

MODUL 1

Bermain dan Permainan

Eriva Syamsiatin, S.Pd., M.Si.

Pendahuluan



Sumber: TK Ananda Universitas Terbuka

Bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai oleh anak usia dini. Melalui kegiatan bermain anak dapat menemukan hal-hal baru dan menyenangkan bagi mereka. Sebagai pendidik alangkah baiknya kita mengetahui teori-teori serta konsep dalam bermain dan permainan sehingga dapat menyediakan kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Bahan ajar ini mengkaji teori dan konsep bermain dan permainan dan akan dibagi menjadi 3 (tiga) kegiatan belajar yaitu:

1. Kegiatan Belajar 1, Teori dan Konsep Bermain
2. Kegiatan Belajar 2, Teori dan Konsep Permainan
3. Kegiatan Belajar 3, Cara Anak belajar

Setelah mempelajari 3 (tiga) kegiatan belajar tersebut, Anda diharapkan akan mencapai kompetensi mampu menjelaskan:

1. Teori dan konsep bermain
2. Teori dan konsep permainan
3. Perbedaan antara bermain dan permainan
4. Cara anak belajar

Untuk membantu anda mengingat kembali pembahasan yang disajikan juga perlu membaca rangkuman yang disajikan dalam tiap akhir kegiatan belajar untuk membantu Anda mengingat kembali pokok-pokok pembahasan pada kegiatan belajar tersebut. Selain itu, diharapkan Anda juga mengerjakan latihan dan tes formatif yang telah disiapkan, sehingga pemahaman Anda akan lebih komprehensif. Latihan dapat dikerjakan secara berkelompok dan didiskusikan bersama dengan teman sejawat. Tes formatif dikembangkan dengan maksud membantu Anda mengukur tingkat pemahaman Anda terhadap materi yang dipaparkan. Sebelum membaca keseluruhan kegiatan belajar, Anda disarankan untuk membaca glosarium yang dicantumkan sebelum pemaparan kegiatan belajar. Hal ini akan membantu anak mendapatkan makna beberapa istilah yang akan dituliskan pada setiap kegiatan belajar.

Akhirnya selamat belajar, semoga kesuksesan menyertai Anda!

Kegiatan Belajar 1

Teori dan Konsep Bermain

A. TEORI BERMAIN

Jika mengamati seorang anak ketika bermain, maka akan terlihat wajah yang berseri, senang, bahkan sangat fokus dan serius pada apa yang sedang dikerjakan tanpa merasa terganggu dengan sekitarnya. Anak memunculkan perilaku tersebut tanpa adanya arahan dari orang yang di sekitarnya. Kegiatan bermain pada anak telah lama menjadi perhatian oleh para psikologi dan kependidikan.

Menurut pendapat Froebel bermain merupakan aktivitas alamiah bagian dari pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Selain Froebel beberapa ahli lain juga memiliki pendapat yang berbeda tentang bermain.



Gambar 1.1

Pandangan Ahli tentang Bermain

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, maka kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak bagian dari proses perkembangan yang dilalui oleh anak. Kegiatan bermain pada anak akan berubah dan

berkembang sesuai seiring dengan usia dan pengalaman anak. Bermain merupakan sebuah kebutuhan dalam proses perkembangan bagi anak, karena pada saat bermain anak mengasah seluruh aspek perkembangan untuk memenuhi tugas perkembangan diusianya. Misalnya pada saat anak bermain masak-masakan, anak sedang melatih aspek perkembangan motorik halus, bahasa, kognitif, dan sosial emosi. Pada saat anak memetik, memotong, meracik dan menggunakan peralatan masak anak mengembangkan koordinasi motorik halus. Pada saat anak menggunakan barang-barang yang ada di sekitarnya kemudian seolah-olah menjadi alat masak, anak sedang mengembangkan kemampuan kognitif salah satunya yaitu memecahkan masalah. Ketika bermain anak tentu saja berbicara dan memberikan nama masakan, pada saat itu anak sedang mengembangkan kemampuan bahasa yaitu kemampuan berbicara, penambahan kosa kata, dan menggunakan bahasa secara benar. Aspek perkembangan lainnya yang ikut berkembang yaitu sosial emosi. Hal ini ditunjukkan dengan anak dapat bekerjasama pada saat kegiatan bermain berlangsung dan mengenal peran dari setiap anggota yang terlibat dalam kegiatan bermain.

Bermain menurut Schiller & Spencer anak mempunyai energi berlebih karena terbebas dari segala macam tekanan, baik tekanan ekonomis maupun sosial, sehingga ia mengungkapkan energinya dalam bermain. Dalam Teori Rekapitulasi menjelaskan bahwa melalui bermain anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari perkembangan sejarah umat manusia. Menurut Stanley Hall kegiatan-kegiatan seperti berlari, melempar, memanjat, dan melompat merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dari generasi ke generasi.

Ahli lain menyatakan bahwa anak bermain (berekreasi) untuk membangun kembali energi yang telah hilang (Lazarus). Bermain merupakan medium untuk menyegarkan badan kembali (revitalisasi) setelah bekerja selama berjam-jam. Sedangkan dalam Aliran Psikoanalisis menjelaskan bahwa melalui kegiatan bermain, anak memuaskan keinginan-keinginan yang terpendam atau tertekan. Dengan bermain anak seperti mencari kompensasi untuk apa yang tidak ia peroleh di dunia nyata, untuk keinginan-keinginan tidak mendapat pemuasan. Kemudian menurut Appleton, bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya. Kepribadian terus berkembang dan untuk

pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan (stimulus), dan kegiatan bermain dapat memberikan stimulus ini untuk perkembangan anak.

B. KONSEP BERMAIN

Bermain jika didasarkan dari beberapa teori tentang bermain memiliki makna yang sangat mendalam bagi kehidupan manusia. Bermain dilakukan oleh individu sepanjang hidup, akan tetapi memiliki tujuan yang berbeda dalam setiap tahap kehidupan individu. Pada masa kanak-kanak sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, maka bermain menjadi kegiatan yang penting bagi anak untuk mempelajari dunia sekitarnya. Sedangkan makna bermain bagi orang dewasa yaitu rekreasi dan relaksasi. Besarnya makna bermain bagi anak sehingga dapat dikatakan bahwa bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam perkembangan anak. berikut ini merupakan konsep bermain pada anak:

1. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan atas pilihan sendiri dan dikendalikan sendiri oleh anak.
Pada saat bermain anak memiliki kebebasan dalam menentukan kegiatan main. Kegiatan main yang baik bagi anak yaitu dilakukan atas inisiatif anak bukan arahan maupun memainkan kegiatan main yang sudah direncanakan oleh orang dewasa. Dalam kegiatan main anak mengendalikan kegiatan mainnya sendiri tanpa arahan dari orang dewasa. Anak dapat sewaktu-waktu memulai dan mengakhiri kegiatan mainnya jika merasa sudah cukup.
2. Kebebasan utama dalam bermain adalah kebebasan untuk berhenti. Seiring dengan konsep bermain yang pertama, dimana anak berperan sepenuhnya terhadap kegiatan main yang dilakukannya, maka anak juga memiliki kebebasan untuk mengakhiri kegiatan main. Oleh karena itu sebagai orang dewasa yang berada di sekitar anak sebaiknya hanya menyediakan dan memperkenalkan kegiatan main. Selanjutnya biarkan anak melakukan kegiatan main itu sendiri. Misalnya orangtua dan guru hanya menyediakan baskom berisi air dan beragam wadah, biarkan anak bermain hingga ia merasa cukup.

3. Bermain menitik beratkan pada saat kegiatan main berlangsung dari pada hasil kegiatan main itu sendiri.
Beberapa kegiatan bermain pada anak tidak dapat ditunjukkan dengan hasil. Misalnya pada saat bermain peran, pada saat anak melakukan peran tertentu disitulah anak belajar tentang beragam hal yang terkait dengan peran yang sedang dimainkan. Pada saat bermain peran berakhir anak tidak menunjukkan hasil apapun yang dapat dilihat oleh guru maupun orangtua. Akan tetapi peran yang dimainkan oleh anak dapat dilihat hasilnya beberapa waktu kedepan pada saat ia membutuhkan pengetahuan dan keterampilan tersebut digunakan. Misalnya anak bermain peran tentang “guru”. Salah satu peran guru yaitu menjadi pemimin di kelasnya. Ketika anak diminta untuk memimpin kelas, maka guru dapat mengamati perilaku anak yang dengan perilaku yang ditunjukkan pada saat bermain peran.
4. Bermain pada anak dipandu oleh kondisi psikologis anak.
Kegiatan bermain pada anak akan berkembang seiring dengan perkembangan dan kondisi psikologis anak.
5. Bermain peran merupakan cara anak untuk mengeskpresikan yang pernah dilihat dan dipelajari dari sebelumnya.
Pada saat bermain peran anak seolah-olah mengikuti peran orang dewasa yang pernah dilihatnya. Misalnya berpura-pura menyapu lantai, mencuci piring, menggendong boneka seperti ibu yang sedang menggendong bayi bahkan dapat menirukan perilaku gurunya dengan baik.
6. Bermain membuat anak menjadi aktif dan dapat melatih tingkat kewaspadaan anak. Pada saat bermain anak belajar untuk mengatur dirinya sendiri pada proses dan aturan main. Pada saat anak mencoba untuk mengikuti aturan main yang dibuatnya sendiri anak, reaksi tersebut membuat anak dalam kondisi siaga dan cekatan dengan situasi yang ada disekitarnya. Misalnya pada saat anak sedang bermain masak – masakan anak akan mengatur perilaku dirinya sendiri sebagai seseorang yang sedang memasak dan anak juga menjadi siaga dan cekatan pada saat masakannya sudah matang dan menghidangkannya dimeja.

7. Bermain membantu merangsang perkembangan anak.
Anak yang diberikan kesempatan untuk bermain secara alami akan lebih banyak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Konsep bermain pada anak sebaiknya memberikan kebebasan pada anak untuk menentukan dan melakukan kegiatan mainnya sendiri. Karena pada saat memutuskan untuk memulai bermain, maka disitulah anak mulai menggunakan seluruh kemampuannya yang bahkan lebih tinggi dari usianya. Oleh karena itu sebagai orang dewasa yang ada di sekitar anak sebaiknya memberikan kesempatan pada anak untuk memutuskan dan menyelesaikan kegiatan main tanpa intervensi yang terlalu dalam.

Tugas Mandiri 1: Coba anda amati anak yang sedang bermain, tanyakan kepadanya kenapa ia bermain dan refleksikan dengan teori yang telah Anda pelajari pada modul 1

LATIHAN

- 1) Jelaskan tentang definisi bermain.
- 2) Jelaskan tentang konsep bermain pada anak usia dini

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Bermain yaitu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk memunculkan kesenangan dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.
- 2) Konsep bermain
 - Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan atas pilihan sendiri dan dikendalikan sendiri oleh anak.
 - Kebebasan utama dalam bermain adalah kebebasan untuk berhenti.
 - Bermain menitik beratkan pada saat kegiatan main berlangsung daripada hasil kegiatan main itu sendiri.

- Bermain pada anak dipandu oleh kondisi psikologis anak.
- Bermain peran merupakan cara anak untuk mengeskpresikan yang pernah dilihat dan dipelajari dari sebelumnya.
- Bermain membuat anak menjadi aktif dan dapat melatih tingkat kewaspadaan anak.
- Bermain membantu merangsang perkembangan anak.

RANGKUMAN

Terdapat banyak pandangan para ahli mengenai bermain. Pada intinya bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan muncul atas keinginan individu itu sendiri. Bermain pada anak memiliki makna yang berbeda, karena bermain merupakan bagian dari perkembangan dan di dalam kegiatan bermain anak membangun pengetahuan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Terdapat tujuh konsep dalam bermain, dari ketujuh konsep tersebut menekankan pada memberikan pengalaman langsung dan anak terlibat aktif dalam permainan akan jauh lebih bermakna.

TES FORMATIF 1

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D yang Anda anggap sebagai jawaban yang paling tepat!

- 1) Siapakah ahli yang berpendapat bahwa bermain merupakan bagian dari pertumbuhan dan perkembangan.
 - A. Erikson
 - B. Brunner
 - C. Dewey
 - D. Piaget

- 2) Menurut pandangan ahli Schiller & Spencer anak senang bermain karena
 - A. Anak mempunyai energi berlebih karena terbebas dari segala macam tekanan
 - B. Mencari kesenangan

- C. Bagian dari perkembangan
 - D. Sarana latihan kehidupan
- 3) Menurut pendapat Vygotsky tentang bermain imajinasi yaitu . . .
- A. Bermain kebutuhan anak
 - B. Bermain memberikan pengalaman langsung
 - C. Bermain mengembangkan kemampuan sosial anak
 - D. bermain imajinasi kunci perkembangan
- 4) Konsep bermain pada anak, kecuali
- A. Kebebasan utama dalam bermain adalah kebebasan untuk berhenti.
 - B. Bermain sebagai sarana selingan diantar kegiatan belajar
 - C. Bermain menitik beratkan pada saat kegiatan main berlangsung daripada hasil kegiatan main itu sendiri.
 - D. Bermain pada anak dipandu oleh kondisi psikologis anak.
- 5) Bermain bertentangan dengan bekerja. Pendapat tersebut dikemukakan oleh . . .
- A. Piaget
 - B. Brunner
 - C. Lazarus
 - D. Froebel
- 6) Bermain menitik beratkan pada saat kegiatan main berlangsung daripada hasil kegiatan main itu sendiri, maksud dari pernyataan tersebut adalah . . .
- A. Kegiatan bermain harus menyenangkan
 - B. Bermain atas keinginan bersama
 - C. Anak memegang sepenuhnya kegiatan bermain
 - D. Manfaat bermain dirasakan anak pada saat memecahkan masalah
- 7) Kebebasan utama dalam bermain adalah kebebasan untuk . . .
- A. Memulai
 - B. Berhenti
 - C. Mengambil istirahat
 - D. Menyatakan keinginannya

- 8) Perbedaan mendasar peran bermain antara orang dewasa dengan anak terletak pada hal berikut, kecuali . . .
- A. Bermain bagi orang dewasa berfungsi relaksasi
 - B. Bermain bagi anak merupakan bagian dari proses perkembangan
 - C. Bermain bagi anak merupakan cara anak untuk mengeskpresikan yang pernah dilihat.
 - D. Bermain bagi orang dewasa membuat gerakan fisik menjadi aktif.

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan kegiatan belajar 2. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kegiatan belajar 2

Teori dan Konsep Permainan

A. TEORI PERMAINAN

Kegiatan bermain pada anak tentu saja tidak akan lepas dari kata permainan. Istilah permainan dikenal dengan sebagai *game*. Permainan merupakan kegiatan main yang setingkat lebih tinggi jika dibandingkan dengan bermain, karena ada hakekatnya permainan yaitu kegiatan main yang dilakukan oleh pemain yang didalamnya terdapat alur, cara dan aturan tertentu sesuai dengan yang disepakati oleh sesama pemain.

Alur yang dimaksud dalam permainan yaitu adanya kegiatan awal bermain, tengah bermain dan akhir bermain pada akhir permainan biasanya akan ditentukan pemenang dalam permainan. Cara bermain, cara yang dimaksud dalam permainan yaitu bahwa ada acara tertentu dalam kegiatan main, kemudian cara tersebut juga akan berbeda dari satu permainan ke permainan lainnya. Ciri lainnya dari permainan yaitu adanya aturan yang mengatur seluruh pemain dan aktivitas bermain. Dalam aturan bermain juga dikenal konsep menang dan kalah. Misalnya pada permainan petak umpet, anak akan memulai permainan dengan mengundi terlebih dahulu untuk berbagi peran anak yang akan jaga dan anak yang akan bersembunyi ditengah kegiatan main si anak yang jaga akan mencari anak yang bersembunyi pada akhir permainan anak yang ketahuan tempat persembunyiannya akan jaga atau kalah.

Sebagaimana yang dikemukakan Groos permainan memberikan pengalaman pada seorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya nanti. Ketika permainan berlangsung anak secara tidak sengaja belajar untuk bernegosiasi, mengenal dan patuh pada aturan, bekerjasama, toleransi, empati, dan memecahkan masalah secara bersama. Permainan yang muncul pada anak sangat beragam jenisnya semua itu muncul disebabkan oleh tingkat kematangan perkembangan berpikir pada anak. Semakin rumit aturan dalam permainan, maka diperlukan kematangan yang lebih baik dalam berpikir.

B. KONSEP PERMAINAN

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya dalam hakikat permainan, bahwa permainan memiliki tingkat yang lebih tinggi dari sekedar bermain. Syarat terjadinya sebuah permainan, yaitu adanya kegiatan main yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Anak mulai melakukan permainan sejak bayi. Permainan yang muncul pada masa bayi yaitu permainan sosial. Dalam permainan ini bayi bersama orang dewasa bermain bersama seperti ci – luk – ba. Permainan ini mengembangkan kemampuan sosial pada bayi. Seiring dengan bertambahnya usia, maka menjelang usia dua tahun anak mampu untuk melakukan permainan bersama dengan teman sebaya. Tentu saja permainan belum ada aturan yang mengikat dan tidak ada konsep menang atau kalah.

Seiring dengan semakin bertambahnya usia, keterampilan dan pengetahuan pada anak. permainan anak akan semakin kompleks dan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dalam permainan sendiri terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangannya yaitu lingkungan sosial budaya dan teknologi. Lingkungan sosial dalam masyarakat sangat mempengaruhi perkembangan permainan, misalnya pada lingkungan pesisir, maka permainan yang berkembang yaitu permainan yang mencerminkan kebiasaan masyarakat pesisir. Permainan sangat dipengaruhi oleh budaya dimana anak berada. Budaya memiliki pengaruh yang sangat tinggi peranan penting dalam perkembangan permainan. Permainan biasanya digunakan masyarakat tertentu untuk mengajarkan nilai-nilai budaya. Permainan juga dipengaruhi teknologi yang berkembang. Salah satu contoh perkembangan teknologi yang terjadi pada permainan yaitu perkembangan dari permainan tradisional dimana menggunakan perangkat teknologi.

Meskipun permainan dipengaruhi oleh beragam hal. Pada konsep dasarnya terdapat empat jenis permainan antara lain;

1. Permainan keberuntungan

Permainan keberuntungan yaitu merupakan permainan kompetisi yang kemenangannya sangat ditentukan dengan faktor keberuntungan. Permainan ini berupa permainan undian, permainan ingatan (*memory game*), permainan kartu, permainan BINGO dan permainan dadu.



Gambar 1.2 dan 1.3
Dadu dan Permainan BINGO

2. Permainan konstruksi

Permainan konstruksi yaitu permainan yang memberikan kesempatan pada anak untuk membuat suatu konstruksi yang mempresentasikan hal tertentu. Permainan konstruksi dapat berupa permainan konstruksi bangunan, konstruksi kendaraan bahkan konstruksi tempat. Permainan konstruksi ini juga sangat beragam media, dari media nyata yang secara langsung anak dapat membuat suatu konstruksi dan dapat berupa digital. Permainan konstruksi digital yang sangat populer di kalangan anak – anak yaitu LegoTM , Dump Truck dan Minecraft.



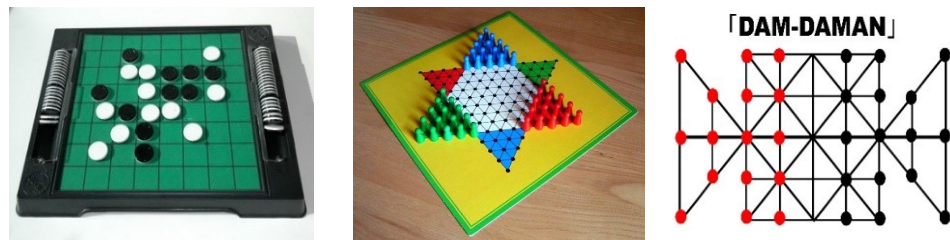
Gambar 1.4, 1.5, 1.6 (dari kiri ke kanan),
Lego Digital, Dump Truck, Minecraft

3. Permainan ketangkasan fisik

Permainan fisik yaitu permainan kompetisi dimana hasil permainan ini yaitu ditekankan semata-mata pada permainan ketangkasan fisik dari para pemain. Permainan fisik yang populer dikalangan anak pra-sekolah yaitu permainan kucing dan anjing (petak jongkok), petak umpet, lomba lari, lompat tali, dampu atau tapak gunung, permainan lompat ban dan masih banyak beragam kegiatan permainan fisik lainnya.

4. Permainan strategi

Permainan strategi yaitu permainan yang melibatkan ketangkasan dalam menyusun strategi dari para pemainnya untuk mencapai kemenangan. Permainan strategi dimainkan oleh anak diatas usia pra-sekolah, karena anak dituntut untuk berpikir secara abstrak. Permainan strategi dapat berupa permainan yang dimainkan langsung dengan menggunakan peralatan bermain maupun secara digital. Adapun kegiatan permainan strategi dapat antara lain permainan catur, halma, ular tangga, monopoli, Othello, dan banyak lagi.



Gambar 1.7,1.8, 1.9 (dari kiri ke kanan)
Othello, Halma, dan Dam - Daman

Berdasarkan penjelasan tentang permainan, coba anda telaah kembali beragam permainan yang pernah anda mainkan yang tepat untuk anak usia dini.

LATIHAN

Soal

- 1) Jelaskan tentang definisi permainan.
- 2) Uraikan ke-empat konsep permainan yang dimainkan oleh anak

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Permainan adalah kegiatan main yang dilakukan oleh pemain yang didalamnya terdapat alur, cara dan aturan tertentu sesuai dengan yang disepakati oleh sesama pemain.
- 2) Empat jenis konsep permainan yaitu permainan keberuntungan, permainan strategi, permainan konstruksi dan permainan ketangkasan fisik.

RANGKUMAN

Permainan merupakan kegiatan bermain yang didalamnya terdapat lebih dari dua orang pemain. Dalam permainan interaksi yang dilakukan merupakan dalam kegiatan bermain yang sama. Permainan juga memiliki alur awal tengah dan akhir. Permainan sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain yaitu konteks, budaya dan teknologi. Permainan terdiri dari empat jenis yaitu permainan konstruksi, permainan ketangkasan fisik, permainan strategi, dan permainan keberuntungan.

TES FORMATIF 2

- 1) Kegiatan main yang pemainnya terdiri dari dua orang atau lebih dan terdapat alur dalam kegiatan main disebut dengan . . .
 - A. Main fungsional
 - B. Permainan
 - C. Main peran
 - D. Main asosiatif

- 2) Permainan yang dalam kegiatannya memerlukan ketangkasan dalam berpikir yaitu permainan . . .
 - A. Permainan ketangkasan fisik
 - B. Permainan konstruksi
 - C. Permainan strategi
 - D. Permainan dengan aturan

- 3) Permainan digital yang didalamnya mengembangkan kemampuan dalam membangun termasuk konsep permainan . . .
 - A. Konstruksi
 - B. Strategi
 - C. Ketangkasan fisik
 - D. Tradisional

- 4) Permainan sederhana yang tidak memiliki hasil akan tetapi terjadi interaksi antar pemain mulai dapat dilihat pada masa
 - A. Balita
 - B. Pra-sekolah
 - C. Batita
 - D. Bayi

- 5) Permainan dalam sudut pandang kehidupan sosial dapat dipengaruhi oleh
 - A. Perkembangan anak
 - B. Budaya
 - C. Aturan hukum
 - D. Kesepakatan pemain

- 6) Permainan keberuntungan yaitu merupakan permainan kompetisi yang kemenangannya sangat ditentukan dengan faktor keberuntungan, contoh permainan:
 - A. Dadu
 - B. Halma
 - C. Dam-daman
 - D. Petak umpet

- 7) Faktor yang mempengaruhi perkembangan main anak adalah:
 - A. Jenis permainan dan tingkat kesulitan permainan
 - B. Jumlah peserta permainan dan waktu yang tersedia
 - C. Lingkungan sosial budaya dan teknologi
 - D. Kemampuan fisik anak dan sarana yang tersedia

- 8) Anak mulai dapat bermain dengan teman sebaya menjelang usia:
 - A. dua tahun
 - B. tiga tahun
 - C. empat tahun
 - D. lima tahun

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan kegiatan belajar 3. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kegiatan Belajar 3

Cara Anak Belajar

Kegiatan bermain menjadi sarana bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu pada kegiatan belajar 3 ini anda akan mempelajari bagaimana cara anak belajar yang muncul pada saat anak bermain. Pada hakikatnya anak dapat mempelajari beragam hal dalam satu waktu. Akan tetapi dalam proses belajar, anak memiliki cara belajar yang unik berbeda dengan orang dewasa. berikut ini beberapa cara anak belajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilannya.

1. Anak usia dini belajar dengan menggunakan seluruh fungsi alat indranya. Alat indra yang terlibat yaitu indera peraba, indera perasa, indera penglihatan, indera pendengaran, dan indera penghidu. Penggunaan alat indra oleh anak dalam belajar yaitu untuk dapat memperoleh informasi di lingkungan sekitarnya. Jauh sebelum anak dapat membaca dan menulis, anak menggunakan alat indera untuk membangun pengetahuan. Alat indra merupakan sensor pertama bagi informasi yang akan masuk dan kemudian disimpan dalam otak. Dengan menggunakan alat indranya anak dapat mengeksplorasi beragam benda yang berada di lingkungan sekitarnya.
2. Anak belajar dengan baik jika ia diberikan kesempatan untuk melakukan langsung melalui kegiatan yang aktif dan mengalami langsung. Seluruh kegiatan ini dapat diperoleh anak melalui bermain. Jika anak melakukan langsung, anak mengembangkan kemampuan berpikir, bahasa, imajinasi, berbicara, menyimak dan berkomunikasi dengan anak lain. Pada saat anak terlibat langsung artinya anak sedang membangun kehidupan nyata yang ditunjukkan dalam kegiatan main.
3. Anak belajar dengan baik melalui pengalaman. Pengalaman langsung terkait dengan menggunakan alat indra, menjelajah lingkungan sekitar, dan mengamati langsung sesuatu kejadian maupun kegiatan yang istimewa.

4. Anak tidak dapat belajar dengan baik jika ia diminta untuk diam dan pasif. Melibatkan anak secara aktif dapat mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan gagasan untuk merangsang kemampuan berpikir, sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan baru dengan menggabungkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Guru dan orangtua penting untuk menyediakan kegiatan yang dapat melibatkan anak secara langsung dan konkrit. Melalui kegiatan yang konkrit anak akan lebih mudah membangun pemahaman terhadap pengetahuan yang baru.
5. Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dalam belajar yaitu bermain. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Cara anak usia dini belajar berbeda dengan anak sekolah dasar maupun remaja. Pada masa ini anak sangat membutuhkan keterlibatan langsung. Bermain merupakan kegiatan aktif yang memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan cara anak untuk membangun pengetahuan dan keterampilan jauh sebelum ia dapat membaca dan menulis. Oleh karena itu pemahaman tentang belajar sambil bermain perlu dipertimbangkan kembali karena bermain sudah menjadi fitrah bagi anak dan pada saat yang bersamaan ia membangun pengetahuan.

Refleksikan kembali kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas. Apakah sudah memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan langsung atau justru lebih banyak guru yang mengarahkan. Lalu lihatlah kembali RPPH yang dibuat apakah sudah memuat kegiatan main yang merangsang anak untuk bermain aktif atau bermain yang dikendalikan oleh orang dewasa. Berikan refleksi anda dan perbaiki yang akan dilakukan.

LATIHAN

- 1) Sebutkan lima cara anak belajar
- 2) Jelaskan kelebihan jika kita memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat secara langsung.

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Anak belajar dengan cara
 - Anak usia dini belajar dengan menggunakan seluruh fungsi alat inderanya.
 - Anak belajar dengan baik jika ia diberikan kesempatan untuk melakukan langsung melalui kegiatan yang aktif dan mengalami langsung.
 - Anak belajar dengan baik melalui pengalaman.
 - Anak tidak dapat belajar dengan baik jika ia diminta untuk diam dan pasif.
 - Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dalam belajar yaitu bermain.
- 2) Mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan gagasan untuk merangsang kemampuan berpikir, sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan baru dengan menggabungkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Guru dan orangtua penting untuk menyediakan kegiatan yang dapat melibatkan anak secara langsung dan konkrit. Melalui kegiatan yang konkrit anak akan lebih mudah membangun pemahaman terhadap pengetahuan yang baru.

RANGKUMAN

Cara anak usia dini belajar berbeda dengan anak sekolah dasar maupun remaja. Pada masa ini anak sangat membutuhkan keterlibatan langsung. Bermain merupakan kegiatan aktif yang memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan cara anak untuk membangun pengetahuan dan keterampilan jauh sebelum ia dapat membaca dan menulis.

TES FORMATIF 3

- 1) Alat indera anak yang terlibat dalam membangun pengetahuan yaitu . . .
 - A. Indra penghidu
 - B. Indra pendengaran
 - C. Indra perasa
 - D. Koordinasi tangan mata

- 2) Melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan pembelajaran akan membantu anak membangun . . .
 - A. Pengetahuan dan keterampilan
 - B. Percaya diri dan sosialisasi
 - C. Keluwesan dalam bergaul
 - D. Membedakan perilaku buruk

- 3) Kegiatan yang menjadi fitrah bagi setiap anak dan dapat membantu anak mengembangkan pengetahuan disebut dengan . .
 - A. Belajar
 - B. Berlatih
 - C. Bermain
 - D. Adu ketangkasan

- 4) Situasi belajar yang tidak mendukung anak yaitu anak diberikan . .
 - A. Kegiatan pasif dan terstruktur
 - B. Kesempatan untuk bermain bebas
 - C. Kesempatan untuk bermain dengan teman
 - D. Kegiatan adu ketangkasan

- 5) Berikut ini merupakan cara anak belajar, kecuali
 - A. Anak usia dini belajar dengan menggunakan seluruh fungsi alat inderanya.
 - B. Anak diberikan PR agar cepat menangkap semua pelajaran
 - C. Melakukan langsung melalui kegiatan yang aktif dan mengalami langsung.
 - D. Anak belajar dengan baik melalui pengalaman.

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 3 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 3.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan modul selanjutnya. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 3, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

- 1) C
- 2) A
- 3) D
- 4) B
- 5) B
- 6) B
- 7) B
- 8) D

Tes Formatif 2

- 1) B
- 2) C
- 3) A
- 4) D
- 5) B
- 6) A
- 7) C
- 8) A

Tes Formatif 3

- 1) D
- 2) A
- 3) C
- 4) A
- 5) B

Glossarium

Kompetensi : Suatu kemampuan untuk melaksanakan atau melakukan suatu pekerjaan atau tugas yang dilandasi atas keterampilan dan pengetahuan serta didukung oleh sikap kerja yang dituntut oleh pekerjaan tersebut.

Daftar Pustaka

- Fleer, Marily dan Sue Dockett (1998). *Play and Pedagogy*, Melbourne :
Saunders (W.B.) Co Ltd
- <http://earlyarts.co.uk/philosophy/young-children-learn/>
<http://mariamontessori.com/mm/?p=2374>
http://www.ncca.ie/en/Curriculum_and_Assessment/Early_Childhood_and_Primary_Education/Early_Childhood_Education/How_Aistear_was_developed/Research_Papers/Play_paper.pdf
<http://www.unicef.org/teachers/learner/exp.htm>
<https://www.nap.edu/read/9853/chapter/7#110>
- Huges, Fergus P. (2009) *Children, Play, and Development 4th edition*,
New York: Sage Publisher
- Kernan, Margareth (2007) *Play as a context for Early Learning and Development*, Dublin: NCAA.