

BERMAIN SEBAGAI BELAJAR DALAM MEMBANTU PROSES PERKEMBANGAN ANAK

MUSNIZAR SAFARI

STKIP AN-NUR NANGGROE ACEH DARUSSALAM

Musni167@gmail.com

Abstrak

Tulisan ini membahas tentang bermain sebagai bagian dari cara belajar yang dapat membantu anak dalam proses perkembangan dan pertumbuhan mereka yang dibutuhkan anak untuk kelangsungan hidup mereka di masa mendatang. Ada lima unsur dalam suatu kegiatan yang disebut bermain, yaitu (1) Tujuan bermain adalah permainan itu sendiri dan si pelaku mendapat kepuasan karena melakukannya tanpa target; (2) Dipilih secara bebas, permainan dipilih sendiri, dilakukan atas kehendak sendiri atau tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa; (3) Menyenangkan dan dinikmati; (4) Ada unsur khayalan dalam kegiatannya; dan (5) Dilakukan secara aktif dan sadar. Pola bermain pada anak bervariasi bergantung pada usia dan karakter pertumbuhan fisik dan psikisnya, sehingga kegiatan bermain ada yang bersifat aktif dan bersifat pasif. Pola ini mempengaruhi cara bermain anak, yaitu ada anak yang bermain dengan alat permainan dan ada yang bermain tanpa alat permainan atau hanya menggunakan kemampuan dan keterampilan fisiknya saja. Beberapa manfaat yang didapat anak dari bermain yaitu dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, dapat mengembangkan keterampilan emosi dan sosialnya, dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, dan dapat mengembangkan kepribadiannya. Orang tua berkewajiban menyeleksi permainan yang aman dan sehat, mendampingi dan mengawasi permainan mereka dan membimbing aktivitas bermain sebagai bagian dari belajar sehingga anak dapat berkembang dengan baik.

Kata Kunci: *bermain, belajar dan perkembangan.*

Pendahuluan

Setiap individu adalah unik, yang berarti bahwa setiap individu memiliki perbedaan antara yang satu dengan yang lain. Perbedaan antar individu tersebut bermacam-macam, mulai dari perbedaan fisik, pola pikir dan cara-cara merespon atau mempelajari hal-hal baru. Pada kegiatan belajar, masing-masing individu memiliki karakteristik tersendiri dalam menyerap pelajaran yang diberikan. Karakteristik ini bergantung pada kelebihan dan kekurangan dari kondisi fisik maupun psikis individu itu sendiri. Oleh karena itu dalam dunia pendidikan dikenal berbagai metode untuk dapat membantu dan memenuhi tuntutan perbedaan individu tersebut agar dapat

belajar dengan baik sebagaimana mestinya. Negara-negara maju telah membuat sistem pendidikan sedemikian rupa sehingga individu dapat dengan bebas memilih pola pendidikan yang sesuai dengan karakteristik dirinya.

Adapun di Indonesia (sekitar kita), seringkali kita mendengar keluhan dari orang tua yang merasa sudah melakukan berbagai cara untuk membuat anaknya mau belajar dan menjadi “pintar”. Orang tua berlomba-lomba menyekolahkan anak-anaknya ke sekolah-sekolah terbaik. Selain itu anak diikutkan dalam berbagai kursus maupun les privat yang terkadang menyita habis waktu yang seharusnya bisa dipergunakan anak atau remaja untuk bermain atau bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Namun demikian usaha-usaha tersebut seringkali tidak membuahkan hasil seperti yang diharapkan, bahkan ada yang justru menimbulkan masalah bagi anak dan remaja.

Apa sebenarnya yang terjadi? Mengapa anak-anak tersebut tidak mau atau terlihat seolah-olah enggan dan malas belajar serta tak kunjung-kunjung pintar? Dari beberapa faktor yang menyebutkan tentang penyebab anak tidak mau belajar atau tidak kunjung ”pintar”, salah satu di antaranya adalah ketidaksesuaian cara belajar yang dimiliki oleh sang anak dengan metode belajar yang diterapkan dalam pendidikan yang dijalaninya termasuk kursus atau les privat. Berbagai langkah dicoba dan ditempuh untuk menemukan cara belajar terbaik agar anak senang dan mau belajar sehingga menjadi pintar seperti yang diinginkan dan diharapkan oleh para orang tua. Adapun cara belajar yang dimaksudkan di sini adalah kombinasi dari bagaimana individu menyerap, lalu mengatur dan mengelola informasi.

Kita perlu menyadari bahwa anak bukanlah orang dewasa dalam bentuk mini. Anak adalah anak, yang memiliki dunia sendiri yaitu dunia bermain, oleh karena itu jangan dipaksakan untuk bersikap atau berperilaku seperti orang dewasa. Tugas orang tua dan keluarga yang pertama adalah memperlakukan anak sesuai tingkat usia, tingkat perkembangan mental dan kebutuhan spesifiknya; dan yang kedua adalah membantu melejitkan seluruh potensi kecerdasan anak.

Anak memiliki beberapa karakteristik yang harus kita pahami. Adapun beberapa karakteristik anak yang harus kita pahami tersebut adalah:

- Setiap anak adalah unik sehingga harus diterima dan dihargai sebagaimana adanya;
- Setiap anak memiliki hak untuk mengekspresikan ide-ide cemerlangnya dan mewujudkan keinginannya, hendaknya orang tua mendukungnya dan tidak menghalang-halangi apalagi mengekanginya;
- Setiap anak dapat menghasilkan karya-karya yang berharga, hendaknya orang tua dapat menggali bakat dan potensi yang dimiliki anak;
- Setiap anak memiliki naluri sebagai peneliti dan jiwa penjelajah, orang tua dapat membantunya dengan memberi kesempatan untuk bereksplorasi dengan alam dan lingkungan sekitarnya;
- Setiap anak membutuhkan rasa kasih sayang, nyaman dan aman, untuk itu mereka tidak mau dikekang, dipaksa, diancam atau ditakut-takuti;
- Setiap anak berkesempatan untuk mencoba dan berkemungkinan melakukan kesalahan, karena itu merupakan langkah awal untuk memahami kebenaran, maka kewajiban orang tua untuk mendampingi dan membimbing anak.

Kita mengetahui dan menyepakati bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Namun, hingga sekarangpun banyak orang menganggap permainan anak sebagai pembuangan waktu dan merasa bahwa waktunya lebih baik digunakan untuk mempelajari sesuatu yang berguna untuk mempersiapkan diri menghadapi kehidupan dewasa. Sebenarnya, kita mengetahui namun tidak menyadari bahwa bermain dalam masa kanak-kanak adalah “kegiatan yang serius”, bermain merupakan kegiatan pokok pada masa kanak-kanak dan merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. Bermain merupakan sarana untuk improvisasi dan kombinasi, sarana pertama bagi anak untuk dapat mengembangkan kreativitasnya.

Bagi anak, bermain adalah segalanya, karena itu adalah dunianya. Namun bermain tidak dapat dipaksakan begitu saja. Ada beberapa hal tentang pola bermain anak yang berhubungan dengan belajar. Mungkin tak banyak orang yang benar-benar memahami, makna permainan edukatif yang sesungguhnya. Ada yang berpendapat bahwa permainan yang edukatif adalah permainan yang modern, atau yang dijual di toko-toko dengan harga yang mahal. Padahal, banyak jenis mainan dengan harga

murah namun dapat membantu anak dalam perkembangan otaknya. Ada beberapa permainan yang dianggap mampu meningkatkan kreativitas dan intelektual anak, misalnya *lego, jigsaw, puzzle, dan scrable*. Permainan edukatif atau yang disebut dengan *edutainment* adalah sarana untuk mendidik sambil menghibur. Sederhananya, sambil bermain, anak sekaligus belajar. Mainan memang memiliki banyak fungsi, di antaranya adalah fungsi edukatif, fungsi penyaluran hobi, bisa juga sebagai penunjang profesi.

Hingga saat ini, hampir semua lembaga PAUD telah menyadari arti pentingnya bermain bagi anak sehingga banyak sudah lembaga PAUD menggunakan slogan “belajar sambil bermain”. Anak didik dapat belajar dengan bermain dengan teratur, penuh semangat dan riang gembira. Adanya rasa bahagia akan memotivasi anak untuk belajar dan anak akan menjadi cerdas. Meskipun demikian, masih ada sebahagian orang tua yang menganggap bermain sebagai kegiatan yang buang-buang waktu saja tanpa manfaat selain hanya rasa capek setelahnya sehingga memandang aktivitas bermain dengan sebelah mata.

Bermain sambil belajar ini telah dipraktikkan oleh beberapa sekolah yang menerapkan *full day school* sebagai sistem yang dianggap baru dalam mendidik anak. Selain sebagai ajang latihan untuk bersosialisasi, sekolah semacam ini menerapkan berbagai macam permainan yang dapat menstimulasi perkembangan otak anak serta pertumbuhan fisik dengan baik. Hal ini sangat berbeda dengan sistem sekolah yang selama ini kita kenal, di mana siswa harus terus belajar dengan menerima apa yang diberikan oleh guru kepada mereka, memberikan PR yang banyak agar di rumah tetap belajar, atau sederhananya terlalu mementingkan aspek kognitif dan mengabaikan kreativitas, tanpa memperhatikan bahwa sebenarnya anak didik sangat membutuhkan permainan dalam belajar mereka, agar mereka tetap menyukai pelajaran yang diberikan. Selain hal-hal tersebut, minimnya dukungan terhadap anak dalam berimajinasi di sekolah, dapat menghambat daya kreativitas mereka, karena sesungguhnya, kemampuan anak dalam mengasah imajinasinya ketika kecil, kelak akan membantu proses kreativitasnya di saat dewasa kelak. Dunia anak yang dipenuhi imajinasi jika diasah dan diarahkan dengan baik akan membantunya menjadi pribadi yang luar biasa kreatif kelak ketika dewasa. Orang yang terbiasa berimajinasi tak akan

mudah patah atau hancur dalam tekanan, baik itu yang berhubungan dengan kehidupan pribadi ataupun lingkungan pekerjaannya, hal itu dikarenakan pikirannya terbiasa bebas tanpa kungkungan sejak ia berusia dini. Imajinasi memungkinkan orang mengembangkan pikirannya dalam berbagai pencitraan, misalnya lukisan, mainan, film, sampai *game* elektronik.

Pandangan tentang Bermain

Umumnya, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini tentu saja dirasa kurang bijaksana, karena dalam berbagai literatur ilmu psikologi menuliskan pandangan para ahli psikologi yang mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Menurut kamus Besar bahasa Indonesia, kata bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak) (Depdiknas, 2008: 857), sedangkan makna bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang (Depdiknas, 2008: 858). Ini berarti bahwa bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat, sehingga kita dapat melihat anak akan menunjukkan ekspresi wajah cemberut, merengut, kecewa atau bahkan marah bila disuruh berhenti bermain.

Beberapa pandangan tentang bermain yang dikutip Sujiono & Bambang Sujiono (2010: 34) adalah sebagai berikut:

1. Piaget mengatakan bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang;
2. Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi di mana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal

tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat di mana ia hidup.

3. Buhler dan Danziger berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan;
4. Freud meyakini bahwa walaupun bermain tidak sama dengan bekerja tetapi anak menganggap bermain sebagai sesuatu yang serius.
5. Docket dan Fler berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.
6. Vygotsky berpendapat bahwa bermain dapat menciptakan suatu zona perkembangan proximal pada anak. Dalam bermain, anak selalu berperilaku di atas usia rata-ratanya, di atas perilakunya sehari-hari, dalam bermain anak dianggap “lebih” dari dirinya sendiri. Ia percaya bahwa bermain membantu perkembangan kognitif anak secara langsung, tidak sekedar sebagai hasil dari perkembangan kognitif seperti yang dikemukakan oleh Piaget. Ia menegaskan bahwa bermain simbolik memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan berpikir abstrak. Sejak anak mulai bermain pura-pura maka anak menjadi mampu berpikir tentang makna-makna objek yang mereka representasikan secara independen.

Aktivitas bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak sebagai suatu kebutuhan terutama bagi anak-anak direntang usia 3-6 tahun, baik itu bermain dengan alat permainan ataupun bermain tanpa mempergunakan alat permainan yang akan menghasilkan suatu pengertian dan memberikan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak secara spontan dan tanpa ada rasa beban. Saat aktivitas bermain berlangsung, dapat dipastikan bahwa hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik termasuk di dalamnya perkembangan kreativitas.

Berdasarkan kemampuan yang dimiliki otak dalam menyerap, mengelola dan menyampaikan informasi, maka cara belajar individu dapat dibagi dalam 3 (tiga)

kategori. Ketiga kategori tersebut adalah cara belajar visual, auditorial dan kinestetik yang ditandai dengan ciri-ciri perilaku tertentu. Pengkategorian ini tidak berarti bahwa individu hanya yang memiliki salah satu karakteristik cara belajar tertentu sehingga tidak memiliki karakteristik cara belajar yang lain. Pengkategorian ini hanya merupakan pedoman bahwa individu memiliki salah satu karakteristik yang paling menonjol sehingga jika ia mendapatkan rangsangan yang sesuai dalam belajar maka akan memudahkannya untuk menyerap pelajaran. Dengan kata lain, jika sang individu menemukan metode belajar yang sesuai dengan karakteristik cara belajar dirinya maka akan cepat ia menjadi “pintar” sehingga kursus-kursus atau les privat secara intensif mungkin tidak diperlukan lagi.

Ciri-Ciri Bermain

Tedjasaputra (2005: 16) mengutip dari Johnson et al, 1999, bahwa berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith et al; Garvey; Rubin, Fein & Vandenberg, mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut:

1. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
2. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Kalaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (*value*) bagi anak. Kadang-kadang kegiatan bermain dibarengi oleh perasaan takut, misalnya saat harus meluncur dari tempat tinggi, namun anak mengulang-ulang kegiatan itu karena ada rasa nikmat yang diperolehnya.
3. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
4. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dan dengan tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi akan membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan. Dengan demikian, bermain cenderung lebih fleksibel.

5. Bebas memilih, dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil. Sebagai contoh, pada anak TK, menyusun balok disebut bermain bila dilakukan atas kehendak anak. Tetapi dikategorikan dalam bekerja, bila ditugaskan oleh guru.
6. Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari. Kerangka ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain seperti bermain peran, menyusun balok-balok, menyusun kepingan gambar dan lain-lain. Misalnya anak pura-pura minum dari 'cangkir' yang sebenarnya berujud balok, atau menganggap kepingan gambar sebagai kue keju. Kualitas 'pura-pura' memungkinkan anak bereksperimen dengan kemungkinan-kemungkinan baru.
Ciri terakhir (ke-6) menjadi indikasi paling kuat bahwa seorang anak usia prasekolah sedang melakukan kegiatan bermain. Batasan mengenai bermain menjadi penting untuk dipahami karena berfungsi sebagai parameter bagi kita, antara lain dalam menentukan sejauh mana aktivitas yang dilakukan anak bisa dikategorikan dalam bermain atau bukan bermain.

Usia dan Karakteristik Permainan Anak

Hurlock (1980: 88) menjelaskan bahwa awal tumbuhnya minat bermain sudah ada sejak masa bayi. Terdapat ciri-ciri bermain tertentu yang khusus dalam masa bayi yang berbeda dari permainan anak muda belia dan pasti berbeda dengan ciri-ciri bermain anak-anak yang lebih besar dan orang dewasa, yaitu: Pertama, dalam permainan bayi tidak terdapat aturan-aturan dan dengan sendirinya permainan dipandang sebagai permainan spontan dan bebas, sehingga bayi akan bermain kapan saja dan dengan cara apapun, tanpa persiapan atau pembatasan-pembatasan dalam cara bermain. Kedua, sepanjang masa bayi permainan lebih merupakan bentuk permainan sendiri dan tidak bersifat sosial, bahkan seringkali, ketika bermain dengan ibu, bayi merupakan permainan, sedangkan ibu sebagai pemainnya, dan adakalanya ibu dan anak berganti-ganti menjadi pemain dan objek. Namun, apabila bayi berada dengan bayi lain atau anak lain, hanya sedikit terjadi interaksi atau kerja sama, yang terjadi adalah "permainan menonton", yaitu bayi melihat apa yang dilakukan oleh

bayi/anak lain. Kalaupun terjadi interaksi, yang terutama adalah perilaku merebut atau merampas mainan bayi lain. Jarang atau bahkan tidak ada perilaku sosial memberi dan menerima. Ketiga, karena bermain bergantung pada perkembangan fisik, motorik, dan intelek, maka jenis permainan bergantung pada pola-pola perkembangan dalam bidang-bidang tersebut, sehingga dengan berkembangnya pola-pola ini, bermain menjadi lebih bervariasi dan lebih majemuk. Keempat, mainan dan alat-alat bermain pada saat ini belum sepenting pada periode-periode berikutnya. Ini berarti bahwa permainan bayi dapat dilakukan dengan tiap-tiap benda yang merangsang rasa ingin tahu dan hasrat menjelajah. Kelima, permainan bayi ditandai oleh banyak pengulangan dan tidak pada ragamnya karena bayi kurang memiliki keterampilan yang memungkinkan adanya beraneka ragam permainan dibanding anak prasekolah dan anak yang lebih besar.

Ada beberapa pola bermain yang umum pada bayi seperti yang diungkapkan Hurlock (1980: 90) berikut ini:

1. Sensorimotorik. Ini adalah bentuk permainan yang paling awal dan terdiri dari tendangan, gerakan mengangkat-angkat tubuh, bergoyang-goyang, menggerak-gerakkan jari-jari tangan dan kaki, dan berceloteh.
2. Menjelajah. Dengan berkembangnya koordinasi lengan dan tangan, bayi mulai mengamati tubuhnya dengan menarik rambut, menghisap jari, memainkan pusar dan kelaminnya. Mereka membuang, membanting, menarik, menghisap mainan dan menjelajah dengan cara menarik, membanting dan merobek benda-benda yang dapat diraihnya.
3. Meniru. Memasuki tahun kedua, bayi mencoba meniru kelakuan orang-orang yang di sekitar mereka, seperti membaca majalah, menyapu lantai atau menulis dengan pensil.
4. Berpura-pura. Selama tahun kedua, kebanyakan bayi memberikan sifat kepada mainannya seperti sifat yang sesungguhnya. Boneka-boneka hewan diberi sifat hewan sungguhan, begitu juga mobil-mobilan dan lain-lain.
5. Permainan. Sebelum berusia satu tahun bayi memainkan permainan-permainan tradisional seperti “ciluk ba”, “petak umpet”, dan sebagainya.

6. Hiburan. Bayi senang dinyanyikan, diceritai dan dibacakan dongeng, bayi juga menyenangi siaran radio, televisi dan melihat gambar-gambar.

Permainan pada Masa Awal Kanak-kanak

Periode masa awal kanak-kanak berlangsung dari umur dua sampai enam tahun. Masa awal kanak-kanak seringkali dianggap oleh orang tua sebagai usia mainan atau tahap mainan. Anggapan dan sebutan sebagai usia mainan atau tahap mainan ini dikarenakan anak menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain dengan mainannya dan dalam periode ini hampir semua permainan anak menggunakan mainan. Permainan anak menunjukkan bahwa bermain dengan mainan mencapai puncaknya pada tahun-tahun awal masa kanak-kanak dan kemudian akan mulai menurun ketika anak mau mencapai usia sekolah, namun bukan berarti bahwa anak akan meninggalkan mainannya. Selama tahun prasekolah, pada taman kanak-kanak/raudatul atfal, pusat penitipan anak-anak dan kelompok bermain, semuanya menekankan permainan yang memakai mainan. Dengan demikian, mainan merupakan unsur penting dari bagian aktivitas bermain mereka baik secara sendirian atau berkelompok.

Minat bermain anak-anak mengikuti suatu pola yang sangat dipengaruhi oleh kematangan dalam bentuk permainan tertentu dan oleh lingkungan di mana ia dibesarkan. Ada berbagai macam variasi dalam pola ini, misalnya anak yang sangat cerdas lebih menyukai permainan sandiwara, kegiatan-kegiatan kreatif dan buku-buku yang memberikan informasi dari pada yang bersifat hiburan. Dalam hal konstruksi, anak membuat model-model yang lebih majemuk dan orisinal dari pada anak-anak yang kurang pandai. Sekalipun masih dalam tahun-tahun prasekolah, anak sudah mengetahui bahwa jenis permainan tertentu dan alatnya dianggap lebih sesuai untuk anak laki-laki dan sebaliknya. Hal ini mempengaruhi jenis alat permainan yang digunakan dan cara memainkannya. Anak laki-laki lebih sadar dari pada anak perempuan tentang kesesuaian mainannya dengan jenis kelamin. Anak laki-laki juga menunjukkan minat bermain lebih luas dari pada anak perempuan dalam periode ini (Hurlock, 1980: 121).

Berikut ini pola bermain pada awal masa kanak-kanak (Hurlock, 1980: 122) :

1. Bermain dengan mainan. Pada permulaan masa awal kanak-kanak, bermain dengan mainan merupakan bentuk yang dominan. Minat bermain dengan mainan mulai agak berkurang pada akhir awal masa kanak-kanak pada saat anak tidak lagi dapat membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat-sifat hidup yang dikhayalkan sebelumnya. Lagi pula, dengan meningkatnya minat terhadap bermain dengan kelompok, anak menganggap bermain dengan mainan yang umumnya bersifat bermain sendiri, tidak lagi menyenangkan.
2. Dramatisasi. Sekitar usia tiga tahun dramatisasi terdiri dari permainan dengan meniru pengalaman-pengalaman hidup, kemudian anak-anak bermain permainan pura-pura dengan teman-temannya seperti polisi dan perampok, dan lain-lain, berdasarkan cerita-cerita yang mereka lihat dalam televisi.
3. Konstruksi. Anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok (lego), pasir, lumpur, tanah liat, cat, crayon, dan lain-lain. Sebagian konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau televisi. Menjelang akhir masa kanak-kanak, anak-anak sering menambah kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Permainan. Dalam tahun keempat, anak mulai lebih menyukai permainan yang dimainkan bersama teman sebaya dari pada dengan orang-orang dewasa. Permainan ini dapat terdiri dari beberapa pemain dan melibatkan beberapa peraturan. Permainan yang menguji keterampilan seperti melempar dan menangkap bola juga populer.
5. Membaca. Anak-anak senang dibacakan dan melihat gambar-gambar dari buku. Yang menarik adalah dongeng-dongeng, nyanyian anak-anak, cerita tentang hewan, dan kejadian sehari-hari.
6. Film, Radio, dan Televisi. Anak-anak jarang melihat bioskop, tetapi ia senang film kartun, film tentang binatang, dan film tentang anggota-anggota keluarga.

Untuk merangsang kreativitas anak dalam bermain membutuhkan permainan yang edukatif. Alat permainan edukatif yang banyak digunakan anak adalah *puzzle*. Prinsip mainan ini, anak harus bisa menata potongan atau kepingan gambar sesuai bentuknya. *Puzzle* ini bisa dibuat dalam beragam kategori, bergantung kemampuan

anak. Salah satu contoh *puzzle* adalah jenis *jigsaw*. Jenis ini dibentuk lucu dan menarik dengan potongan warna yang dirangkai jadi satu bentuk. Misalnya bentuk pesawat, hewan, tokoh kartun, yang penting dapat mudah dikenal oleh anak. *Puzzle* jenis ini dianjurkan untuk anak usia satu sampai dua tahun, ini bisa berfungsi untuk memaksimalkan perkembangan otak kanan anak.

Anak usia dua sampai lima tahun, *puzzle frame* dapat diberikan pada usia ini karena pada usia ini anak identik dengan pengembangan artistik, warna, dan imajinasi. Aktivitas ini mempunyai cara berpikir luas, cerdas, dan positif. Pada usia ini, pengenalan angka 10 digit juga penting, yang berfungsi anak bisa belajar matematika. Selain itu, pengenalan abjad pada usia ini cukup penting, sebab pada tingkat usia selanjutnya anak diharapkan mampu merangkai kata, yakni menulis dan membaca. Pewarnaan yang menarik membuat anak jadi lebih antusias dalam belajar. Hal ini akan membantu daya ingat dan logika anak dalam menyusun abjad.

Lalu pada usia satu sampai empat tahun, jenis permainan edukatif dapat ditingkatkan taraf kesulitannya, walaupun harus sesuai dengan usia anak, karena pada masa ini rasa penasaran dan rasa ingin tahu anak mulai tinggi, sehingga dapat merangsang kemampuan motorik, kognitif, dan kreativitas, serta kecermatan anak.

Dengan meningkatnya kemampuan intelektual terutama kemampuan berpikir dan melihat hubungan-hubungan, dengan meningkatnya kemampuan untuk menjelajah karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik dan dengan meningkatnya kemampuan untuk bertanya dengan menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti orang lain, maka pengertian anak tentang orang, benda dan situasi meningkat dengan pesat. Peningkatan pengertian ini timbul dari arti-arti baru yang diasosiasikan dengan arti-arti yang dipelajari selama masa bayi.

Anak-anak mulai memperhatikan hal-hal kecil yang tadinya tidak diperhatikan. Dengan demikian, anak-anak tidak lagi mudah bingung kalau menghadapi benda-benda, situasi atau orang-orang yang memiliki unsur yang sama. Konsepnya menjadi lebih khusus dan lebih berarti bagi dirinya. Piaget menamakan tahap berpikir praoperasional, yaitu suatu tahap yang berlangsung dari usia dua atau tiga tahun sampai tujuh atau delapan tahun.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Semua anak senang bermain dengan beragam permainan. Kegiatan bermain anak sangat bervariasi walau dalam satu jenis permainan. Aneka variasi kegiatan bermain anak dipengaruhi oleh berbagai faktor (Hurlock, 1994: 327), yaitu :

1. Kesehatan. Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi.
2. Perkembangan Motorik. Permainan anak bergantung pada perkembangan motorik anak; baik motorik kasar, seperti berlari, melompat, meloncat dan lain-lain, maupun motorik halus, seperti melipat kertas, menyusun *puzzle* dan sebagainya. Pengendalian atau keterampilan motorik yang baik memungkinkan anak melakukan permainan aktif, sedangkan permainan pasif kurang banyak melibatkan koordinasi motorik.
3. Inteligensi. Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang merangsang daya berpikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual.
4. Jenis kelamin. Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, seperti memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain. Perbedaan ini bukan berarti anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.
5. Lingkungan. Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.
6. Status sosial ekonomi. Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

7. Jumlah waktu bebas. Anak yang memiliki waktu luang lebih banyak akan lebih dapat memanfaatkan waktu bermain lebih banyak dibanding anak yang tidak punya waktu luang, karena waktunya sudah dihabiskan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan padanya.
8. Peralatan bermain. Alat permainan seperti boneka dan hewan-hewan merangsang bermain khayal atau permainan pura-pura. Sedangkan alat permainan berupa balok-balok, kayu, cat air, kepingan-kepingan plastik, akan merangsang bermain yang konstruktif dan berimajinatif. Alangkah baiknya bila orang tua dan guru mampu dan dapat menyediakan alat permainan yang beragam dan bervariasi untuk mendukung kegiatan bermain anak dan penting untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

Jenis-Jenis dan Macam-Macam Permainan

Dalam pembelajaran anak usia dini terdapat berbagai jenis permainan yang dapat digunakan. Bermain dalam suatu permainan tidak hanya yang mempergunakan alat-alat tertentu atau alat yang modern, permainan dapat dilakukan walaupun tanpa alat. Selama kegiatan yang dilakukan anak memiliki nilai pembelajaran, menyenangkan dan menarik bagi anak, maka kegiatan tersebut dapat dikategorikan sebagai permainan.

Rahmat (dalam Fadlillah dkk, 2014:36) membagi permainan dalam lima jenis, di antaranya:

1. Permainan fungsi (gerak), yaitu permainan yang dilakukan dengan gerakan dalam rangka melatih kekuatan otot sang anak, seperti berjalan dan berlari.
2. Permainan membentuk, yaitu permainan memberi atau membuat bentuk-bentuk pada suatu benda supaya lebih menarik, seperti bermain pasir, tanah liat, balok, dan pelepah pisang.
3. Permainan ilusi, yaitu permainan yang digambarkan sebagai bentuk ilusi atau fantasi bagi anak sehingga seolah-olah hal itu menyerupai sungguhan, seperti bermain jual-jualan atau dokter-dokteran, dan lain-lain.

4. Permainan menerima (reseptif), yaitu bentuk permainan di mana anak hanya menerima saja tanpa melakukan aktivitas, seperti mendengarkan cerita atau menonton televisi.
5. Permainan sukses, yaitu bentuk permainan menyelesaikan suatu tantangan tertentu, seperti memanjat pohon dan berjalan di atas titian.

Hurlock (1994: 321) menggolongkan segala permainan yang ada menjadi dua macam, yaitu: yang pertama adalah bermain aktif, yakni bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri; dan yang ke dua adalah bermain pasif, yakni permainan yang bersifat hiburan semata, anak tidak terlibat aktif dalam proses bermain namun kegembiraan diperoleh dengan memperhatikan aktivitas orang lain.

Berpedoman pada Tedjasaputra (2005), penulis mencoba merangkum dan menjelaskan macam-macam kegiatan bermain aktif dan bermain pasif sebagai berikut :

1. Permainan Aktif
 - a. Bermain bebas dan spontan. Kegiatan bermain ini dilakukan di mana saja, dengan cara apa saja dan berdasarkan apa yang ingin dilakukan, tidak ada aturan yang harus dipatuhi dalam permainan tersebut. Umumnya banyak dijumpai pada anak antara usia 3 bulan sampai sekitar 2 tahun. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkannya. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen, menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru.
 - b. Bermain konstruktif. Kegiatan bermain ini menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Misal, mencipta bentuk dari lilin mainan atau tanah liat dan membuat menara dari pasir.
 - c. Bermain khayal/ bermain peran. Diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Apa yang dilakukan anak tampil dalam tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan

biasanya melibatkan penggunaan bahasa. Umumnya disukai dan sering dilakukan oleh anak usia sekitar 2 sampai 7 atau 8 tahun.

- d. Mengumpulkan benda-benda (*collecting*). Kegiatan ini mulai dijumpai pada anak usia prasekolah yaitu sekitar usia 3 tahun. Awalnya anak-anak mengumpulkan benda-benda karena rasa senang karena menarik minatnya dan bukan karena harga yang mahal atau bentuk yang bagus. Bila anak mulai berteman maka ia akan saling bertukar koleksinya dengan teman.
 - e. Melakukan penjelajahan (*eksplorasi*). Pada bayi kegiatan ini dikenal sebagai bermain bebas dan spontan. Pada anak yang usianya lebih besar, eksplorasi dilakukan secara terencana dan ada pengaturannya karena biasanya melibatkan sekelompok teman. Sebaiknya ada orang dewasa yang mengarahkan dan membimbing anak. Kegiatan eksplorasi ini dijumpai pada aktivitas berkemah, pramuka, karya wisata ke tempat-tempat yang akan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak.
 - f. Permainan (*games*) dan olah raga. Kegiatan ini ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Olah raga selalu berupa kontes fisik sedangkan permainan bisa berupa kontes fisik atau juga kontes mental.
 - g. Musik. Aktivitas musik digolongkan bermain aktif bila anak melakukan kegiatan musik, misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu atau melakukan gerakan-gerakan atau tarian yang diiringi musik.
 - h. Melamun. Termasuk kegiatan bermain aktif walaupun lebih banyak melibatkan aktivitas mental dari pada aktivitas tubuh. Sebagian orang menganggap melamun adalah kegiatan yang membuang-buang waktu saja, pendapat ini tidak sepenuhnya benar karena pada sebagian anak lamunan akan memberi dorongan untuk melaksanakan ide-ide yang positif.
2. Permainan Pasif
 - a. Membaca. Membaca merupakan kegiatan bermain pasif yang secara psikologis mempunyai arti positif dan sehat. Membaca akan memperluas

wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

- b. Melihat komik. Komik adalah cerita kartun bergambar yang mementingkan unsur gambar dibanding ceritanya. Komik banyak digemari anak-anak karena tanpa membaca tulisannya seseorang dapat menangkap ceritanya. Komik dapat mendorong anak untuk belajar membaca. Orang tua harus selektif memilih komik untuk anak agar anak terhindar dari pengaruh negatif bila gambarnya tidak sesuai dan tidak pantas untuk dilihat anak.
- c. Menonton film. Menonton film atau acara yang ditayangkan televisi akan mempunyai dampak positif dan negatif. Orang tua harus selektif dalam memilih tontonan untuk anak. Sebaiknya orang tua ikut mendampingi dan membimbing selama anak menonton untuk memberikan penjelasan yang dibutuhkan.
- d. Mendengarkan radio. Mendengarkan radio juga dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya.
- e. Mendengarkan musik. Mendengar musik adalah hal yang sangat menghibur dan menyenangkan. Pengaruh musik sama halnya seperti menonton film atau mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya.

Pengaruh Bermain bagi Perkembangan Anak

Ketika bermain, anak akan mengeluarkan segala kemampuan fisik dan psikis yang dimilikinya agar dapat menikmati kegiatan bermain tersebut. Sejumlah nilai dalam bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional dan kognitifnya sehingga dapat mempengaruhi perkembangan anak. Hurlock (1994: 323) menjelaskan bahwa dalam kajian psikologi disebutkan beberapa pengaruh bermain bagi perkembangan anak, sebagai berikut:

1. Perkembangan fisik; bermain aktif penting untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh anak.

2. Dorongan berkomunikasi; bermain bersama anak lain secara tidak langsung dapat membantu anak berkomunikasi dengan baik.
3. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam; anak dapat menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan; dalam kesehariannya anak tidak dapat menyalurkan dan memenuhi kebutuhan dan keinginannya, hal ini dapat diperoleh dan disalurkan melalui bermain.
5. Sumber belajar; dalam bermain anak memperoleh kesempatan untuk mempelajari berbagai hal yang tidak diperolehnya ketika belajar di rumah atau sekolah melalui buku, televisi dan menjelajah lingkungan.
6. Rangsangan bagi kreativitas; permainan tertentu, baik bermain mandiri atau kelompok dapat merangsang kreativitas anak.
7. Perkembangan wawasan diri; tingkat kemampuan diri anak dapat diketahui dari perbandingannya dengan teman bermainnya, sehingga mereka dapat mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.
8. Belajar bermasyarakat; bermain bersama membantu mereka untuk belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.
9. Standar moral; dalam bermain anak belajar untuk mengikuti aturan-aturan dalam permainan tersebut, ini memberikan gambaran bagaimana dia harus menaati sebuah aturan yang telah dibuat dan disepakati, baik yang berhubungan dengan Allah SWT maupun orang lain.
10. Belajar bermain sesuai dengan jenis kelamin; meskipun permainan dapat dilakukan oleh semua jenis kelamin, adakalanya permainan tertentu hanya dapat dilakukan oleh jenis kelamin tertentu pula.
11. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan; bermain bersama anak lain akan membelajarkan anak untuk mau bekerja sama, bersifat jujur, murah hati, sportif, menyenangkan dan disukai orang.

Manfaat Bermain bagi Anak

Melalui kegiatan bermain, anak melakukan beragam eksperimen tertentu, menjelajah dan mengeksplorasi diri sambil mengetes kemampuan mereka. Kegiatan bermain akan memberikan bermacam-macam pengalaman yang menyenangkan dan mereka menemukan pengetahuan baru. Melalui bermain mereka mendapatkan banyak hal, cara bersosialisasi, mengenal aturan, mengatur emosi, kerja sama, belajar menggunakan alat-alat, dan sebagainya.

Ada beberapa manfaat dari bermain bagi anak usia dini yang dijelaskan dalam Muliawan (2009: 254-255), sebagai berikut:

1. Manfaat motorik, berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak. Misal, keterampilan, ketangkasan atau kemampuan fisik tertentu.
2. Manfaat afeksi, permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misal, naluri, perasaan, emosi, sifat, karakter dan kepribadian.
3. Manfaat kognitif, untuk perkembangan kecerdasan anak. Misal, kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika maupun pengetahuan yang sistematis.
4. Manfaat spiritual, yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian atau keluhuran akhlak manusia.
5. Manfaat keseimbangan, berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

Merujuk pandangan tentang manfaat bermain di atas, orang tua mungkin akan mengubah pendapat mereka tentang bermain. Sebelumnya, para orang tua meyakini bahwa anak-anak mereka hanya akan bisa pintar dengan cara belajar dan kalau main terus-terusan anak tidak bisa pintar. Pendapat ini ada benarnya juga, terutama jika kepintaran hanya berhubungan dengan kemampuan akademik seperti membaca, menulis dan berhitung. Namun, dalam kehidupan sehari-hari, kepintaran bukan hanya sekedar membaca, menulis dan berhitung, dan juga kemampuan akademis bukan satu-satunya hal yang penting dan dibutuhkan. Ada hal lain yang penting dan dibutuhkan, misalnya kemampuan berkomunikasi, memahami cara pandang orang lain dan bernegosiasi dengan orang. Hal-hal tersebut tidak bisa didapatkan hanya dengan belajar.

Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya. Tidak hanya pengetahuan tentang dunia yang ada dalam pikiran anak yang terekspresikan lewat bermain, tapi juga hal-hal yang ia rasakan, ketakutan-ketakutan dan kegembiraannya. Orang tua akan semakin mengenal anak dengan mengamati ketika anak bermain. Bahkan lewat permainan, orang tua juga dapat menemukan kesan-kesan dan harapan anak terhadap orang tuanya dan keluarganya.

Para ahli dan kita juga akan sepakat bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain karena dengan bermain anak-anak menggunakan otot-otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksploitasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan juga belajar kapan harus menggunakan keahlian tersebut serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Lewat bermain, fisik anak terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.

Kreativitas anak juga semakin berkembang lewat permainan, karena ide-ide orisinal yang keluar dari pikiran anak-anak, walaupun kadang-kadang terasa abstrak bagi orang tua. Mengingat bahwa tidak hanya orang tua yang mengalami stres, anak-anak juga bisa mengalami stres disebabkan oleh beban pelajaran sekolah dan rutinitas harian yang membosankan. Bermain dapat membantu anak untuk lepas dari stres kehidupan sehari-hari dan yang pasti sesungguhnya di dalamnya ia juga mengalami proses belajar.

Kepada orang tua, maka biarkan anak-anak bermain dengan merdeka dan jangan sampai merampas hak bermain anak. Mengingat apa yang diekspresikan ini merupakan proses perkembangan mereka dan akan menjadi peletak dasar perilaku di kemudian hari.

Kesimpulan

Berdasarkan apa yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Bermain adalah aktivitas yang positif sebagai bagian dari proses belajar, dengan berbagai kegiatan di dalamnya akan memberi dampak baik terhadap perkembangan anak, yaitu :
 - a. Dalam bermain fisik, anak belajar memahami bagaimana kerja organ tubuhnya, mereka mengkoordinasikan gerakan untuk melatih motorik halus dan motorik kasarnya sehingga dapat memperkuat dan mengembangkan ototnya.
 - b. Dalam bermain, anak sering berpura-pura menjadi orang lain atau karakter hewan sehingga dapat mengembangkan keterampilan emosinya, meningkatkan rasa percaya diri, dan keberanian untuk berinisiatif serta belajar untuk berempati (melihat dari sisi orang lain).
 - c. Dalam bermain, anak seringkali melakukan eksplorasi dan bertanya terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa ingin tahunya akan dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya.
 - d. Dalam bermain, anak belajar menjadi dirinya sendiri, berlatih peran sosial serta belajar mengambil keputusan akan dapat mengembangkan kemandirian dan kepribadiannya serta menyadari kemampuan, kelebihan dan kekurangan dirinya.
2. Orang tua berkewajiban menyeleksi permainan yang aman dan sehat, mendampingi dan mengawasi permainan anak-anak mereka dan membimbing aktivitas bermain sebagai bagian dari belajar sehingga anak dapat berkembang dengan baik, secara fisik maupun psikis.
3. Guru dapat merencanakan dan memprogram aneka permainan edukatif di sekolah untuk membantu proses perkembangan anak sesuai kebutuhan anak.

Sumber Bacaan

- Astuti, Yuli. 2016. *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Fadlillah, M. dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini, Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga. Edisi Kelima.
-, 1994. *Perkembangan Anak* Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.
- Monks, F.J., A.M.P. Knoers, & Siti Rahayu Haditono. 2002. *Psikologi Perkembangan, Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Papalia, Diane E & Ruth Duskin Feldman. 2014. *Menyelami Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika. Edisi 12-Buku 1.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prameswari, Clarasati. 2016. *Mengasuh Anak dengan Hati*. Yogyakarta: Saufa.
- Sujiono, Yuliani Nurani & Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif, Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Gramedia.