



Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan
<http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>

Peran Bermain Bagi Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak

Sance Mariana Tameon

Sekolah Tinggi Agama Kristen Negeri Kupang, sancemariana82@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 9 Juli 2018

Direvisi: 10 Juli 2018

Disetujui: 15 Juli 2018

Keywords:

playing, cognitive development, social skill.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran bermain bagi perkembangan kognitif sosial anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, dengan sumber datanya adalah guru dan anak-anak. Untuk memperoleh data yang diharapkan penulis menggunakan teknik wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain adalah hak anak yang harus dipenuhi oleh orangtua, guru, masyarakat maupun pemerintah. Melalui bermain anak memaknai proses pembelajaran *learning to live together* secara praktis, sebab anak belajar untuk memberi dan berbagi dengan anak yang lain, sehingga sifat egois anak berkurang dari waktu ke waktu. Selanjutnya, konsep *learning to do* juga dijalankan oleh anak dalam proses bermain, karena anak mengimajinasikan mainan yang dipegang atau dimainkan dengan konsepnya sendiri.

Abstract

The study was conducted to find out the role of playing in the development of cognitive and social of students. Qualitative approach was used in this study with teachers and students as the research subjects. Moreover, to obtain the data, interviews and observations were conducted. The result of the study shows that playing is the children's right which should be met by parents, teachers, society, and government. Through playing children practically may learn to live together since they learn to give and share with other children which from time to time can minimize their selfishness. Furthermore, the concept of learning to do is at the same time experienced by them while playing because they may develop imaginations from toys they have of playing with their individual concept.

✉ Alamat korespondensi:
Kampus FKIP, Jl. Perintis Kemerdekaan III/40, Kota Kupang
E-mail: fkip.j3p@gmail.com

p-ISSN: 2621-3087
e-ISSN: 2621-5721

PENDAHULUAN

Manusia dikenal dengan predikat *homo ludens* yang artinya manusia senang bermain. Setiap manusia dalam perkembangannya sebagian besar dipengaruhi oleh kegiatan bermain. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa dari berbagai etnis dan bangsa mencintai yang namanya bermain (Mutiah, 2012). Dengan kata lain, bermain sangat digemari oleh semua lapisan masyarakat dan tidak hanya dilakukan oleh anak-anak saja tapi orang dewasa, karena kegiatan bermain dilakukan dengan sukarela dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Bermain merupakan aktivitas yang paling disukai anak-anak. Oleh sebab itu, tidak heran jika anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain, karena dengan bermain anak-anak akan mengalami kesenangan dan kenyamanan dalam hidup tanpa melihat hasil akhirnya. Bagi anak-anak, bermain adalah tugasnya dan sekaligus menjadi sarana belajar. (Mutiah, 2012) Ini berarti melalui bermain, anak mendapatkan pengalaman belajar melalui apa yang dirasakan, dipersepsikan secara alami sehingga kegiatan bermain tersebut bermakna bagi anak dan kegiatan bermain merupakan kebutuhan anak.

Dengan bermain, anak akan belajar meningkatkan berbagai kapasitas dan potensi dalam dirinya. Bermain menjadi semacam stimulus bagi anak dalam meningkatkan kemampuan otak untuk melakukan bermacam kreasi dan sekaligus meningkatkan kemampuan dalam bersosialisasi. Menurut (Daimond, 2015) anak-anak bermain untuk bersenang-senang, namun permainan tersebut melatih anak-anak untuk dapat mengembangkan kemampuan sosial maupun kognitif anak.

Sayang, banyak guru dan orang tua yang belum mengetahui bahwa pemberian stimulus bagi anak melalui bermain akan meningkatkan daya kerja otak dan anak dapat

meningkatkan kemampuan bersosialisasi. Selama ini orang tua hanya menginginkan agar anak-anak memiliki kemampuan koqnitif yang baik, tapi tidak mengetahui cara yang tepat untuk mencapai keinginan tersebut. Padahal hal yang paling sederhana dan mudah yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah memberikan rangsangan kepada anak melalui bermain.

Kurangnya pemahaman orang tua dan para pendidik akan pentingnya bermain bagi anak merupakan hal yang sangat disayangkan karena anak akan sangat mudah menyerap pengetahuan sembari anak bermain. Sebagian orang tua beranggapan bahwa bermain hanya membuang-buang waktu saja dan menjadikan anak malas belajar bekerja dan bodoh. (Susanty, dkk., 2011).

Selain itu, kegiatan bermain seringkali disalahartikan karena menurut orang tua bermain hanya dinilai sebagai kegiatan yang membuat anak senang dan tidak memberikan manfaat bagi anak kecuali rasa lelah. Orang tua lebih mengutamakan anak belajar dari pada bermain. Orang tua melakukan pembatasan-pembatasan atau memberlakukan banyak larangan untuk anak bermain. Orang tua takut rumah menjadi berantakan, takut pakaian dan badan anak menjadi kotor, takut anak sakit karena terserang kuman, takut anak terluka saat bermain dan lain sebagainya. Padahal bermain memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak baik secara koqnitif, sosio emosi dan fisik. Permainan memberikan stimulus bagi anak dalam proses perkembangan anak dari hari ke hari.

Berdasarkan informasi yang penulis ambil dari viva.co.id (Widiarini dan Arya, 2017) dijelaskan bahwa bermain adalah hak anak dan hal ini dilakukan atas dasar kesenangan dan memiliki manfaat bagi penanaman nilai-nilai, penguasaan ilmu pengetahuan, dan pengoptimalan kreativitas. Bermain juga merupakan hak anak yang harus dipenuhi. Ini berarti ketika anak-anak dibatasi

atau dilarang bermain, maka anak telah kehilangan banyak kesempatan emas untuk menikmati kegembiraan, belajar berbagai pengetahuan yang amat berguna, mengembangkan berbagai aspek dalam dirinya secara optimal, dan meningkatkan kreativitas dan haknya tidak terpenuhi.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran bermain bagi perkembangan kognitif dan perkembangan sosial anak di TK Abdi Kasih Bangsa Kota Kupang.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Bermain

Bermain merupakan aktivitas utama yang dilakukan dalam kehidupan anak. Kegiatan bermain anak-anak biasanya dilakukan dengan bersungguh-sungguh. Karena dengan bermain anak mendapat kesenangan dan kebahagiaan dalam dirinya. Kegiatan bermain sendiri memberi manfaat positif untuk mengembangkan potensi anak misalnya kecerdasan, bakat, kreativitas dan ketrampilan motorik, ketrampilan bergaul dan ketrampilan komunikasi. (Dariyo, 2007)

Searah ini hal di atas, Gunarsa menjelaskan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan karena memberi rasa senang tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya dan tidak dipaksakan. (Dariyo, 2007) Lebih lanjut lagi, Gunarsa (2012) menjelaskan bahwa “bermain merupakan suatu kegiatan yang dicari dan dilakukan oleh seseorang demi kegiatan itu sendiri, karena kegiatan tersebut memberikan kesenangan”. Menurut, John Amos Comenius bermain menjadi suatu aktivitas yang penting dalam proses pembelajaran, karena anak akan mendapatkan pengalaman langsung dan bertambahnya kreativitas. Sedangkan menurut Hildayani, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak secara berulang-ulang dengan menggunakan alat atau tanpa alat

permainan untuk mendapatkan kebahagiaan dimana dan kapan saja (Hildayani, 2014).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, karena anak dapat menyerap berbagai informasi dari proses permainan tersebut. Anak-anak belajar melalui bermain. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal. Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, spontan dan didorong oleh motivasi internal yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak.

Karakteristik Bermain

Ada lima karakteristik dalam bermain (Dariyo, 2007) yakni: (1) menyenangkan. Kesenangan akan dialami oleh setiap anak ketika bermain. Bila seorang anak disuruh memilih antara bermain dan belajar, maka anak akan cenderung memilih kegiatan bermain daripada belajar. Anak dapat mengekspresikan potensi, minat, bakat, kreativitas maupun dorongan untuk bergaul dalam suasana kegiatan bermain. Menurut Sigmund Freud, seperti yang dikutip oleh Dariyo, bermain tidak hanya menimbulkan rasa senang pada anak, tetapi dapat dijadikan sebagai cara untuk mengatasi ketegangan, stress, kecemasan, maupun kebosanan yang dialami anak; (2) spontan. Sifat spontanitas merupakan sifat utama bagi setiap anak. Anak-anak akan melakukan segala sesuatu dengan spontan tanpa paksaan dari orang lain atau orangtua. Menurut Erik Erikson, bayi mulai bermain dengan menggunakan organ tubuh sendiri (bermain autokosmos) misalnya menggigit jari, menggerak-gerakkan tangan, kaki dan sebagainya. Sedangkan menurut Jean Piaget, bayi usia 8-10 bulan sudah mulai melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan organ tubuh dengan kombinasi alat, benda atau objek permainan misalnya

memegang sendok, menggigit dot susu dan sebagainya. Sedangkan pada usia 2-3 tahun sudah dapat melakukan kegiatan bermain sendiri secara paralel atau bermain sendiri-sendiri dalam lingkungan anak-anak lain yang juga bermain sendiri dalam situasi kelompok sosial. Dengan kata lain, bermain dilakukan secara otomatis atau spontan; (3) proses. artinya anak melakukan tindakan bermain dengan tulus, tanpa ada pamrih dan maksud tersembunyi. Mereka sudah memperoleh rasa senang dan bahagia bila diberi kesempatan untuk kegiatan bermain. Karena kegiatan bermain menunjang potensi dirinya, sehingga bermain sebagai proses yang dijalani seorang individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan di masa depan. Selain itu, bermain juga merupakan proses pembelajaran bagi anak untuk mengembangkan intelektual, kreativitas, bakat dan kemampuan bersosialisasi, keterampilan berkomunikasi maupun kemampuan-kemampuan tertentu. Anak-anak akan merasa senang dan tidak akan terpaksa dalam melakukan kegiatan belajar karena dilalui dengan cara bermain, sehingga bermain menjadi kegiatan yang menyenangkan; (4) motivasi internal berasal dari dalam diri sendiri dan tidak dipengaruhi oleh orang lain. Kegiatan bermain dilakukan oleh anak didasari oleh motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri. Anak melakukan kegiatan bermain tanpa dipaksa oleh orang lain. Oleh sebab itu, anak akan merasa senang dan menghayati proses kegiatan bermain yang dilakukan seorang diri maupun bersama. Mereka bermain tanpa disertai motif-motif yang cenderung mengganggu akan aktivitas bermain tersebut; (5) imajinatif. Bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang dilakukan oleh anak-anak yang diwarnai dengan pengembangan daya khayal untuk menciptakan kronologi cerita, kisah ataupun alur pemikiran tertentu sesuai dengan tahap usianya. Kegiatan bermain apapun pada

umumnya disertai dengan kemampuan imajinasi yang bertujuan untuk mengembangkan potensi intelektual, emosi, psikomotorik maupun keterampilan sosial. pengembangan imajinasi setiap anak berbeda menurut usia perkembangannya.

Jenis-jenis Bermain

Menurut Johnson seperti yang dikutip oleh Hildayani dkk (Hildayani, 2014) menyatakan bahwa ada tiga jenis bermain yaitu (1) bermain fungsional. Yang dimaksud dengan jenis bermain ini adalah aktivitas bermain yang ditandai dengan gerakan otot yang berulang-berulang dan sering dikenal dengan istilah *motor play* karena penekanannya pada ketrampilan fisik seperti melompat, meloncat, melempar, menendang, memanjat, berdiri di atas satu kaki, dan berlari. Selain penekanan ada motorik kasar, jenis bermain ini juga turut mengembangkan motorik halus. Aktivitas ini akan menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam kegiatan bermain dengan teman sebaya sekaligus menjadi fondasi di kemudian hari dalam kemampuan berolah raga; (2) bermain konstruktif. Aktivitas bermain ini lebih menekankan kepada penggunaan objek atau bahan yang dipakai sebagai sarana bermain, seperti membangun rumah dari balok-balok atau kardus bekas, menggambar, melukis, membentuk lilin mainan. Kegiatan bermain jenis ini berfokus pada perkembangan kognitif yang merangsang kreativitas dan imajinasi anak. Di samping itu, ketrampilan motorik haluspun terasah, ketekunan dan konsentrasi sangat diperlukan dalam kegiatan bermain ini; (3) bermain kasar atau *mastery play*. Bermain kasar adalah aktivitas bermain untuk menguasai ketrampilan tertentu melalui pengulangan yang mengarah kepada mengasah kecerdasan dan mencari solusi. Contohnya, menelusuri jalur gambar jalan tikus (*maze*), melengkapi susunan *puzzle* dan mengisi teka teki.

Sedangkan menurut Hurlock (Hurlock, 2012), pola bermain pada awal masa kanak-kanak, yakni (1) bermain dengan mainan. Pada permulaan masa awal kanak-kanak, bermain dengan mainan merupakan bentuk yang dominan. Mainan menjadi objek bermain mulai berkurang pada masa akhir kanak-kanak. Anak mulai meningkatkan fokus pada bermain dalam bentuk kelompok, karena bagi anak bermain dengan mainan tidak lagi menyenangkan; (2) dramatisasi. Permainan dengan meniru pengalaman hidup sehari-hari, kemudian anak pura-pura melakonkan pengalaman tersebut, seperti polisi dan perampok, dokter dan pasien, guru dan murid dll.; (3) konstruksi. Anak-anak membuat konstruksi dengan menggunakan balok, pasir, lumpur, tanah liat, cat, gunting dan krayon. Sebagian konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari yang dilihat anak dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar televisi dan internet. Pada akhir usia kanak-kanak, kreativitas anak mulai bertambah melalui pengamatan dari kehidupan sehari-hari; (4) permainan. Pada usia empat tahun anak lebih menyukai bermain dengan teman-teman sebaya dari pada orang dewasa. Permainan ini terdiri dari beberapa pemain dan melibatkan beberapa peraturan; (5) membaca. Anak-anak senang dibacakan cerita dan melihat gambar-gambar dari buku.

Bertolak dari pemahaman di atas, disimpulkan bahwa bermain dikategorikan dalam jenis yang kesemuanya sering dimainkan oleh anak dalam tiap aktivitas bermain setiap saat.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain

Faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain antara lain (Dariyo, 2007):

1). Faktor Sosial-Budaya. Anak-anak melakukan permainan, umumnya hasil refleksi dari gambaran kehidupan lingkungan sosial budaya, di mana anak tinggal. Anak adalah individu-individu yang cerdas, karena

telah mampu untuk mengobservasi dan meniru perilaku-perilaku orang dewasa lalu mempraktekkannya dalam kehidupan bermain. Nilai sosial budaya sangat mempengaruhi corak bermain anak dimana anak tinggal. Karena itu, jenis dan bentuk permainan di tiap-tiap daerah berbeda. Berkaitan dengan hal ini, Daimond (2015) menjelaskan bahwa banyak “permainan anak yang merupakan tiruan aktivitas orang dewasa yang anak lihat, atau dengar dari cerita orang dewasa. Anak-anak bermain untuk bersenang-senang namun permainan tersebut berfungsi sebagai latihan bagi anak-anak untuk dilakukan saat dewasa”. Ini berarti, saat bermain anak tidak hanya mendapat kesenangan, kegembiraan, rileks, tapi anak dilatih untuk menjalankan permainan ini dengan serius pada saat dewasa nanti. **2).**

Faktor Gender dan Teman Bermain. Anak cenderung memilih teman bermain yang dapat diajak kerjasama dan saling pengertian. Pemilihan teman bermain dimulai dari dalam kehidupan keluarga kemudian di luar keluarga. Anak-anak usia di bawah tiga tahun mulai bermain bersama orang tua atau saudara kandungnya, tetapi menginjak usia 4-5 tahun anak mulai memilih teman bermainnya di lingkungan luar keluarganya. Anak mulai membuka wawasan pergaulan dan belajar mengembangkan kemampuan kerjasama dengan anak-anak sebayanya. Anak usia tiga tahun ke bawah bersedia bermain dengan siapa pun baik laki-laki maupun wanita. Sedangkan usia 4 tahun ke atas sudah mulai mempertimbangkan jenis kelamin. Anak laki-laki lebih sadar daripada anak perempuan tentang kesesuaian mainannya dengan jenis kelamin. Anak laki-laki juga menunjukkan minat bermain yang lebih luas daripada anak perempuan. **3).**

Faktor Media Massa. Televisi merupakan media elektronik yang sangat mempengaruhi anak dalam bermain. Banyak stasiun televisi yang menayangkan program acara yang

menarik untuk anak-anak. Berbagai informasi yang diperoleh dari televisi akan diserap, diingat dan digunakan untuk pengembangan kegiatan bermain anak-anak. Banyak ide bermain anak dilakukan oleh anak berasal dari penayangan program acara televisi. Menonton televisi adalah salah satu kegiatan bermain yang populer pada masa awal kanak-kanak. (Hurlock, 2012:21), **4). Faktor Ketersediaan Sarana dan Prasarana**

Sarana dan prasarana bermain harus memadai bagi anak. Kegiatan bermain yang modern dengan tujuan untuk pengembangan kreativitas dan intelektual anak seringkali mengeluarkan biaya mahal, karena orang tua harus menyediakan alat-alat permainan tersebut. Tetapi untuk permainan tradisional, orangtua tidak perlu mengeluarkan biaya yang mahal. Anak yang dilahirkan dari keluarga yang status sosial tinggi, lebih banyak menyediakan alat-alat permainan yang lengkap jika dibandingkan dengan anak yang dilahirkan dari keluarga dengan status sosial rendah. Banyaknya alat bermain yang dimiliki oleh anak, akan memotivasi anak untuk berkreasi dengan mainan yang ada, anak makin menyukai dan semakin banyak main dengan mainan tersebut.

Manfaat Bermain

Bermain memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak baik dalam ranah fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional. Aktivitas bermain secara bersamaan tidak hanya memiliki manfaat tunggal saja melainkan manfaat ganda.

Ada beberapa manfaat bermain bagi anak menurut para ahli psikologi bermain (Gunarsa, 2012), yakni: **1). Mengembangkan kreativitas.** Bermain sebagai kegiatan yang membutuhkan daya imajinasi, penalaran logika, maupun pemikiran untuk memecahkan suatu masalah. Setiap anak dituntut untuk kreatif dalam bermain agar dapat mengimbangi kegiatan bermain anak yang

lain. setiap anak bersikap kompetitif tetapi masih dalam kerangka pola aturan kesepakatan kelompok sosial. Oleh sebab itu, kreativitas bermain harus tetap sportif, menjunjung nilai-nilai kejujuran, mau mengakui kekalahan dan menerima kekalahan orang lain, **2). Mengembangkan Ketrampilan Psikomotorik.** Kegiatan bermain banyak menggunakan ketrampilan psikomotorik kasar seperti bermain sepak bola, petak umpet, galasin. Secara aktif kegiatan bermain tersebut menguras energi fisik dan cukup menantang karena memberi rasa senang dan menggembirakan. Karena itu, bermain dirasa sebagai suatu aktivitas yang tidak membosankan tetapi menyenangkan, memberi kepuasan, dan prosesnya sering diulang. Menurut Hurlock (2012), ketrampilan motorik yang berkembang baik mendorong anak menjadi kreatif dan aktif dalam permainan sedangkan anak yang ketrampilan motoriknya buruk akan menghabiskan waktunya bermain dengan hiburan, **3). Mengembangkan kemampuan bahasa.** Dalam bermain terjadi interaksi antara satu dengan yang lain. Ketrampilan sosial yang baik memerlukan kemampuan bahasa yang baik. Dengan bermain anak membutuhkan perbendaharaan kata, pengolahan kalimat dan mengungkapkan ekspresi emosi, pikiran atau pendapat kepada orang lain melalui bahasa. Sebab itu, bermain akan memberi manfaat bagi pengembangan bahasa anak. **4). Sebagai sarana terapi untuk mengatasi masalah-masalah psikologis.** Bermain merupakan kegiatan untuk mengekspresikan hal-hal yang berhubungan dengan ranah afektif, perasaan, emosi, pikiran maupun kognitif setiap anak. Bermain memberi pengaruh terhadap psikoterapis bagi anak-anak yang sedang menghadapi masalah secara psikoemosional. Selain pemahaman di atas, Susanty dkk (2011) mengemukakan bahwa manfaat bermain yakni (1) kesehatan, anak-anak yang

sehat memiliki banyak energi untuk bermain jika dibandingkan dengan anak yang kurang sehat. Bermain bermanfaat bagi segi kesehatan, karena dengan bermain anak dapat menyalurkan kelebihan energi yang ada pada anak tersebut; (2) intelegensi, anak-anak yang cerdas lebih aktif bila dibandingkan dengan anak yang kurang cerdas. Anak yang cerdas lebih senang dengan permainan yang bersifat intelektual atau yang merangsang daya pikir anak. Berkenaan dengan pemahaman di atas, Halpern (2003) mengemukakan bahwa “Bermain dipandang sebagai suatu potensi yang baik untuk mendidik, membuat anak sehat dan penting untuk perkembangan anak-anak, karena bermain adalah bentuk aktivitas alami, hak dan juga kebutuhan anak”. 5).

Mengembangkan ketrampilan sosial. Bermain melibatkan kemampuan untuk berkomunikasi, kerjasama, menghargai dan menerima orang lain dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok sosial. Oleh sebab itu, bermain dapat melatih kemampuan untuk mengontrol diri, mengurangi sifat-sifat egois dan mengembangkan ketrampilan berkomunikasi dengan orang lain. kemampuan tersebut erat hubungannya dengan kemampuan menyesuaikan diri dengan kelompok sosial yang lain. Searah dengan hal ini, Moor (2003) menyatakan bahwa perkembangan sosial hanyalah salah satu konsekuensi dari aktivitas bermain. Bermain juga merupakan cara yang berguna untuk: (1) mengembangkan pemahaman simbolik, sehingga anak memahami bahwa objek mainan dapat mewakili yang nyata dan anak mampu menggunakan simbol lingkungan mereka, serta menempatkan struktur yang diperlukan untuk bahasa; (2) anak menguji bagaimana benda material bekerja dan bagaimana sebuah

tindakan dapat mengubah hasil, misalnya apa yang terjadi jika saya menuangkan air dari gelas ini ke dalam cangkir kecil; (3) mencoba ide-ide yang menakutkan dengan aman, misalnya serigala jahat bersembunyi dan dia akan menangkap saya jika saya membuat suara; (4) membangun hubungan antara anak yang satu dengan anak yang lain, bagaimana berperilaku dan apa yang diharapkan dalam situasi tertentu, misalnya bermain dokter, keluarga, guru; (5) mengekspresikan imajinasi dan kreativitas melalui musik, menari, menggambar, bermain dll, memberi anak rasa penghargaan dan kebanggaan atas prestasinya; dan (6) menghidupkan kembali situasi sehari-hari menggunakan mainan dan menerapkan alur cerita yang berbeda dengan konsekuensi.

Dengan demikian, bermain bermanfaat sebagai suatu cara untuk memahami sebuah simbol, membangun komunikasi antara anak yang satu dengan yang lain, anak dapat mengekspresikan imajinasi dan kreativitas serta memainkan peran dalam situasi sehari-hari.

Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif berhubungan dengan meningkatnya kemampuan berpikir (thinking), memecahkan masalah (problem solving), mengambil keputusan (decision making), kecerdasan (intelligence) dan bakat (aptitude).

Menurut Piaget ada empat tahap perkembangan kognisi seseorang mulai dari saat dilahirkan hingga usia dewasa. Masing-masing tahap ditandai dengan munculnya kemampuan intelektual baru yang memungkinkan orang memahami dunia ini dengan cara yang makin rumit.

Tabel 1. Perkembangan Kognitif

Tahap	Perkiraan Usia	Pencapaian Utama
Sensorimotor	Saat lahir hingga 2 tahun	Pembentukan konsep objek dan kemajuan bertahap dari perilaku refleksi ke perilaku yang diarahkan oleh tujuan
Praoperasi	2 – 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan symbol untuk melambangkan objek di dunia. Pemikiran masih bersifat egosentris dan terpusat
Operasi Konkret	7-11 tahun	Perbaikan kemampuan berpikir logis. Kemampuan baru meliputi penggunaan pengoperasian yang dapat dibalik. Pemikiran tidak terpusat, dan pemecahan masalah kurang dibatasi oleh egosentrisme. Pemikiran abstrak tidak mungkin
Operasi formal	11 tahun hingga dewasa	Pemikiran abstrak dan semata-mata simbolik dimungkinkan. Pemecahan masalah dilakukan dengan eksperimentasi sistematis.

Sumber: Slavin, 2011:45

Lebih lanjut, Piaget berpendapat bahwa anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya anak mencapai proses berpikir orang dewasa. Kegiatan bermain akan sejalan dengan perkembangan kognisi anak mulai dari tahap sensori motor, bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai adanya aturan sebuah permainan. Dalam teori Piaget, bermain bukan saja mencerminkan sikap perkembangan kognisi, melainkan anak sendiri sementara memberikan sumbangsih bagi perkembangan kognisi anak tersebut. (Gunarsa, 2012). Sedangkan menurut Santrock, dalam perkembangannya, anak memulai bermain dengan sebelas cara yakni (1) sensorimotor, bermain dengan penginderaan dan anggota badan; (2) bermain fungsional dimana anggota tubuh menjadi objek bermain; (3) bermain pengamatan, anak tidak bermain hanya mengamati, karena dengan mengamati anak lain bermain, kepuasan dalam diri anak terpenuhi; (4) bermain pasif, gerakan aktif tidak diperlihatkan dalam aktivitas. Misalnya menonton acara TV atau mendengarkan musik; (5) bermain aktif: anak bermain dengan keaktifan anggota tubuhnya; (6) bermain soliter: tidak membutuhkan teman bermain; (7) bermain paralel: tidak ada interaksi antara anak yang satu dengan anak

yang lain dalam aktivitas bermain walaupun anak-anak duduk berdampingan; (8) bermain sosial: bermain bersama teman dengan interaksi dan sosialisasi (anak bermain berhadapan); (9) bermain kooperatif: bermain secara berkelompok bersama teman dengan peran dan tugas masing-masing. 10) bermain peran: untuk topik tertentu, anak bermain dengan memerankan berbagai profesi, atau benda. Pada poin ini terjadi metakomunikasi, dimana anak mampu berbicara melebihi kemampuannya dalam menggambarkan situasi yang sebenarnya; dan (11) Bermain simbolik: simbol sebagai pesan dalam bermain. (Santrock, 2007).

Kemampuan menggunakan simbol terlihat pada usia 4-7 tahun, di mana anak mensymbolisasikan sesuatu dalam permainan. Misalnya, kursi “dijadikan” kereta api, pensil dianggap pistol dan sebagainya. Penggunaan kata-kata juga merupakan rangkaian simbol-simbol yang tersusun untuk mengungkapkan sesuatu yang terlihat dan yang tidak terlihat, maupun mengenai hal abstrak seperti kemarin, nanti atau besok.

Pada masa pra operasional, anak tidak dapat memusatkan perhatian pada dua dimensi benda yang berbeda secara bersamaan. Pemusatan perhatian hanya pada tiga hal yakni: (1) menyusun benda-benda dalam

urutan-urutan sesuai ukuran; (2) pengelompokan benda; dan 3) konservasi. (Gunarsa, 2012).

Perkembangan Sosial

Bersosialisasi diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk dapat berbaur dengan orang lain, menyesuaikan diri dengan kegiatan atau kebiasaan kelompok, dan dengan segala macam orang yang memiliki karakteristik unik. (Hildayani, 2014).

Salah satu tugas perkembangan sosial pada masa awal kanak-kanak adalah memperoleh latihan dan pengalaman yang diperlukan untuk menjadi menjadi kelompok. Sehingga masa ini dikenal dengan masa prakelompok. Sosialisasi diletakkan pada dasar hubungan antara anak dengan teman-teman sebaya dari tahun ke tahun. Pada fase ini, anak tidak hanya bermain dengan anak-anak yang lain tetapi dalam hal berbicara juga ada peningkatan.

Kualitas hubungan sosial dalam tahap ini tidak diukur dari seberapa sering hubungan sosial anak dilakukan, melainkan bergantung pada proses yang menyenangkan dari hubungan sosial tersebut. Selain itu, anak yang lebih menyukai interaksi dengan manusia daripada benda kecakapan sosialnya akan lebih berkembang, sehingga anak akan lebih dikenal jika dibandingkan dengan anak yang berinteraksi dengan benda, lingkungan sosialnya sempit dan terbatas (Hurlock, 2012).

Manfaat yang anak peroleh dari sebuah interaksi sosial adalah anak diberi kesempatan untuk menikmati kebersamaan dengan teman sebayanya. Pada fase ini, anak lebih menyukai interaksi sosial dengan teman sejenis daripada hubungan sosial dengan kelompok jenis kelamin yang berbeda.

Pola sosial awal pada anak usia 2-3 tahun ditandai dengan menaruh perhatian untuk melihat anak-anak lain dan berusaha melakukan kontak sosial. Pola ini dikenal

dengan bermain sejajar, yang mana anak-anak bermain sendiri, tidak bermain dengan teman yang lain. Walaupun terjadi interaksi itupun dalam bentuk perkelahian, bukan kerjasama. Anak cenderung bermain sendiri. Bermain sejajar merupakan kegiatan sosial yang pertama-tama dilakukan dengan teman-teman sebaya.

Perkembangan selanjutnya adalah bermain asosiatif, yang mana dalam tahap ini anak terlibat dalam kegiatan yang menyerupai kegiatan anak-anak lain. Dengan meningkatnya interaksi sosial anak dengan anak yang lain, maka dengan sendirinya bermain secara kooperatif akan terbentuk dimana anak telah menjadi anggota kelompok dan mulai adanya interaksi di dalam kelompok tersebut. Walaupun dalam interaksi anak dengan anak yang lain, peran anak sebagai penonton masih dilakukan. Maksudnya, anak mengamati teman lain bermain tapi tidak terlibat secara langsung.

Menurut Parten (Dariyo, 2007) ada empat bentuk interaksi yang terjadi dalam proses bermain dalam hubungannya dengan tahap sosialisasi anak, yakni: (1) bermain non Sosial: Pada tahapan ini, anak terlibat dalam kegiatan bermain hanya sebatas pada permainan yang menarik perhatian anak semata. Jika anak tidak mendapati hal yang menarik, maka anak akan menyibukkan diri dengan bermacam hal, seperti naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas, memainkan anggota tubuh atau berlari di sekeliling ruangan. Selain itu, anak bermain sendiri dan anak tidak memusingkan dirinya pada saat bermain dengan kehadiran teman-teman bermain lainnya. Anak sangat egosentris. Anak yang bermain sendiri baru akan merasakan kehadiran orang lain ketika ada sesuatu hal yang menarik perhatiannya, seperti anak saling berebut mainan. Biasanya terjadi pada rentang usia 3-4 tahun dan waktu yang dihabiskan untuk bermain sekitar 40 persen sedangkan usia 5-6 tahun menghabiskan

waktu 35 persen untuk bermain; (2) bermain parallel yakni anak bermain terpisah dari anak-anak yang lain walaupun mainan yang dimainkan sama. Anak dalam hal ini meniru apa yang dimainkan oleh teman-temannya tapi tidak ada interaksi yang mendalam melalui kegiatan bermain ini. Masing-masing anak menggunakan daya imajinasinya sendiri terhadap objek permainan. Anak tidak memiliki keinginan untuk mempengaruhi satu dengan yang lain; (3) bermain asosiasi yaitu adanya interaksi, komunikasi, maupun percakapan satu anak dengan anak yang lain. Anak tidak saling mempengaruhi aktivitas bermain karena dalam permainan ini tujuanlah yang ingin dicapai. Contohnya, anak A memasak makanan, anak B mengantarkan makanan dan minuman kepada anak C yang lagi duduk di kursi. Berkaitan dengan hal ini, Hurlock (2012) menyatakan kegiatan bermain tipe ini anak dilibatkan dalam aktivitas bermain anak yang sama dengan anak yang lain (4) bermain kooperatif adalah kegiatan bermain yang dilaksanakan dengan dasar kerjasama antara satu anak dengan anak yang lain untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan tema bermain. Anak saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan bersama, artinya anak yang satu bekerjasama dengan anak yang lain dan berbagi peran sesuai dengan kesepakatan bersama.

METODE PENELITIAN

Menurut Moleong yang mengutip penjelasan Denzin dan Lincoln bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Dalam penelitian kualitatif metode yang biasa dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen. (Moleong, 2010).

Dengan demikian penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang alamiah

di mana wawancara, pengamatan, dan dokumen-dokumen resmi lainnya menjadi pendukung utama dalam penelitian.

Dalam penelitian ini yang akan penulis amati adalah orang, yakni anak-anak TK Abdi Kasih Bangsa kelas *Nursery* dan *Reception* yang beralamat di Jln. Frans Seda, Kupang.

Berkenaan dengan instrument penelitian, (Sugiyono, 2014) mengutip pendapat Nasution bahwa dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrument penelitian utama. Alasannya ialah bahwa segala sesuatunya belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, penelitian, prosedur penelitian, hipotesis yang digunakan, bahkan hasil yang diharapkan, itu semua tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas sebelumnya. Segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu. Dalam keadaan yang serba tidak pasti dan tidak jelas itu, tidak ada pilihan lain dan hanya peneliti itu sendiri sebagai alat satu-satunya yang dapat mencapainya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian kualitatif instrument utamanya adalah peneliti sendiri. Namun setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka dikembangkan instrument penelitian sederhana yang dapat memperlengkapi hasil observasi dan wawancara.

Adapun aktivitas dalam analisis data model Miles dan Huberman, sebagaimana dikutip (Sugiyono, 2014) adalah: (1) reduksi data (*Data Reduction*). Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya; (2) penyajian

data (*Data Display*). Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan hubungan antar kategori. Akan tetapi yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif; (3) *Conclusion Drawing* atau *Verification*. Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, bila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Arti dan Karakteristik Bermain

Undang Undang Nomor 35 Tahun 2014 pasal 1 ayat 12 yang menjelaskan bahwa "hak anak adalah bagian dari hak asasi manusia yang wajib dijamin, dilindungi, dan dipenuhi oleh orang tua, keluarga, masyarakat, negara, pemerintah, dan pemerintah daerah".

Berkaca dari Undang-Undang di atas, maka bermain adalah salah satu hak anak. Di usia awal kanak-kanak, bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan, spontan, lahir dari inisiatif sendiri, tidak dipaksakan dan memberikan banyak manfaat bagi anak. Ini berarti, bermain adalah hak dan kebutuhan dasar anak yang harus dipenuhi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di TK Abdi Kasih Bangsa, pemenuhan hak anak ini telah dilaksanakan dengan baik. Proses pembelajaran di kelas cukup variatif karena anak belajar dengan bermain. Disamping itu, ada waktu khusus yang disediakan sekolah untuk anak bermain, sehingga anak tidak merasa bosan berada di sekolah.

Pemenuhan hak bermain anak yang diberikan oleh pihak sekolah menjadi sesuatu yang berbeda, karena anak dapat mengeksplorasi segala yang ditemui dengan mainan maupun tanpa mainan. Pengembangan kemampuan anak yang majemuk ternyata dalam proses bermain yang tidak disadari oleh banyak pihak.

Bermain telah menjadi bagian dalam diri anak yang tidak dapat dipisahkan, sehingga dapat dikatakan bahwa bermain adalah tugas anak. Dengan kata lain, dengan bermain anak dapat menggambarkan dunia dan mengekspresikan perasaan dan kebutuhannya.

Jenis-Jenis Bermain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari beberapa jenis permainan fungsional, konstruktif, bermain dengan mainan dan dramatisasi yang sering dimainkan oleh anak TK Abdi Kasih Bangsa. Yang paling dominan adalah permainan fungsional, konstruktif dan bermain dengan mainan.

Di kelas *nursery* permainan konstruktif sangat digemari anak karena pada tahap ini anak lebih senang main sendiri karena masih egosentris, jika dibandingkan dengan kelas *reception* yang mana jenis permainan semakin variatif. Interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lain telah terjalin.

Selain itu, anak-anak senang dengan permainan fungsional, dimana anak melompat, berkejaran, meloncat, menendang, melempar. Hal ini sangat menggembirakan anak.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media massa mempengaruhi proses bermain anak sangatlah tepat. Anak meniru apa yang dilihat di televisi, lalu dipraktikkan dalam kehidupan keseharian. Selain itu, faktor minimnya sarana prasarana bermain anak juga sangat mempengaruhi faktor bermain anak.

Selanjutnya, sarana bermain *outdoor* sangat memadai, tapi tempatnya kurang kondusif, karena pada waktu-waktu tertentu anak tidak dapat menggunakan sarana tersebut. Contohnya, ketika musim penghujan atau panas, aktivitas anak bermain anak hanya sebatas bermain *indoor*, padahal sarana bermain *outdoor* cukup banyak.

Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Kognitif Anak

Pendidikan menurut UNESCO dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu: (1) *learning to know* (belajar mengetahui); (2) *learning to do* (belajar melakukan sesuatu); (3) *learning to be* (belajar menjadi sesuatu), dan (4) *learning to live together* (belajar hidup bersama).

Learning to do juga terjadi dalam aktivitas bermain anak, yang mana anak selalu mencoba sesuatu yang baru dari pengamatan kehidupan sehari-hari. Anak tidak sekedar meniru tapi berusaha untuk memahami konsep tersebut sesederhana mungkin sesuai dengan pemahaman anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain adalah pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indera dan menggugah kecerdasan majemuk anak. Anak belajar melalui panca indera yakni penciuman, penglihatan, pendengaran, peraba dan pengecap. Semua panca indera ini menyalurkan informasi ke otak, sehingga semakin banyak keterlibatan dari panca indera, maka semakin banyak pula informasi yang akan diperoleh. Selain itu, anak juga

belajar dengan bergerak. Anak memiliki keterbatasan dalam berkonsentrasi. Semakin lama anak duduk dan diam, semakin bosan dan tidak tertarik terhadap apa yang sedang dipelajari. Anak dimotivasi dengan menggerakkan seluruh bagian tubuh, seperti tangan, kaki, badan, dan kepala.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, anak kelas *nursery* dan *reception* sangat senang proses belajar dengan bergerak dan menggunakan panca indera. Guru dalam mengajar anak selalu menggunakan hal konkrit sehingga anak memahami dengan jelas dan mudah. Guru menggunakan warna-warna tertentu pada hal-hal tertentu sehingga anak dapat dengan mudah mengingat. Selain itu, bentuk-bentuk tertentu dari yang sederhana sampai yang kompleks pun diketengahkan kepada anak.

Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Sosial Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di TK Abdi Kasih Bangsa telah memaknai proses pembelajaran *learning to live together* (belajar hidup bersama) dengan baik. Hal ini ditandai dengan penekanan pada berbagi dan memberi dengan teman. Berdasarkan pengalaman anak dalam interaksi dengan orang lain, anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial adalah dengan miliknya, terutama mainan untuk anak-anak lain. Lambat laun sifat egosentris berubah menjadi sifat murah hati.

Selanjutnya, anak memerlukan orang lain atau teman sebaya dalam membangun suatu hubungan sosial. Anak yang bermain dengan anak yang lain interaksi sosialnya jauh lebih baik jika dibandingkan dengan anak yang interaksi sosialnya dengan benda. Kerjasama mulai terbentuk dalam bermain kooperatif yang frekuensi dan lamanya bergantung pada berlangsungnya sebuah kegiatan bermain dengan teman yang lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis berkesimpulan bahwa bermain adalah hak anak yang harus dipenuhi oleh orangtua, guru, masyarakat dan pemerintah. Selain itu, bermain berperan penting dan berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak. Perkembangan yang dimaksudkan adalah perkembangan kognitif dan perkembangan sosial anak. Perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir sedangkan perkembangan sosial adalah perkembangan yang berkaitan dengan interaksi anak dengan anak yang lain.

Dengan bermain, anak akan belajar meningkatkan berbagai kapasitas dan potensi dalam dirinya. Bermain menjadi semacam stimulus bagi anak dalam meningkatkan kemampuan otak untuk melakukan bermacam kreasi dan sekaligus meningkatkan kemampuan dalam bersosialisasi anak.

Melalui bermain anak memaknai proses pembelajaran *learning to live together* (belajar hidup bersama) secara praktis, sebab anak belajar untuk memberi dan berbagi dengan anak yang lain, sehingga sifat egois anak berkurang dari waktu ke waktu dan anak menjadi murah hati. Selain itu, *learning to do* (belajar melakukan sesuatu) juga dijalankan oleh anak dalam proses bermain, karena anak mengimajinasikan mainan yang dipegang atau dimainkan dengan sesuatu yang ada dalam pemahamannya. Anak menemukan sesuatu yang baru dan mencoba untuk mengeksplorasi apa yang anak dapatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Daimond, J. (2015). *The World Until Yesterday (Dunia Hingga Kemarin)*. Jakarta: Gramedia.
- Dariyo, A. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: Rafika Aditama.

Gunarsa, Yulia Singgih & Gunarsa, Singgih. (2012). *Psikologi untuk Keluarga*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

Halpern, R. (2003). *Making Play Work*. New York: Teacher Colledge Press.

Hildayani, R. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hurlock, E. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Moleong, L. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya Remaja.

Moor, J. (2003). *Playing Laughing and Learning with Children on the Autism Spectrum*. London and New York: Jessica Kingsley Publisher.

Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Santrock, R.E. (2011). *Psikologi Pendidikan, Indeks dan Praktek*. Jakarta: PT Indeks.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumanto. (2014). *Psikologi Perkembangan, Fungsi dan Teori*. Jakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Service).

Susanty, Febriana, Sujiyanti. (2011). *Mencetak Anak Juara*. Jogjakarta: Kata Hati.

Widiarini, Anisa., & Arya, Bimo. (2007).
*Bermain Adalah Hak Anak yang Tidak
Boleh Dilanggar*. Retrieved August 8,
2017, from <https://www.viva.co.id>.
Parenting.