menemukan keterkaitan antara satu dengan yang lainnya secara terpadu. Bermain dapat pula memberikan kesempatan seorang individu untuk memikirkan sesuatu dan bertindak secara imajinatif, serta menciptakan daya khayal tinggi yang memiliki kaitan erat dengan perkembangan kreativitas si anak (Susanto, 2018).

Kegiatan bermain yang ada pada anak perlu diperhatikan secara khusus oleh pendidik (guru) anak usia dini, karena peran dari bermain sangat penting untuk perkembangan anak, baik itu perkembangan intelektual, fisiko motorik, sosial-emosional, bahasa dan moral (Susanto, 2018). Manfaat bermain menurut Y. Wiryasumarta dalam Tim Redaksi Familia adalah (Zaini, n.d.):

1. Menjadikan fisik (tubuh) lebih kuat melalui gerakan otot. Anak yang berumur 4-6 tahun sering kali tidak kenal lelah, mereka terus merasa bahagia. Kebahagiaan yang mereka rasakan selalunya diekspresikan dengan cara berlari-lari, bermain ular-ularan, mendorong kursi, melompat, kucingkucingan, menendang bola, dan sebagainya. Melalui beberapa permainan tersebut, otot-otot mereka tumbuh dan berkembang secara wajar.
2. Mengembangkan pribadi diri, dengan bersikap sportif, mampu bekerja sama, jujur, dan memiliki moral yang baik. Melalui bermain sikap anak akan lebih positif dan memiliki inisiatif dalam melakukan sesuatu.
3. Keahlian dalam berkomunikasi semakin meningkat, hubungan anak dan temannya, anak-orang tua, anak-guru akan lebih dekat.
4. Membiasakan anak untuk berhubungan baik dengan masyarakat. Bermain sebagai wadah bagi anak untuk berlatih taat dengan aturan dan tata tertib dari suatu permainan, serta tidak lupa akan hak dan kewajibannya. Jika anak tidak mentaati sebuah aturan, maka akan dikenakan sanksi salah satunya temannya akan menjauhinya. Tidak ada seorang anakpun yang mau diasingkan atau bahkan tidak memiliki teman bermain. Sehingga demikian, anak akan menghargai keputusan temannya atau orang lain dengan cara menghormati dan menerimanya, tidak marah, mau mengalah, belajar menerima risiko, dan lain-lain.
5. Mengenal lingkungan sekitar sedini mungkin. Alat-alat digunakan sebagai sarana anak-anak dalam bermain. Segala jenis benda dimanipulasi sehingga terpenuhi hasrat bermain pada mereka. Dengan cara seperti itu, berbagai benda bisa dilihat, diraba, dicium, didengar, dikecap karena dimanipulasikan. Jika anak mengenal berbagai macam benda maka akan bertambah pesat pulalah perkembangan pandangan anak.
6. Mencegah, menyembuhkan tekanan pada bathin anak. Pakar ilmu jiwa menjadikan permainan sebagai salah satu cara pengobatan tahap pertama pada anak yang seang mengalami tekanan batin. Melalui bermain ini, anak memiliki peluang besar dalam melampiaskan rasa kesalnya, meluapkan rasa kecewa, dan dirinya akan merasa lebih tenang dalam bermain, apapun akan dilukukan anak untuk membuang permasalahan yang menjadi beban yang berat bagi dirinya.

7. Sebagai sumber belajar. Karena anak bisa mengasah keterampilannya, memperbanyak pengetahuan berkenaan dengan konsep dasar serta segala macam yang terdapat pada lingkungan anak, dan mengembangkan daya cipta.

Karakteristik Bermain bagi Anak

Pendapat Kostelnik dkk., yang mendeskripsikan bermain itu ada karakteristik yang terdapat beberapa di dalamnya, diantaranya yaitu (Susanto, 2018):

1. Menyenangkan, bermain adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang memiliki perasaan senang di dalamnya.
2. Tidak serius, bermain tidak dihambat oleh kenyataan.
3. Bermakna, bermain mengaitkan dan menghubungkan pengalaman dengan pengalaman yang lainnya.
4. Aktif, dalam bermain anak-anak terlibat dalam kegiatan.
5. Bersifat sukarela, anak tidak dipaksa melakukan sesuatu.
6. Menimbulkan motivasi, menjadi anggota suatu kelompok merupakan salah satu alasan anak terlibat bermain.
7. Adanya aturan, anak-anak menciptakan aturan baik secara eksplisit maupun secara implisit.

Tahapan Perkembangan Bermain

Menurut Parten dalam Slamet Suyanto, menemukan ada 5 tingkatan perkembangan dalam bermain pada anak, yaitu (Susanto, 2018)

1. Bermain sendirian. Anak memiliki sifat egosentris yang tinggi sehingga menyebabkan pada mulanya anak bermain sendirian (*soliter play*) dan tidak memperdulikan apa yang teman sebayanya mainkan.
2. Bermain paralel, yakni anak bermain bersama temannya, benda-benda sejenis sebagai alat permainan yang mereka gunakan, tetapi tiap anak tetap bermain secara individu. Namun ada masa-masa tertentu anak-anak saling melihat, berkomentar, atau berdialog. Sebutan lainnya *on looking play*.
3. Bermain dengan melihat cara temannya bermain.
Tahapan ini, anak mulai melihat apa dan bagaimana temannya bermain. Sesekali berhenti bermain dan mengamati bagaimana temannya bermain. Tahap ini disebut *cooperative play*.
4. Bermain bersama teman.

Pada tahap ini, anak mulai bermain beramai-ramai bersama temannya,. Misalnya, bermain “kucing-kucingan”, “petak umpet”, dan lain-lain. Nama lain tahapan ini yaitu *associative play*.

5. Bermain dengan aturan.

Tahapan ini, anak bermain dengan temannya dalam bentuk tim. Mereka menentukan jenis permainan, aturan, pembagian peran, dan siapa yang main duluan. Permainan ini menunjukkan anak sudah memiliki kemampuan sosial.

Pengembangan Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan perlu dikembangkan sejak usia dini, baik berupa produk maupun gagasan/pemikiran baru yang berguna sebagai alat untuk pemecahan masalah, atau sebagai tolak ukur dalam melihat berbagai unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas pada anak usia dini dapat dikembangkan dan dirangsang melalui kegiatan bermain yang anak lakukan di lingkungan sekitarnya baik itu dengan menggunakan sarana yang ada, alat permainan edukatif yang sudah diberikan atau memanfaatkan semua sumber belajar yang ada dengan penggunaan media permainan, seperti permainan *flashcard* yakni media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang terdapat gambar, tulisan, atau tanda ganti bilangan yang beraneka ragam yang terdapat di dalamnya (Susanto, 2014).

Permainan Edukatif Anak Usia Dini

Permainan bisa dilakukan baik dengan menggunakan alat ataupun tanpa menggunakan alat. Selain itu arti lain dari permainan yakni sesuatu yang dijadikan dan digunakan sebagai sarana aktivitas bermain. Oleh sebab itu, ragam dari permainan banyak macamnya, mulai dari tradisional hingga modern. Walaupun demikian, maksud dari permainan bisa dipahami langsung melalui arti dari bermain. Karena dari kedua makna istilah tersebut, memiliki maksud yang sama dan memiliki hubungan. Bermakna bahwa bermain itu pasti ada permainan dan pemainnya itu sendiri (M.Fadlillah, 2016). Secara keseluruhan, urgensi dari permainan itu sifatnya kognitif, sosial dan juga emosional (Khobir, 2009).

1. Urgensi kognitif. Kognitif anak dapat berkembang melalui permainan. Melalui kegiatan bermain, diharapkan anak dapat mengeksplorasi lingkungan sekitarnya, mempelajari segala objek-objek yang ada, serta belajar untuk memecahkan masalah. Menurut Piaget menyatakan bahwa kognitif anak memiliki struktur-struktu yang perlu dilatih, permainan adalah

pengaturan yang sempurna untuk melatih kognitif anak. Permainan dapat mengembangkan berbagai kompetensi dan keterampilan yang anak perlukan yang dikembangkan secara menyenangkan.

2. Urgensi sosial. Permainan bisa meningkatkan serta mengembangkan sosial pada anak. Permainan fantasi menjadi fokusnya, ketika anak memainkan satu peran, saat itu ia akan mempelajari bagaimana cara memahami orang lain, apa, bagaimana lakonan yang anak mainkan. Pengalaman-pengalaman dalam bermain peran akan menjadi tolak ukur anak ketika dewasa nanti.
3. Urgensi emosional. Permainan bagi anak memungkinkan sebagai cara untuk memecahkan masalah emosional dan belajar untuk mengatasi kegelisahan serta konflik batin. Pelepasan energi fisik yang berlebihan serta pembebasan perasaan anak yang terpendam dapat di atasi melalui kegiatan permainan. Saat dalam permainan maka dapat melepaskan tekanan-tekanan batin serta mengatasi masalah-masalah kehidupan anak.

Kegiatan bermain yang harus diketahui tidak selalu membutuhkan “mainan”. Walaupun begitu, unsur pendidikan atau edukasi tidak semua terkandung dalam setiap mainan (Ardini & Lestarinigrum, 2018). Dengan adanya permainan, anak-anak dapat mempelajari banyak hal. Seperti anak bermain ayunan, tanpa sengaja telah melatih keseimbangan fisik pada anak juga psikisnya, dengan permainan komedi putar maka ini sebagai wadah untuk mengajarkan keberanian dan juga ekspresi emosional anak dalam keadaan apapun. Oleh sebab itu, dengan bermain bertambahlah kemampuan fisik anak, pengalaman bahkan pengetahuan, dan keseimbangan mentalnya juga ikut berkembang (Khasanah et al., n.d.).

Permainan edukatif adalah alat serta sarana bermain yang di dalamnya memiliki kandungan nilai-nilai pendidikan (M.Fadlillah, 2016). Selain itu bermain merupakan aktivitas yang dilakukan sehingga bisa meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak agar melatih masuknya rangsangan, baik dari dalam maupun dari luar. Hal itu bisa menjadi peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya (Khobir, 2009).

Penerapan Permainan Edukatif dalam Pembentukan Karakter

Peran permainan edukatif secara signifikan untuk mengembangkan kemampuan yang anak miliki. Beberapa kemampuan dapat dikembangkan dari permainan edukatif diantaranya kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif. Semua alat untuk permainan edukatif bisa memiliki banyak kegunaan. Sekalipun masing-masing mempunyai ciri khas sebagai

pengembangan aspek tertentu dalam diri anak, bahkan seringnya ada 1 alat yang mampu meningkatkan melebihi 1 aspek perkembangan pada anak (Khobir, 2009).

Permainan edukatif diantaranya bermacam puzzle, biji-bijian untuk meronce, papan-papan pasak ataupun menara gelang, “tanpa disadari” anak usia dini yang memainkannya telah berkembang salah satu aspek dalam dirinya, yakni kemampuan kognitif. Dikarenakan saat bermain pikiran yang anak-anak gunakan saat melakukan segala tugas perkembangan sebagai pencapaian yang menjadi targer pada masa kanak-kanak awal. Saat anak bermain, sebenarnya mereka melakukan proses belajar. Saat proses bermain, anak merasakan segala kejadian yang ada dalam sekitar lingkungannya. Di sinilah orangtua serta guru berperan penting untuk memilih serta menentukan apa permainan selayaknya yang pantas dengan perkembangan si anak. Hal tersebut persis seperti saat memilih materi pembelajaran oleh guru sesuai perkembangan peserta didiknya. Memilih permainan yang pas dengan perkembangan pada anak, perlu dilakukan sehingga pesan pendidik dalam segala permainan bisa diserap dengan mudah oleh anak dan juga menyenangkan. Apabila jenis permainan yang dipilih tidak sesuai, maka yang akan terjadi ialah bermain hanyalah untuk mainan semata, bahkan malah berdampak buruk terhadap pembentukan karakter serta kecerdasannya. Sebaliknya, jika memilih permainan selaras dengan perkembangan anak, akan mengembangkan aspek kecerdasan tertentu, sehingga terlihat bermain untuk belajar, bukan malah bermain untuk mainan itu sendiri.

Pola belajar dibarengi bermain serta pola bermainnya seperti belajar maka anak merasa senang. Karena tanpa disadari ketika bermain sambil belajar dan bermain di dalamnya ada unsur pelajaran. Belajar dan bermain itu sama-sama mendatangkan kesenangan sekaligus memberi tantangan. Suasana belajar yang mendatangkan rasa senang sekaligus memberi tantangan mempunyai potensi sangat besar untuk membentuk pribadi anak sehingga menjadi seorang yang memiliki kepribadian pembelajar sesungguhnya. Hasil belajar dari anak akan mengalami kenaikan jika semakin banyak jenis permainan yang anak lakukan, maka semakin meningkatkan kecerdasannya. Sehingga berdampak pada masa dewasa hingga masa tua, ia akan memiliki kebiasaan yang luarbiasa mengagumkan, yaitu hobi belajar. Anak akan menikmati kondisi belajar layaknya mereka menikmati suatu permainan. Semua terasa menyenangkan dan memberikan tantangan, tetapi berdampak mencerdaskan. Hal itu sebagai pendorong anak setiap saat untuk belajar, tanpa paksaan dan pengawasan, bahkan tanpa diberikan *reward* (Khobir, 2009).

Banyak permainan ataupun alat permainan edukatif bagi anak usia dini yang dijadikan sebagai alat penanaman nilai-nilai karakter anak usia dini. Apapun jenis permainannya dapat

dijadikan alat untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Tapi, satu permainan tentu tidak dapat mencakup banyak aspek nilai-nilai karakter di dalamnya. Beberapa permainan edukatif yang dimaksud diantaranya (M.Fadlillah, 2016):

1. Permainan Balok

Merupakan jenis permainan edukatif memiliki unsur belahan-belahan balok yang terdiri dari bentuk yang beraneka ragam, ukuran serta warna. Biasanya permainan balok berbahan dasar kayu yang bahannya keras dan juga kuat. Permainan ini juga begitu pas untuk anak yang berusia dua hingga 4 tahun. Jenis dan bentuk dari permainan balok beraneka ragam. Cara pengaplikasiannya yaitu menyusun bagian balok-balok sesuai imajinasi anak. Membentuk istana, rumah-rumahan, dan apapun itu dengan balok.

Manfaat permainan ini bagi tumbuh kembang anak, diantaranya: untuk merangsang motorik halus, daya pikir, kekreatifan, daya konsentrasi, mengetahui warna dasar dan segala bentuk geometri. Keagamaan, kreativitas, keingintahuan, pantang menyerah, taat aturan, mandiri, dan memiliki rasa bertanggungjawab, semuanya itu merupakan nilai-nilai karakter hasil dari permainan balok.

Nilai keagamaan diperoleh di saat mengawali dan mengakhiri permainan dengan pembacaan do'a. Nilai kreativitas didapati saat menyusun balok. Ketika proses penyusunan tanpa disadari akan muncul rasa ingin tahu, usaha, disiplin, mandiri, dan bertanggungjawab dalam melakukannya pada diri anak.

2. Permainan Puzzle

Merupakan jenis permainan edukatif bahan dasarnya dari papan triplek dengan permukaan yang halus. Atau pembuatannya berasal dari kertas dan plastik. Permainan puzzle jumlah serta modelnya sangat beraneka ragam. Dapat dibawa-bawa, karena sangat enteng dan mudah dibongkar pasang. Anak yang berusia 2-4 tahun sangat sesuai jika diberikan permainan ini.

Penggunaannya yaitu potongan-potongan dari puzzle dipasang ke lubang puzzle sesuai dengan susunan gambar yang benar. Manfaat permainan ini pada anak ialah dapat mengenal segala bentuk, melatih fokus, kejelian, dan kreativitas. Nilai karakter yang tertanam seperti keagamaan, kreativitas, mandiri, dan tanggungjawab.

3. Permainan dengan Bak Pasir

Merupakan jenis permainan edukatif, dimainkan secara outdoor, yang terbuat dengan bahan dasar papan yang bentuknya mirip seperti bak, kemudian pasir sebagai isi di dalam bak hingga penuh. Sebaiknya menggunakan pasir yang lembut serta halus yang biasanya pengambilannya dari pantai atau laut dan akan lebih baik lagi jika berbentuk pasir putih.

Permainan bak pasir adalah kategori bermain permainan bebas. Cara penggunaan alat ini menjadikan anak bebas berkreaitivitas berdasarkan imajinasi mereka. Maksudnya disini anak bermain di atas pasir, lalu membuat beraneka macam bentuk yang anak suka, seperti istana, rumah-rumahan, membuat hewan-hewan serta miniatur lainnya.

Manfaat dari permainan dapat mambantu perkembangan daya kreativitas serta daya imajinasi anak. Manfaat lainnya yakni bisa melatih motorik halus bahkan menambah kognitif anak terhadap lingkungannya. Melalui permainan bak pasir ini, nilai-nilai karakter yang tertanam di dalamnya yaitu nilai religiusitas, rasa keingintahuan, kemandirian, peduli terhadap lingkungan, kreativitas serta dapat bertanggungjawab.

4. Permainan menyerupai Ular Naga

Merupakan salah satu permainan yang masuk dalam kategori permainan tradisional dengan beranggotakan beberapa anak, kemudian membentuk seolah-olah layaknya menjadi ular yang panjang dan 2 orang menjadi penjaga yang diistilahkan menjadi mulut ular naga. Teman-teman lain yang tidak sedang menjaga bejalan lewat dan masuk mulut ular naga dan anak yang terakhir ditangkap, kemudian minta anak yang tertangkap untuk memilih ingin ikut di kelompok mana. Permainan selesai jika semua anak tertangkap. Dan pemenang ditentukan melalui jumlah anggota kelompok terbanyak.

Manfaat dari permainan ini melatih sosial emosional, fisik motorik dan kerjasama anak. Kesenangan dan keceriaan lebih ditekankan dalam permainan ini. Waktu bermain untuk permainan ini biasanya dilakukan anak-anak pada waktu sore ataupun di waktu malam, pada saat bertepatan bulan purnama. Penanaman nilai-nilai karakter dari permainan ini adalah jujur, religiusitas, bersahabar, disiplin, tanggungjawab dan peduli sosial.

Selain dari 4 macam permaian edukatif di atas, sebenarnya masih banyak lagi jenis-jenis permainan yang lainnya dan memiliki manfaat dalam perkembangan aspek anak serta untuk pembentukan nilai-nilai karakter pada anak. Selain itu, permainan edukatif juga memiliki peran penting dalam pendidikan. Permainan edukatif banyak mengajarkan anak tentang berbagai hal, merubah anak yang tidak tahu pada awalnya hingga menjadi tahu pada akhirnya.

Lembaga pendidikan anak usia dini hendaklah menjadikan konsep bermain dengan permainan edukatif pada anak ini menjadi kewajiban dan konsep dasar yang harus diterapkan untuk mengembangkan aspek anak, menumbuhkan dan membentuk karakter yang bernilai baik pada anak, serta bermain bukan hanya sekedar bermain, tetapi juga memiliki nilia edukasi dalam proses pelaksanaannya.

Bukan hanya diwajibkan dalam lembaga pendidikan saja atau dalam pendidikan formal, tetapi kegiatan bermain dengan permainan edukatif pada anak ini juga harus didukung serta

diterapkan dalam lingkungan rumah atau pendidikan informal. Karena rumah atau keluarga pada dasarnya merupakan sumber awal pendidikan bagi anak. Alasan lainnya karena waktu anak lebih banyak bersama keluarga dibandingkan bersama guru di sekolah. Jika kegiatan di rumah selaras dengan apa yang anak lakukan di sekolah, maka hasil dari proses kegiatan yang anak lakukan akan menjadikan aspek perkembangan pada anak berkembang dengan baik dan begitupula dengan pembentukan nilai-nilai karakter anak.

KESIMPULAN

Bermain adalah kegiatan yang memiliki fungsi sebagai cara untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak agar melatih masuknya stimulus dari dalam dan luar yang menjadi peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal dengan rasa senang dan tanpa mempertimbangkan bagaimana hasil akhirnya. Bermain diartikan juga sebagai suatu wahana yang sangat penting bagi anak dan sangat dibutuhkan untuk perkembangan berpikirnya.

Manfaat bermain adalah memperkuat fisik (tubuh) lewat gerakan-gerakan otot, pengembangan diri, dengan sikap yang sportif, jujur, mampu bekerja sama dan bermoral, meningkatkan keahlian dalam berkomunikasi, hubungan setaip anak semakin erat, kepada orang tua, dan juga gurunya, melatih anak mampu bermasyarakat dengan baik, mengenal lingkungan, dapat mencegah bahkan bisa sembuh dari penyakit tekanan batin, yang tidak kalah penting adalah sebagai sumber belajar.

Bermain merupakan aktivitas yang nyata, memiliki karakteristik yang menyenangkan, tidak serius, bermakna, aktif, bersifat sukarela, menimbulkan motivasi, adanya aturan selain itu karakteristik juga memiliki karakteristik seperti spontanitas muncul pada anak, diharuskan bebas dari segala aturan dan merupakan kegiatan yang dapat dinikmati, pemainnya sendiri yang harus mendominasi dan harus ada keterlibatan aktif dari pemainnya. Tahap-tahap perkembangan bermain yaitu bermain sendiri, secara paralel bersama temannya, bermain dengan memperhatikan cara bermain temannya, bermain bersama dan bermain menggunakan aturan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustriana, N. (2018). Al Fitrah Al Fitrah. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2(1), 242–250. <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v2i1.1518>
- Anak, P., & Dini, U. (2017). Kata Kunci: pendidikan anak usia dini. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.3.20.188.221/index.php/assibyan/article/view/1334>
- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 139–158. <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.47>
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Adjie Media Nusantara.
- Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, I. N. S. U. (2019). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 No.1, 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Dewi, T. U., & Handayani, S. L. (2019). Penanaman Nilai Karakter Melalui Permainan Outdoor Bagi Anak-Anak Usia Dini. *Publikasi Pendidikan*, 9 Nomor 1, 1–6. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.6418>
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Fitriana, S. (2018). Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), 131. <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v1i2.1339>
- Hatta, M. (2017). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain di TK Besar Hore Labschool Rumah Citra Yogyakarta*. UIN SUKA Yogyakarta.
- Holis. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 09; N.
- Khasanah, I., Djariyo, Damayani, A. T., & Mushafanah, Q. (n.d.). *Pemanfaatan Lingkungan*

dan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Kade POS PAUD Kelurahan Tambak Rejo Semarang. 24–32.

- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125. <https://doi.org/10.26630/jk.v11i1.1584>
- M.Fadlillah. (2016). Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper ke-2 2016 “Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN.” *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Paper Ke-2*, 2, 3–8.
- Masnipal. (2018). *Menjadi Guru PAUD Profesional* (A. Kholid (ed.); Pertama). PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mestika, Z. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Bogor Indonesia.
- Mulyasa, E. (2017). *Manajemen PAUD* (P. Latifah (ed.); Cet.5). PT Remaja Rosdakarya.
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Priyanto, A. (n.d.). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru “COPE,” No. 02/Tah.*
- Rahmawati, A. (2015). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- Rohmah, N. (n.d.). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, Vo. 13.
- Solfema, S., Wahid, S., & Pamungkas, A. H. (2018). Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Lingkungan dalam Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 107–111. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v6i2.12>
- Suryabrata, S. (1983). *Metode Penelitian*. CV. Rajawali.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)* (Suryani & U. Rahmawati (eds.); Cet. 2). Bumi Aksara.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49.

<https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>

Yus, A. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Prenadamedia Group.

Zaini, A. (n.d.). *Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini*. Vol. 3.

Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>