

Implementasi Sistem Bermain Sambil Belajar Dalam Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini Di TK Satu Atap

¹Efridawati Harahap, ²Muhammad Yusuf Pulungan

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan^{1,2}

email : efridawatiharahap20@gmail.com, muhammadyusufpulungan@gmail.com

Abstract

This study aims to see and knowing efficiency playing while studying in improving the development of early childhood education. Learn while playing allow the child can easily accepted learning. With playing will give a positive impact in the learning process child. Observed children playing actively or passive, will help understand the thought of children, but it can increase communication skills. When the play, the child will be happy, so that children can be readily accepted as well as follows the activities of learning well. As for the approach this study we use the research action class as the or a source of reference. Based on the results of research, the child can understand and learn to follow the good and fun.

Keywords: *Implementation; Play System; Development; One Roof*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui efisiensi bermain sambil belajar dalam meningkatkan perkembangan pendidikan anak usia dini. Belajar sambil bermain memungkinkan anak dapat dengan mudah menerima pembelajaran. Dengan bermain akan memberikan dampak positif dalam proses belajar anak. Mengamati anak bermain secara aktif ataupun pasif, akan membantu memahami jalan pikiran anak, selain itu bisa meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Ketika bermain anak akan bahagia, sehingga anak dapat dengan mudah menerima serta mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Adapun Pendekatan penelitian ini kami menggunakan penelitian tindakan kelas sebagai tempat atau sumber acuan. Berdasarkan hasil penelitian, anak dapat memahami serta mengikuti kegiatan belajar dengan baik dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Implementasi; Sistem Bermain; Perkembangan; Satu Atap*

Pendahuluan

Anak-anak menghabiskan begitu banyak waktu dan energi harian mereka untuk bermain sehingga para filsuf, peneliti, guru, dan orang tua sama-sama merenungkan peran permainan dalam perkembangan anak. Jelas bahwa permainan harus memberikan manfaat fungsional dan perkembangan bagi perkembangan anak, sehingga perlu dikembangkan bagaimana permainan anak dapat mendukung mereka untuk berkembang lebih baik. Hal inilah yang kemudian menjadi tugas para pendidik yang harus mahir merancang game yang menyenangkan sekaligus mendidik bagi anak.

Di masa kanak-kanak sebagian besar ada pandangan pada segala sesuatu yang konkret dan apa yang dia ketahui dan alami secara langsung secara keseluruhan. Maka ada

beberapa kekhasan dalam cara belajar anak, yang dapat diidentifikasi sebagai berikut: **mulyasa, Strategi Pembelajaran PAUD, 58-601.** 1. Belajar melalui gerak refleks dan fungsi tubuh 2. Belajar mempresentasikan perasaan dan hati nurani. 3. Belajar melalui bermain 4. Belajar melalui komunikasi, interaksi dan sosialisasi. 5. Ketahui daerahnya. 6. Belajar mewujudkan keinginan dan kebutuhan.

Dalam memilih strategi pembelajaran PAUD, perhatian harus diberikan pada sifat dan perkembangan anak usia dini, sebagaimana dikemukakan oleh para ahli seperti Bredecam dan Copple, Brener dan Kellough sebagai berikut: (Mulyasa, 2003) 1. Anak berkembang sesuai dengan kemampuan masing-masing. Setiap anak memiliki kemampuannya sendiri, karakteristiknya sendiri - sendiri 2. Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan 3. Anak adalah individu yang dapat bergerak dan berkreasi. 4. Anak bersifat egosentris 5. Anak sangat ingin tahu tentang hal-hal baru 6. Anak memiliki jiwa petualang yang kuat. 7. Anak memiliki banyak imajinasi 8. Anak masih mudah frustrasi 9. Anak masih kurang perhitungan saat melakukan sesuatu 10. Anak memiliki rentang perhatian yang pendek 11. Anak memiliki potensi yang sangat besar 12. Anak-anak semakin tertarik dengan teman.

Bermain adalah dunia anak-anak dan masa kanak-kanak untuk mengeksplorasi semua yang dimiliki anak-anak. Permainan anak adalah segala kegiatan yang dilakukan anak dalam bentuk gerak, pikiran, dan kata-kata. Bermain dalam bentuk jurus seperti: berlari, melompat, memanjat, dll. Game yang berkesan seperti: Menyusun puzzle, menyusun balok, menghafal lagu, mengingat dialog yang didengar orang lain. Bermain dengan kata-kata adalah cara anak mengekspresikan perasaannya dengan kata-kata dan meniru kata-kata orang lain. Para ahli menyimpulkan bahwa anak-anak adalah makhluk yang sangat kreatif dan dinamis. Yang dibutuhkan seorang anak hanyalah bermain sendiri atau bersama (berkelompok) (Montolalu, 2009).

Pentingnya Bermain Bagi Anak Berdasarkan penelitian, observasi dan pengalaman praktis, melalui bermain seorang anak dapat mengembangkan banyak hal tentang dirinya seperti: a) Anak memiliki kesempatan untuk mengungkapkan dan menggali apa yang ada dalam diri anak b) Minat, keterampilan, bakat dan kelemahan muncul dan terlihat pada diri anak c) Anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan lima aspek perkembangan anak usia dini yaitu fisik, motorik linguistik, kognitif dan moralitas agama. yaitu Panca indera berkembang

dengan baik karena anak menggunakan kelima inderanya saat bermain. e. motivasi untuk mengetahui sesuatu (Montolalu, 2009).

Metode pembelajaran terus berkembang sesuai dengan perkembangan jaman. Perkembangan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Seorang pendidik/guru harus mampu menyusun metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga mampu mengoptimalkan hasil belajar anak (Susanto, 2011). Terkhusus untuk pendidikan anak usia dini yang sangat membutuhkan perhatian khusus dalam kegiatan belajar anak. Seorang pendidik/guru harus mampu memberikan sebuah metode belajar yang inovatif, imajinatif dan kreatif untuk mengoptimalkan perkembangan pendidikan anak (Yus, 2011).

Salah satu metode belajar yang dapat diterapkan ialah metode bermain sambil belajar. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak (Sudono, 2000). Sedangkan belajar adalah kunci yang paling utama dari setiap usaha pendidikan. Ki Hajar Dewantara memberikan pandangan tentang pendidikan ialah *Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mangunkarso, Tut Wuri Handayani*. Pendidikan dilaksanakan dengan memberi contoh teladan, memberi semangat, dan mendorong anak untuk berkembang, sistem yang dipakai ialah sistem “among” dengan maksud memberi kemerdekaan, kesukarelaan, demokrasi, toleransi, ketertiban, kedamaian, kesesuaian dengan keadaan, dan hindari perintah dan paksaan (Noorlaila, 2020).

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, wajar saja jika dalam aktifitas atau kesehariannya adalah bermain (Sit, 2017). Dunia anak penuh dengan keunikan, kejutan, dinamik, serba ingin tahu, selalu mengeksplorasi, selalu berkembang seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, dunia mereka penuh dengan warna dan keceriaan. Dunia anak juga ialah dunia yang kreatif (Muhammad Iqbal Harisuddin, 2019). Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, sehingga dapat mengantarkan anak pada kediriannya yang akan berproses menapaki tangga kedewasaan. Kreatifitas juga melibatkan interaksi sosial, perasaan, dan gerak terhadap sesama.

Anak-anak terus tumbuh dan berkembang. Mereka memiliki karakteristik fisik dan psikologis yang berbeda pada setiap tahap perkembangannya. Masa kanak-kanak adalah puncak kreativitas, dan kreativitas mereka harus dijaga dan dikembangkan dengan

menciptakan lingkungan yang menghargai kreativitas, yaitu melalui bermain. Oleh karena itu, pendidikan berorientasi bermain di taman kanak-kanak dapat merangsang anak untuk menggunakan seluruh kreativitasnya.

Setiap kemungkinan kecerdasan anak berkembang secara optimal ketika mereka dibenamkan dalam suasana kasih sayang dan dipisahkan dari berbagai tindak kekerasan, sehingga anak dapat bermain dengan gembira. Oleh karena itu, pembelajaran efektif anak dilakukan melalui interaksi yang menyenangkan, bermain aktif dan edukatif, mengutamakan kontak emosional, bukan teori akademik.

Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Menurut ahli tumbuh kembang anak (Elizabeth Bergner Hurlock, 1950) Menulis Buku tumbuh kembang anak setidaknya memiliki 8 manfaat bermain bagi anak antara lain:

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian yang menggunakan aturan dan metodologi tertentu untuk memperoleh data, informasi serta hasil untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan yang sengaja dilakukan dengan melihat minat belajar anak dalam memahami konsep pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning dan menggunakan Metode Pictorial Riddle. 1. Subjek Penelitian yakni: Sebagai subjek penelitian adalah anak-anak di TK Satu Atap yang berlokasi di Kecamatan Sayurmatinggi. 2. Desain Penelitian: Desain penelitian memuat rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk memperoleh bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian. Selain itu ada juga berupa perencanaan yang dibuat yang fokus pada tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari suatu permasalahan. Kemudian adanya tindakan dan Observasi.

Pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan. Jenis yang dilakukan dalam PTK hendaknya selalu didasarkan pada perkembangan teoritik dan empirik agar hasil yang diperoleh berupa peningkatan kinerja sesuai dengan rencana kegiatan harian. Observasi adalah penelitian, pengambilan data dilakukan untuk

menilai sejauh mana efek mencapai sasaran. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati semua yang terjadi dalam kelas saat terjadi tindakan dengan mencatat hal-hal yang terjadi secara detail. Tentang penerapan sistem bermain sambil belajar dalam perkembangan pendidikan anak usia dini di TK Satu Atap, Kecamatan Sayur Matinggi. Dokumentasi adalah proses mengumpulkan, memilih, memproses, dan menyimpan informasi dalam domain informasi; Memberikan atau mengumpulkan bukti informasi seperti gambar, kutipan, dan bahan referensi lainnya.

Hasil dan Pembahasan

Permainan adalah proses yang sangat alami dan spontan untuk belajar. Anak-anak menggunakan permainan sebagai cara untuk mengeksplorasi dan menjadi imajinatif, kreatif dan ingin tahu. Bermain adalah kesempatan untuk mengeksplorasi dan bereksperimen kepada dunia di sekitar mereka sehingga anak-anak dapat menemukan sesuatu dalam pengalaman tersebut Menjadi takut. (Hidayatullah, 2008)

Bermain adalah pendekatan untuk melakukan aktivitas Belajar di taman kanak-kanak dan bersama anak-anak seusia Raudlatul serangan Tentang membesarkan anak yang lebih tua TK dan Raudlatul Athfal harus dilaksanakan dengan syarat-syarat tertentu Menyenangkan agar anak tidak bosan saat menonton sebuah pelajaran Selain menyenangkan, itu adalah metode, bahan, dan media yang digunakan harus menarik perhatian dan mudah dipahami untuk memotivasi anak dalam belajar. Kegiatan bermain mengajak anak untuk berpartisipasi mengeksplorasi, menemukan dan menggunakan benda-benda itu dekat agar pembelajaran lebih bermakna. Bermain Anak juga merupakan proses kreatif untuk mengeksplorasi, mempelajari keterampilan baru dan bermain dapat digunakan Simbol untuk menggambarkan dunia. Pembelajaran harus direncanakan sehingga anak menemukan konsep melalui bermain dalam suasana yang menyenangkan dan tidak merasa bahwa anak telah belajar sesuatu dalam suasana hati yang menyenangkan.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, judi diartikan sebagai melakukan sesuatu yang menyenangkan hati (dengan alat ditentukan atau tidak). dengan anak-anak, sering bermain merespon pembelajaran. Tujuan belajar itu sendiri upaya untuk memperoleh kecerdasan atau pengetahuan. Bermain mencakup semua aktivitas anak, termasuk bekerja, bersenang-senang, dan kesempatan untuk menemukan dunia. Bermain bukan hanya sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak seperti makanan dan kasih sayang (Soetjningsih,

1995). Mengenai bermain, Hurlock (1978) menyatakan bahwa setiap aktivitas dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Permainan dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu anak. (E B Hurlock & Burstein, 1932). Bermain didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat bantu yang dapat menimbulkan pengertian, menyampaikan informasi, menimbulkan kegembiraan dan mengembangkan daya imajinasi anak. Menurut Singer (Kusantanti, 2004). mengemukakan bahwa anak dapat menggunakan bermain untuk mengeksplorasi dunianya, mengembangkan keterampilannya, berusaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Melalui bermain, anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa ada paksaan.

Masa kanak-kanak adalah permainan Bermain adalah suatu kegiatan yang selalu dilakukan untuk kesenangan, sia-sia tujuan atau sasaran. Ini permainan. Suatu pendekatan pelaksanaan pendidikan anak usia dini dengan strategi, metode, bahan dan media yang menarik sehingga memudahkan anak untuk mengikutinya. Melalui anak bermain diajak bereksplorasi (explore), menemukan dan menggunakan sesuatu sekitar (Nasional, 2002).

Montessori merumuskan beberapa teori tentang belajar di usia muda. Beberapa pandangan dan prinsip Montessori Perkembangan pendidikan anak usia dini dapat diamati dalam beberapa hal mengikuti filosofi (Sujiono, 2009). a. Anak usia dini tidak seperti orang dewasa, mereka terus menerus berada dalam keadaan tumbuh dan berubah dimana pertumbuhannya sangat dipengaruhi oleh lingkungan. b. Bersemangat untuk belajar “selalu ingin tahu dan berjiwa petualang” pada anak usia dini. Peran orang dewasa adalah untuk mendorong dan memberikan kesempatan belajar dan biarkan anak-anak belajar sendiri. c. Pikiran seorang anak yang masih kecil adalah kapasitas yang besar merekam pengalaman. Periode terpenting adalah Rentang usia dari lahir sampai 6 tahun. yaitu Anak usia dini menyerap hampir semua yang dipelajarinya untuk lingkungan. e. Anak-anak belajar banyak melalui gerakan, mereka membutuhkannya kesempatan untuk bergerak, untuk mengeksplorasi, untuk belajar melalui indera. f. Anak-anak melewati tahap perkembangan tertentu dan banyak lagi mudah dipelajari, yang disebut fase belajar sensitif. g. Semakin banyak kesempatan yang dimiliki anak untuk mengirimkan rangsangan sensorik ke otak, semakin baik perkembangannya kecerdasannya. Anak-anak belajar paling baik dalam situasi kebebasan, diikuti dengan disiplin. Anak sendiri harus bisa bergerak bebas dan memilih aktivitas menyukai kelas dan disiplin.. Saya Orang dewasa, terutama guru, tidak bisa

memaksa anak untuk melakukan hal tersebut untuk mempelajari sesuatu dan tidak dapat menghentikan apa yang sedang terjadi anak-anak belajar. j. Anak harus belajar sesuai dengan tingkat kedewasaannya, tanpa dipaksa menyesuaikan diri atau menjadi seperti anak-anak lain. k. Anak itu mengembangkan kepercayaan diri ketika dia berhasil melakukan tugas-tugas sederhana. l. Ketika anak-anak diberi kesempatan untuk belajar ketika mereka siap "dewasa" untuk belajar, dia tidak bisa berkembang kecerdasan tetapi juga kepuasan, keyakinan dan keinginan untuk belajar lebih banyak.

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh anak dari bermain adalah (Zaviera, 2008) 1. Sisi fisik menjadikan tubuh anak sehat ketika mendapat kesempatan untuk melakukan aktivitas yang banyak melibatkan gerak tubuh. 2. Aspek perkembangan motorik kasar dan halus, hal ini meningkatkan keterampilan anak. 3. Perspektif sosial, anak belajar berpisah dari ibu dan pengasuhnya. Anak-anak belajar untuk membentuk hubungan dengan teman sebayanya, berbagi hak, membina hubungan, mengembangkan bahasa dan mengadopsi peran sosial. Adapun fungsi bermain bagi anak antara lain: 1. Tirulah apa yang dilakukan orang dewasa. Misalnya meniru ibu yang sedang memasak di dapur, dokter yang merawat orang sakit, dll. 2. Melakukan berbagai peran yang ada di kehidupan nyata, seperti: B. Guru mengajar kelas, supir bus, petani yang bekerja di ladang, dll. 3. Mencerminkan hubungan keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Pengertian implentasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdikbud, 1989). adalah Aplikasi. Bermain harus ditekankan dalam pembelajaran pada anak usia dini, sehingga aspek perkembangan anak diperhatikan berkembang secara optimal. Peneliti menganggap ini penting ditelaah lebih detail, terutama dalam perkembangan motorik anak muda. Kegiatan belajar berlangsung selama seseorang hidup atau yaitu, selama orang masih puas kebutuhannya. Belajar adalah proses yang ditandai dengan perubahan pada manusia. dengan demikian untuk berubah Proses pembelajaran dapat disajikan dalam berbagai bentuk

seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku perilaku, keterampilan, kemampuan dan bakat Perubahan aspek lain yang terjadi dalam belajar individu.

Hintzman (Sukmara, 2011) mengatakan: “Belajar adalah perubahan yang terjadi pada tubuh, pada seseorang atau hewan yang dihasilkan dari pengalaman yang bisa mempengaruhi perilaku tubuh. Sementara itu Morgan (Sobur, 1986). merumuskan: “Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen seperti misalnya hasil atau hasil dari pengalaman sebelumnya.

Menurut Jeffree, McConkey dan Hewson dikutip oleh Yulian (Jeffree et al., 1985) Ciri-ciri bermain pada anak usia dini terbagi menjadi enam kelas, yaitu: Bermain berasal dari dalam diri anak. Keinginan bermain harus lahir dalam diri anak agar anak dapat menikmati kesenangan dan bermain dengan caranya sendiri. Dengan kata lain, bermain bersifat sukarela, bukan wajib.

Gameplay harus bebas dari aturan yang mengikat dan harus menyenangkan. Bermain pada anak usia dini harus bebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri, oleh karena itu anak selalu menyenangkan, seru dan mengasyikkan. Bermain game adalah aktivitas nyata. Saat bermain, anak melakukan aktivitas nyata, misalnya saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas yang melibatkan air, dan belajar merasakan air melalui bermain, bermain melibatkan partisipasi aktif baik fisik maupun mental.

Permainan harus fokus pada proses daripada hasil. Saat bermain, anak harus fokus pada proses, bukan hasil yang diciptakan anak. Dengan bermain, anak mengenal dan mengetahui apa yang mereka mainkan dan memperoleh keterampilan baru, mengembangkan keterampilan baru, mengembangkan keterampilan anak, dan anak memperoleh keterampilan dari bermain. Pemain harus mengontrol permainan. Saat bermain harus dikontrol oleh e-main, yaitu anak itu sendiri tidak dikendalikan oleh orang dewasa, karena saat bermain dikendalikan oleh orang dewasa, anak tidak memiliki akal untuk memainkannya. Permainan harus melibatkan peran aktif pemain. Pemain harus memainkan peran aktif dalam permainan. Anak sebagai pemain harus terlibat langsung dalam permainan, jika anak pasif saat bermain maka anak tidak akan mendapatkan pengalaman baru, karena bermain anak adalah pekerjaan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Dari gambaran karakteristik permainan pada anak usia dini, terlihat jelas bahwa ada hubungan penting antara karakteristik permainan dan prinsip-prinsip permainan, yang keduanya berperan penting sebagai acuan utama permainan. Panggung bermain untuk anak usia dini.

Menurut (Piaget, 1952) tahap perkembangan bermain anak dapat dibagi menjadi beberapa kelompok sebagai berikut: Sensor Motor (Motor Sensor Jarak). Tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun, pada tahap ini anak lebih banyak bermain dengan perasaan dan gerakan tubuh yang dominan. Oleh karena itu, anak usia ini sebaiknya memiliki mainan yang dapat merangsang panca inderanya, seperti mainan dengan warna cerah, banyak bentuk dan tekstur, serta mainan yang tidak mudah tertelan oleh anak. Pra operasi (permainan simbol)

Tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai bermain secara imajinatif dan banyak bertanya serta mencoba hal-hal baru dan memahami beberapa simbol. Alat bermain yang cocok untuk kelompok usia tersebut, seperti melukis, balok susun/lego dan puzzle, dapat mendorong perkembangan imajinasi anak, namun permainan untuk anak pada usia ini sifatnya lebih sederhana daripada aktivitas fisik. Aktivitas konkret (permainan sosial). Tahap ini terjadi pada anak-anak antara 7 dan 11 tahun. Pada tahap ini, anak sudah bermain dengan pemikiran objektif dan logika. Alat permainan yang cocok untuk usia ini adalah yang dapat merangsang pikiran anak. Mainan yang digunakan memungkinkan anak untuk menggunakan nalar dan logika dengan benar. terima kasih, teka-teki. Ular tangga, ek dan monopoli. Tindakan formal (bermain dengan aturan dan olahraga). Itu terjadi pada usia 11 tahun ke atas, ketika anak-anak sudah bermain dengan aturan yang sangat ketat dan lebih berorientasi pada permainan atau pertandingan menang-kalah.

Menurut Steassen Berger dalam Fadlilah (Fadlillah, 2019) menyebutkan bahwa tahapan perkembangan anak usia dini dibagi menjadi lima tahapan, diantaranya sebagai berikut: Sensorik motorik, tahap ini terjadi pada anak usia 0-5 bulan. Kegiatan bermain anak lebih banyak bertumpu pada perasaan dan gerak tubuh. Perkembangan game ini sama seperti yang diceritakan oleh Jean Piaget, namun hanya 5 bulan saja. Usia Penguasaan bermain, tahap ini terjadi pada anak usia antara 6 sampai 24 bulan, kegiatan bermain bertujuan untuk mengolah dan menguasai keterampilan tertentu yang mempengaruhi fungsi panca indera. Bermain tenang, fase ini terjadi ketika anak sudah menginjak usia 2 tahun. Kegiatan bermain berupa permainan.

Tujuan bermain adalah untuk mengetahui peran bermain dalam perkembangan anak usia dini. Utami dalam menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang membantu anak untuk berkembang secara utuh secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional, mulai dari perkembangan fisik-motorik hingga perkembangan sosio-emosional.(Fadhilah, 2019)

Sementara itu, menurut Vygotsky “membuktikan bahwa bermain memiliki peran langsung dalam pengembangan kecerdasan (kognitif) melalui permainan simbolik, permainan simbolik memiliki peran yang menentukan dalam perkembangan pemikiran abstrak” (Daniels, 2008). Secara umum tujuan permainan dapat diklasifikasikan dalam bentuk yang berbeda-beda, yaitu penyelidikan anak, artinya menyelidiki, secara bahasa berarti mengeluarkan atau menguasai semua keterampilan yang dimiliki seseorang. Jika

anak bermain sebagai percobaan Anak berarti anak dapat melakukan percobaan melalui bermain untuk mendapatkan pengetahuan atau pengalaman baru, maka bermain digunakan untuk meniru anak artinya bermain adalah semacam peniruan anak dalam kaitannya dengan permainan yang dimainkannya. Biasanya anak-anak menirukan tokoh, kartun atau superhero yang menjadi kesukaan anak-anak, dan adaptasi yang terakhir adalah kegiatan bermain yang digunakan untuk melatih adaptasi anak terhadap lingkungan, adaptasi itu sendiri berarti kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Tujuan bermain adalah untuk mengetahui peran bermain dalam perkembangan anak usia dini. Utami menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang membantu anak untuk berkembang secara utuh secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional, mulai dari perkembangan fisik-motorik hingga perkembangan sosio-emosional. (Fadlillah, 2019). Menurut Slamet Suyanto dalam Mengungkapkan bahwa bermain berperan penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, meliputi perkembangan fisik dan motorik, intelektual penggunaan bahasa, perkembangan moral, sosial dan emosional” (Fadlillah, 2019). Lalu Hurlock menyebutkan bahwa kegiatan bermain dapat mempengaruhi diri anak, antara lain: Kesempatan untuk membentuk otot dan melatih seluruh bagian tubuh berupa permainan yang memperhatikan fisik anak. Kegiatan bermain yang bermanfaat untuk meningkatkan komunikasi adalah bentuk permainan yang melibatkan orang lain atau teman sebaya. Oleh karena itu, permainan ini sering disebut sebagai permainan ruang tamu. Bermain sebagai saluran untuk menyalurkan energi emosional yang tertekan berarti anak dapat mengekspresikan diri secara bebas dalam kegiatan bermain dan mengungkapkan segala keinginan dan gagasannya jika mereka mau. Selain itu, kelebihan bermain sebagai penyalur kebutuhan dan keinginan anak menjadikan bermain sebagai kebutuhan dan keinginan setiap anak.

Manfaat bermain sebagai sumber bagi anak artinya bermain adalah cara anak belajar, ada konsepnya menyebutkan bahwa bermain anak adalah pembelajaran anak, dengan kata lain anak dapat belajar banyak hal melalui bermain. Pikiran kreatif anak usia dini dapat dilatih dan distimulasi melalui berbagai permainan, mulai dari kegiatan bermain yang sederhana hingga yang kompleks. Kemudian bermain dapat dipahami sebagai suatu cara belajar bersosialisasi atau bersosialisasi dengan anak sehingga bermain pasti melibatkan seseorang atau sekelompok orang yang sebaya dengannya.

Sarana pembinaan masyarakat anak dalam kaitannya dengan permainan juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengetahui kaidah-kaidah moral. Biasanya, game biasanya memiliki aturan tertentu yang ditetapkan oleh para pemainnya. Bermain juga cocok sebagai relaksasi dari segala aktivitas yang membebani anak, dengan bantuan bermain anak akan menjadi lebih segar dan semangat kedepannya. Bermain game merupakan hobi yang ideal untuk memuaskan rasa ingin tahu anak, karena melalui bermain anak dapat memuaskan rasa ingin tahunya, karena melalui bermain anak dapat melakukan hal-hal baru yang terdapat dalam permainan.

Manfaat bermain yang terakhir bagi anak adalah pemecahan masalah, artinya melalui bermain anak dapat belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Beberapa manfaat kegiatan bermain yang dibahas di atas tidak berjalan sendiri-sendiri, melainkan berjalan beriringan, artinya akting dalam sebuah lakon dapat secara bersamaan mengembangkan berbagai kemungkinan arah perkembangan fisik-motorik, bahasa-kognitif, dan sosio-emosional. bahwa permainan dapat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan, perkembangan anak usia dini untuk menghadapi kehidupan yang akan datang. Tujuan bermain adalah untuk mengetahui peran bermain dalam perkembangan anak usia dini. Utami menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang membantu anak untuk berkembang secara utuh secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional, mulai dari perkembangan fisik-motorik hingga perkembangan sosio-emosional. Menurut Slamet Suyanto Mengungkapkan bahwa bermain berperan penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, meliputi perkembangan fisik dan motorik, intelektual penggunaan bahasa, perkembangan moral, sosial dan emosional. (Fadhilah, 2019)

Lalu Hurlock menyebutkan bahwa kegiatan bermain dapat mempengaruhi diri anak, antara lain: Kesempatan untuk membentuk otot dan melatih seluruh bagian tubuh berupa permainan yang memperhatikan fisik anak. Kegiatan bermain yang bermanfaat untuk meningkatkan komunikasi adalah bentuk permainan yang melibatkan orang lain atau teman sebaya. Oleh karena itu, permainan ini sering disebut sebagai permainan ruang tamu. Bermain sebagai saluran untuk menyalurkan energi emosional yang terhambat berarti anak dapat dengan bebas mengekspresikan dirinya dalam kegiatan bermain dan mengungkapkan segala keinginan dan imajinasinya kapan saja, penyaluran emosi yang terpendam dapat dipengaruhi oleh aktivitas rutin anak yang melelahkan. Selain itu, manfaat bermain sebagai

penyalur kebutuhan dan keinginan anak menjadikan bermain sebagai kebutuhan dan keinginan setiap anak.

Manfaat bermain sebagai sumber bagi anak artinya bermain adalah cara anak belajar, ada konsepnya menyebutkan bahwa bermain anak adalah pembelajaran anak, dengan kata lain anak dapat belajar banyak hal melalui bermain. Pikiran kreatif anak usia dini dapat dilatih dan distimulasi melalui berbagai permainan, mulai dari kegiatan bermain yang sederhana hingga yang kompleks. Kemudian bermain dapat dipahami sebagai suatu cara belajar bersosialisasi atau bersosialisasi dengan anak sehingga bermain pasti melibatkan seseorang atau sekelompok orang yang sebaya dengannya. Sarana pembinaan masyarakat anak dalam kaitannya dengan permainan juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengetahui kaidah-kaidah moral. Biasanya, game biasanya memiliki aturan tertentu yang ditetapkan oleh para pemainnya. Bermain juga cocok sebagai relaksasi dari segala aktivitas yang membebani anak, dengan bantuan bermain anak akan menjadi lebih segar dan semangat kedepannya. Bermain merupakan kegiatan yang ideal, agar tujuan bermain dapat terwujud dan membawa manfaat yang bernilai bagi tumbuh kembang anak. Oleh karena itu perlu diperhatikan beberapa asas dalam bermain – benar bermanfaat bagi anak dan asas yang dimaksud adalah agar anak dapat bermain dengan aman dan nyaman serta memiliki nilai pendidikan. Berkaitan dengan hal tersebut, Elkonin, salah satu murid Vygotsky, menetapkan empat prinsip perjudian, yaitu: (1) dengan bermain, anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang terjadi untuk mencapai tujuan yang lebih kompleks (2) kemampuan untuk mewakili perspektif orang lain melalui aturan dan menegosiasikan aturan permainan. (3) penggunaan tiruan untuk menggantikan benda nyata, kemampuan menggunakan simbol ini termasuk dalam pengembangan pemikiran dan imajinasi abstrak, dan (4) bermain dapat memerlukan kehati-hatian, karena anak harus mengikuti aturan bermain yang telah ditentukan, dengan teman bermain. Rasa ingin tahu anak. Bermain game dapat membantu anak memuaskan rasa ingin tahunya, karena dengan bermain anak dapat melakukan hal-hal baru dalam permainan tersebut.

Manfaat bermain yang terakhir bagi anak adalah pemecahan masalah, artinya melalui bermain anak dapat belajar memecahkan masalah yang dihadapinya.

Beberapa manfaat kegiatan bermain yang dibahas di atas tidak berjalan sendiri-sendiri, melainkan berjalan beriringan, artinya kegiatan bermain dapat secara bersamaan mengembangkan berbagai kemungkinan arah perkembangan fisik-motorik, bahasa-kognitif,

dan sosio-emosional. bahwa permainan dapat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan, perkembangan anak usia dini untuk menghadapi kehidupan yang akan datang.

Tujuan bermain adalah untuk mengetahui peran bermain dalam perkembangan anak usia dini. Utami menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang membantu anak untuk berkembang secara utuh secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional, mulai dari perkembangan fisik-motorik hingga perkembangan sosio-emosional.(Fadlillah, 2019)

Menurut Slamet Suyanto mengungkapkan bahwa bermain berperan penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, meliputi perkembangan fisik dan motorik, intelektual penggunaan bahasa, perkembangan moral, sosial dan emosional (Suyanto, 2012). Lalu Hurlock menyebutkan bahwa kegiatan bermain dapat mempengaruhi diri anak, antara lain: Kesempatan untuk membentuk otot dan melatih seluruh bagian tubuh berupa permainan yang memperhatikan fisik anak. Kegiatan bermain yang bermanfaat untuk meningkatkan komunikasi adalah bentuk permainan yang melibatkan orang lain atau teman sebaya. Oleh karena itu, permainan ini sering disebut sebagai permainan ruang tamu.(Fadlillah, 2019). Bermain sebagai saluran penyaluran energi emosi yang tertekan berarti anak dapat dengan bebas mengekspresikan dirinya melalui kegiatan bermain dan mengungkapkan segala keinginan dan imajinasinya jika ia mau. Selain itu, manfaat bermain sebagai penyalur kebutuhan dan keinginan anak menjadikan bermain sebagai kebutuhan dan keinginan setiap anak. Manfaat bermain sebagai sumber bagi anak artinya bermain adalah cara anak belajar, ada konsepnya menyebutkan bahwa bermain anak adalah pembelajaran anak, dengan kata lain melalui bermain anak dapat belajar banyak hal. Pikiran kreatif anak usia dini dapat dilatih dan distimulasi melalui berbagai permainan, mulai dari kegiatan bermain yang sederhana hingga yang kompleks. Kemudian bermain dapat dipahami sebagai suatu cara belajar bersosialisasi atau bersosialisasi dengan anak sehingga bermain pasti melibatkan seseorang atau sekelompok orang yang sebaya dengannya.

Sarana pembinaan masyarakat anak dalam kaitannya dengan permainan juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengetahui kaidah-kaidah moral. Biasanya, game biasanya memiliki aturan tertentu yang ditetapkan oleh para pemainnya. Bermain juga cocok sebagai relaksasi dari segala aktivitas yang membebani anak, dengan bantuan bermain anak akan menjadi lebih segar dan semangat kedepannya. Bermain merupakan kegiatan yang ideal agar tujuan bermain dapat terwujud dan dapat memberikan manfaat yang bernilai bagi tumbuh

kembang anak. Maka Anda harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu saat bermain - prinsip-prinsip permainan yang sangat berguna dapat dipertimbangkan dengan nama berikut: 1. Memiliki tujuan yang jelas, ketika datang ke kegiatan bermain, setiap anak memiliki tujuan yang berbeda tergantung pada apa yang diinginkan anak. Pada umumnya anak bermain untuk kepuasan, karena bermain itu sendiri terlihat dan didasari oleh motivasi internal anak gratis. Saat bermain, anak-anak selalu memilih format permainan yang mereka inginkan, sehingga mereka juga dapat dengan bebas menentukan aturan permainannya, yaitu. mereka tidak bisa dipaksa untuk bermain oleh orang lain. untuk menjadi kreatif dengan apa yang mereka bayangkan. 2. Fokus pada proses, bukan hasil, kegiatan bermain menitikberatkan pada proses bermain anak karena pembelajaran anak berlangsung pada saat anak sedang bermain. Adapun garis bawah, angka ini berarti garis bawah hanya untuk menentukan menang dan kalah. Selama proses bermain ini, anak menjadi lebih mandiri, kreatif dan bertanggung jawab. 3. Perhatikan keamanan, saat bermain, sangat penting untuk memperhatikan keselamatan. Keselamatan menjadi yang utama dalam setiap permainan, jangan sampai permainan tersebut menjadi berbahaya bagi anak-anak, apalagi menimbulkan cedera dan trauma. Keamanan dalam bermain game tercermin dari bentuk permainan dan alat-alat yang digunakan dalam permainan tersebut. kesenangan dan kegembiraan. 4. Prinsip terakhir dari permainan ini adalah kesenangan dan kegembiraan, inilah inti dari permainan tersebut sendiri, seperti yang sudah dijelaskan, bahwa dasar dari game adalah untuk bersenang-senang dan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan, anak-anak yang bermain sambil belajar terlihat lebih bersemangat dan tanggap. Dengan metode bermain sambil belajar tersebut, anak-anak mampu mengekspresikan dirinya, dunianya dan sikapnya lebih bebas. Seperti yang kita ketahui, dunia anak adalah dunia bermain. Dari hal tersebut, sebagai guru/pendidik harus mampu mengetahui kebutuhan serta memahami dunia anak yang sebenarnya. Guru/pendidik mampu mengaplikasikan bermain dengan belajar yaitu dengan metode bermain sambil belajar.

Seperti di sekolah TK Satu Atap yang telah lakukan penelitian, di sana anak-anak dilatih untuk tumbuh cerdas, kreatif, dan disiplin. Metode yang diterapkan ialah metode bermain sambil belajar. Di awal sebelum memulai kegiatan belajar, anak-anak memulainya dengan melakukan doa bersama dan setelah itu bernyanyi bersama. Kemudian Ibu guru mengeluarkan kartu-kartu yang bertuliskan angka dan huruf. Dalam mengenalkan angka dan huruf kepada

anak-anak muridnya, Ibu guru menerapkan metode bermain sambil belajar. Yaitu dengan bermain tebak-tebakan angka dan huruf. Dengan bermain tebak-tebakan angka dan huruf tersebut, anak-anak dapat lebih mudah menerima serta mengingat angka dan huruf. Cara tersebut lebih efektif dibandingkan metode atau sistem belajar dari buku. Karena di usia mereka yang masih usia dini lebih suka bermain daripada belajar. Sehingga guru/pendidik harus mampu mencari inovasi dimana selain bermain, anak juga bisa belajar.

Tidak hanya bermain tebak-tebakan angka dan huruf saja, Guru di TK Satu Atap juga mengajarkan cara membuat jus belimbing. Kegiatan belajar membuat jus belimbing tersebut dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dan menambah wawasan pengetahuan anak tentang buah-buahan. Dalam mempraktikkan pembuatan jus belimbing, Ibu Guru turut memperkenalkan dan memperlihatkan secara langsung bahan-bahan dan alat-alat yang akan digunakan dalam pembuatan jus belimbing. Setelah itu, Ibu Guru menyuruh anak-anak untuk ikut membuat jus belimbing secara langsung, mulai dari bermain memasukkan buah ke dalam blender dan bermain tebak-tebakan nama buah.

Referensi

- Daniels, H. (2008). *Vygotsky and research*. Routledge.
- Depdikbud, R. I. (1989). Kamus besar bahasa indonesia. *Jakarta: Balai Pustaka*.
- Fadhilah, F. (2019). Tantangan Psikologi Islam: Menilik Skripsi Psikologi Islam. *Al-Qalb : Jurnal Psikologi Islam*, 9(2), 86–94. <https://doi.org/10.15548/alqalb.v9i2.856>
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Hidayatullah, M. F. (2008). Mendidik anak dengan bermain. *Buku Pegangan Guru Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar. Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Hurlock, E B, & Burstein, M. (1932). The imaginary playmate: A questionnaire study. *The Pedagogical Seminary and Journal of Genetic Psychology*, 41(2), 380–392.
- Hurlock, Elizabeth Bergner. (1950). *Child development*. Ratna Sagar.
- Jeffrey, D. M., McConkey, R., & Hewson, S. (1985). *Let me play*. Souvenir.
- Kusantanti, D. (2004). Metode pengajaran di taman kanak-kanak. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Montolalu, B. E. F. (2009). Bermain dan permainan anak. *Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Muhammad Iqbal Harisuddin, S. M. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar*

- Siswa. bandung: PT. *Panca Terra Firma*.
- Mulyasa, E. (2003). Strategi Pembelajaran. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Nasional, D. P. (2002). Acuan Menu Pembelajaran pada PAUD Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: Direktorat PAUD*.
- Noorlaila, F. (2020). Teori-teori Belajar dalam Pendidikan. *Jawa Barat: Edu Publisher Sdn. Bhd*.
- Piaget, J. (1952). *Jean Piaget*.
- Sit, M. (2017). *Psikologi perkembangan anak usia dini edisi pertama*. Kencana.
- Sobur, A. (1986). *Anak masa depan*. Angkasa.
- Soetjiningsih, R. (1995). IGN. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 237–248.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*.
- Sukmara, C. (2011). Pembelajaran Kooperatif Nht (numbered. 606, 128.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Suyanto, S. (2012). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1).
- Yus, A. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. Kencana.
- Zaviera, F. (2008). Mengenali dan memahami tumbuh kembang anak. *Yogyakarta: Katahati*, 41.