



# PERMAINAN TRADISIONAL DALAM ERA GLOBALISASI

Menumbuhkembangkan Kemampuan  
Anak Usia Dini

*Mantasiah R  
Muhammad Yusri Bachtiar  
Herman*

UNIVERSITAS NEGERI  
MAKASSAR, 2018

**PERMAINAN TRADISIONAL DALAM ERA GLOBALISASI:**  
Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini

**Prof. Dr. Mantasiah R., M.Hum**  
**Dr. Muhammad Yusri Bachtiar, M.Pd**  
**Herman, S.Pd., M.Pd**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**2018**

**PERMAINAN TRADISIONAL DALAM ERA GLOBALISASI:**  
Dalam Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini

Penulis:

**Prof. Dr. Mantasiah R., M.Hum**  
**Dr. Muhammad Yusri Bachtiar, M.Pd**  
**Herman, S.Pd., M.Pd.**

ISBN: 978-602-9075-21-2

Editor :

Desain sampul dan Tata Letak:  
Herman

Alamat:  
Perumahan Gerhana Alauddin Blok B Nomor 11 Makassar  
HP: 08124150747  
Email: [herman.hb83@gmail.com](mailto:herman.hb83@gmail.com)

Cetakan Pertama, .....2017

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan  
cara apapun tanpa ijin tertulis dari penulis

## KATA PENGANTAR

Bermain merupakan hal yang paling esensial dalam proses pembelajaran di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, anak tidak hanya duduk tenang mendengarkan ceramah gurunya tetapi mereka aktif berinteraksi dengan berbagai bahan, benda, dan anak lain serta dukungan orang-orang yang ada disekitar lingkungannya baik secara fisik maupun mental. Pengalaman bermain tersebut akan menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal

Permainan tradisional dirancang sedemikian rupa sehingga seseorang dapat mengembangkan banyak keterampilan, permainan tradisional dapat bertindak sebagai alat bantu belajar, dan mengajarkan kita banyak hal sambil bermain seperti belajar untuk sportif, mengembangkan keterampilan sensorik, kognitif, motorik, dan tentunya untuk bersenang-senang, permainan tradisional juga mampu membentuk karakter jujur, kreatif, cerdas, menghargai orang lain, kebersamaan dan mental pada anak

Buku ini sebenarnya merupakan Produk penelitian hibah desentralisasi Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi (PTUPT) yang terdiri dari 4 BAB, yaitu bab pertama Pendahuluan, bab Konsep Dasar PAUD, bab ketiga membahas konsep bermain, dan bab keempat membahas tentang Permainan Tradisional

Disadari sepenuhnya bahwa penulisan buku ini tidak terlepas dari kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca buku ini demi kesempurnaannya.

Akhirnya penulis berharap semoga buku ini dapat memberikan hasil guna dan bermanfaat bagi semua pihak yang

telah membacanya, khususnya mahasiswa yang memprogram mata kuliah bermain dan permainan.

Makassar, Nopember 2018  
Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN DEPAN	i
KATA PENGANTAR	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II KONSEP DASAR PAUD	5
A. Pengertian PAUD	5
B. Tujuan dan Fungsi PAUD	5
C. Prinsip-Prinsip PAUD	8
D. Karakteristik Perkembangan AUD	10
BAB III KONSEP BERMAIN	25
A. Pengertian Bermain	25
B. Tahapan Perkembangan Bermain	29
C. Jenis-Jenis Bermain	32
D. Manfaat Bermain	41
BAB IV PERMAINAN TRADISIONAL	48
A. Pengantar	48
B. Permainan Tradisional Etnik Bugis Makassar	52
DAFTAR PUSTAKA	61

## BAB I PENDAHULUAN

**D**i abad ke-21 sekarang ini kita hampir tidak bisa menghindari pengaruh globalisasi dan modernisasi, bahkan entitas negara pun sulit membendung derasny arus globalisasi. Mau tidak mau, suka tidak suka, terpaksa ataupun secara sukarela manusia dituntut untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman. Teknologi yang perkembangannya sangat cepat dan pesat membuat manusia menjadi semakin modern, hampir setiap hari “dilayani” oleh teknologi, mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali, bahkan dalam keadaan tidur pun manusia tetap tergantung pada teknologi. Kuatnya Pengaruh teknologi ini sudah menjalari manusia modern, mulai dari orang dewasa hingga ke anak balita, mulai dari hal yang terkecil sampai ke hal yang terbesar seperti perubahan gaya hidup (*life style*).

Di era yang serba modern saat ini hampir tidak ada mainan yang gratis. Ingin mobil-mobilan, boneka-bonekaan, *game online*, PS, *game watch*, atau *console*, semuanya harus membeli. Anak-anak di dunia ini telah menjadi korban dari globalisasi permainan modern. Globalisasi selalu dikaitkan dengan modernisasi, tidak kuno, tidak ketinggalan zaman, dan sebagainya. Sehingga implementasinya, anak akan dicap ‘kampungan’ atau ‘jadul’ jika tidak mencoba atau mengganti permainan-permainan tradisionalnya dengan mainan produk globalisasi tersebut. Harus diakui beberapa permainan modern dapat membuat anak-anak menjadi melek teknologi dan lebih kreatif, karena biasanya permainan-permainan ini memiliki kompleksitas yang cukup beragam. Namun, dampak negatif dari permainan modern tanpa diimbangi dengan permainan lain ialah dapat berkurangnya interaksi sosial dan alam bagi anak-anak, karena permainan modern hanya berfokus pada interaksi antara anak dan mesin, dan tidak jarang ditemui adanya unsur-unsur kekerasan di dalam permainan modern. Imbasnya, anak-anak

mengalami krisis komunikasi dan sosialisasi dengan teman sebayanya, anak-anak kurang mampu bersosialisasi dan melakukan komunikasi dengan orang-orang disekitarnya, tentunya hal ini dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan anak, khususnya aktualisasi dalam kemampuan dan keterampilan sosial.

Keterampilan sosial merupakan salah satu modal besar yang harus dimiliki oleh setiap anak dalam rangka menghadapi kehidupannya kelak, dengan keterampilan sosial yang baik anak akan mudah bergaul dengan orang-orang yang ada disekitarnya sehingga potensi yang mereka miliki mampu teraktualisasi secara baik. Keterampilan sosial merupakan cara seorang anak dalam melakukan proses interaksi, baik dalam hal bertingkah laku maupun dalam berkomunikasi dengan sebayanya maupun dengan orang lain. Banyak orang tua beranggapan kemampuan sosial anak tidak perlu dilatih, karena mereka menganggap bahwa hakikatnya manusia adalah makhluk sosial dan secara otomatis si anak akan dapat belajar dengan sendirinya untuk berinteraksi secara baik dengan teman, memasukkan anak ke sekolah atau ke lembaga pendidikan sudah cukup untuk membentuk keterampilan sosial si anak. Dengan demikian, tidak perlu lagi orang tua harus bersusah payah untuk membentuk keterampilan sosial anaknya. Walaupun pendapat tersebut ada benarnya, tapi banyak ditemukan anak-anak masih mengalami kesulitan bersosialisasi dengan teman sebaya mereka dilingkungan sekolah, terbukti dengan masih maraknya tindak kekerasan di sekolah yang dilakukan oleh sesama siswa seperti kasus *bully*, menurut Donato dan Slaby, mengajarkan keterampilan sosial pada anak merupakan salah satu upaya dalam menghindarkan dari kasus *bully* pada anak<sup>1</sup>

Sekolah maupun lembaga pendidikan belum tentu dapat membentuk perkembangan keterampilan sosial anak secara baik, karena kebanyakan sekolah dan lembaga pendidikan lebih mengedepankan dan mengutamakan mengasah kemampuan kognitif anak tanpa memperhatikan bagaimana perkembangan keterampilan sosial peserta didiknya, ditambah lagi dengan menjamurnya permainan-permainan *high-technology* yang

memungkinkan anak lebih banyak bermain di dalam rumah ketimbang bermain bersama teman-temannya<sup>2</sup>. 75% responden menyatakan hal paling penting adalah kepercayaan diri di sekolah tanpa orang tua mereka dan kemampuan sosial yang kuat untuk berinteraksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa, dan sisanya menyatakan bahwa kemampuan akademis lebih penting dari kemampuan sosial, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan sosial lebih penting dibanding prestasi akademik, survei tersebut juga mendapati kekhawatiran yang terjadi pada guru dan pekerja penitipan anak, mereka mengkhawatirkan bahwa pentingnya bermain dan bagaimana mendukung anak-anak untuk percaya diri, komunikatif, bersosialisasi, dan individu yang ingin tahu semakin memudar.

Setiap negara, setiap daerah atau setiap etnis/suku memiliki budaya, adat dan kebiasaan masing-masing, khususnya di Indonesia kebudayaan dan kebiasaan tersebut ditunjukkan dari adanya berbagai macam etnis, bahasa, sistem kepercayaan, upacara adat, kesenian, kuliner, arsitektur, dan lain-lain pada setiap wilayah. Keanekaragaman budayainilah yang membuat Indonesia menjadi negeri yang unik karena terdapat begitu banyaknya kompleksitas budaya di dalam satu negara yang menjadi kesatuan. Perbedaan yang indah yang seharusnya dapat menjadikan Indonesia sebagai bangsa yang kuat serta berkarakter. Adat istiadat, kebiasaan, dan tradisi di Indonesia bukan hanya untuk orang dewasa, tetapi juga berlaku untuk anak-anak, salah satu bentuk dari kebiasaan turun temurun itu adalah kegiatan bermain.

Permainan tradisional Indonesia kini telah semakin pudar dan hampir punah karena maraknya perkembangan teknologi yang semakin luas khususnya di kalangan anak-anak. Anak-anak masa kini lebih memilih bermain dengan *gadget*-nya dibandingkan bermain keluar bersama teman-teman sebayanya. Padahal, selain sebagai wahana kreativitas anak, permainan tradisional juga memiliki fungsi sebagai media pembelajaran sekaligus pendidikan terhadap anak-anak.

Permainan tradisional yang dinilai tidak praktis dan kurang menantang, tapi ini bukan alasan permainan tradisional

harus ditinggalkan, permainan tradisional masih sangat diperlukan dalam proses belajar anak, bahkan jauh lebih penting daripada permainan modern, terutama dalam masyarakat modern. Salah satu manfaat utama dari permainan tradisional adalah bahwa mereka mengembangkan kemampuan komunikasi dan sosial anak-anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka sangat penting bagi anak untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan untuk menyesuaikan diri. Permasalahannya adalah bagaimana cara melakukan hal tersebut dan aspek-aspek apa saja yang harus diperhatikan. Menurut Curtis ketika anak-anak bermain dengan kelompok usia mereka sendiri ditemukan bahwa keterampilan sosial mereka meningkat<sup>3</sup>. Ini bisa menjadi teknik yang berguna bagi guru untuk menggunakannya, terutama jika perilaku tidak dapat diterima anak adalah akibat ketidakmatangan sosial atau emosional. Demikian juga, kegiatan yang bersifat tradisional seperti mendongeng dan diskusi pada waktu makan siang semua memberikan kesempatan ideal untuk mengembangkan afiliasi dalam kelompok.

Beranjak dari penjelasan dan fenomena di atas, penanaman keterampilan sosial pada anak usia dini semakin melemah dan perlu kembali diperhatikan dan dilakukan lewat permainan-permainan anak. Peningkatan dalam perilaku dapat ditingkatkan pula melalui aktivitas kegiatan lewat pembelajaran di TK atau *play group*, kegiatan di pos PAUD maupun permainan di rumah bersama teman atau tetangga. Untuk itu, bentuk-bentuk permainan yang mengembangkan keterampilan sosial anak perlu diidentifikasi dan dikembangkan.

Selain kegiatan bermain, gaya kognitif anak dapat juga berpengaruh terhadap keterampilan anak dalam belajar dan sosialisasi mereka. Gaya kognitif adalah cara seseorang dalam mengolah informasi. Gaya kognitif dikelompokkan ke dalam gaya kognitif *field dependent* dan *field independent*. Perbedaan gaya kognitif itu menunjukkan cara terbaik bagi individu untuk bisa menyerap sebuah informasi dari luar dirinya maupun cara interaksi dengan kehidupan sosialnya. Dengan demikian, gaya kognitif akan berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak.

## **BAB II KONSEP DASAR PAUD**

### **A. Pengertian PAUD**

**P**endidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti : Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, Satuan Padu Sejenis maupun Taman Kanak-kanak sangat tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional) Bab I Pasal 1 Ayat 14). Dalam pasal 28 ayat 3 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudathul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat.

### **B. Tujuan dan Fungsi PAUD**

#### **1. Tujuan PAUD**

Tujuan PAUD yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. secara khusus tujuan yang ingin dicapai, adalah :

- a. Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan.
- b. Dapat memahami perkembangan kreatifitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan pengembangannya.
- c. Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini.
- d. Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini.
- e. Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembangan anak usia kanak-kanak.

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus kegiatan pendidikan bertujuan agar:

- a. Anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama. Contoh: pendidik mengenalkan kepada anak didik bahwa Allah SWT menciptakan berbagai makhluk selain manusia, seperti binatang, tumbuhan, dan sebagainya yang semua itu harus kita sayangi.
- b. Anak mampu mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan- gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus dan gerakan kasar, serta menerima rangsangan sensorik (panca indera). Contoh: menari, bermain bola, menulis ataupun mewarnai.
- c. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berpikir dan belajar. Contoh : ketika sudah melakukan pembahasan tema, diberikan kepada anak didik untuk bertanya atau menjawab isi tema yang telah diberikan.
- d. Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan,

memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Contoh : mencari pasangan gambar yang berkaitan dengan sebab akibat, lalu anak akan berusaha memecahkan masalah dan memberikan alasan tersebut.

- e. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki.
- f. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, birama, berbagai bunyi, bertepuk tangan, serta menghargai hasil karya yang kreatif. Contoh : anak yang senang dan menyukai dengan musik, saat mendengar lagu maka akan segera mengikutinya, ataupun ketika diminta melanjutkan syair kedua hingga selesai, maka anak mampu melakukannya.

Selain itu, tujuan pendidikan anak usia dini adalah :

- a. Untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
- b. Untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.
- c. Intervensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga dapat menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi (*hidden potency*) yaitu dimensi perkembangan anak (bahasa, intelektual, emosi, sosial, motorik, konsep diri, minat dan bakat)
- d. Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi-potensi yang dimiliki anak.

## **2. Fungsi PAUD:**

- a. Fungsi adaptasi/sosial yang berperan dalam membantu anak menyesuaikan diri dengan keadaan dan situasi di sekitarnya kemudian ia sesuaikan dengan kondisi dan

situasi dirinya sendiri sebagai pengenalan berbagai pola sikap, perilaku, kebiasaan, dan sifat orang di sekitar yang akan membantu anak untuk memahami aspek-aspek psikologis dari lingkungan sosial anak.

- b. Fungsi pengembangan yang berperan dalam menumbuhkembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak dengan memberi suatu situasi atau lingkungan edukatif sehingga potensi-potensi tersebut dapat berkembang optimal dan bermanfaat bagi anak itu sendiri dan lingkungannya.
- c. Fungsi bermain, karena bermain merupakan hak anak sepanjang rentang hidupnya, melalui bermain anak dapat memperoleh banyak pengetahuan dan melalui kegiatan bermain neuron-neuron otak anak berkembang dengan sangat pesat.

### **C. Prinsip-Prinsip PAUD**

Pendidikan anak Usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang utama dimasa golden age. Peran pendidikan PAUD dirasa sangat penting dalam masa pertumbuhan seorang anak dalam tingkat dasar. Sehingga, anak dapat mempersiapkan diri dalam memasuki jenjang pendidikan yang selanjutnya, untuk itu menurut (Asmani Jamal ma'ruf : 2009) beberapa prinsip dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini yaitu :

1. Pendidikan haruslah berorientasi pada kebutuhan anak dan semua aspek perkembangannya. Kebutuhan dan perkembangan anak baik fisik maupun psikis yaitu intelektual, bahasa, motoric, dan sosio emosional anak. Dan tidak hanya berorientasi pada satu siswa saja melainkan diperlukan nondiskriminasi antara siswa dan guru. Adanya non diskriminasi sangatlah penting dalam sebuah lembaga pendidikan. Agar semua anak dapat menyenangi pendidikan tanpa harus membedakan bangsa, bahasa, jenis kelamin, tingkat sosial. Dan agama. maupun anak yang berkebutuhan khusus.
2. Belajar haruslah didasari dengan bermain sesuai dengan

karakter anak dalam usia perkembangan. Mengapa demikian? karena anak dalam usia dini ini sesuai dengan teorinya piaget bahwa anak harus belajar secara konkret, selain itu anak usia dini ini belum bisa mengontrol gerakannya, ia masih suka bermain, sehingga dalam pembelajaran harus dilakukan dengan bermain. Itu dapat dilihat ketika di dalam kelas seorang siswa tidak akan mampu duduk selama 1 jam pun mereka jika tidak kuat akan beraktifitas sendiri. Dengan cara berlari atau berjalan di dalam kelas.

3. lingkungan yang kondusif yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain. Seorang anak diharapkan mampu beradaptasi dengan lingkungan, lingkungan akan membantu seorang anak dalam mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. selain itu anak dalam proses belajar dengan mengeksplorasi semua inderanya baik penciuman, perasa, peraba, penglihatan dan pendengaran melalui sebuah lingkungan dalam bermain.
4. Menggunakan pembelajaran terpadu melalui tema yang menarik dan bersifat kontekstual. Tema yang bagus adalah tema yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar di dalam kelas, sebuah tema harus disusun dengan semenarik mungkin dan bersifat kontekstual.
5. Mengembangkan kecakapan anak dengan cara mengembangkan ketrampilan. Ketrampilan yang dimiliki oleh anak agar dapat dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari agar anak mampu bertanggung jawab, mandiri dan memiliki disiplin diri, seorang anak mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan pengetahuannya yang dialaminya sejak lahir dan pengetahuan yang telah anak dapatkan selama hidup.
6. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar yakni media yang digunakan haruslah nyata tidak abstrak agar anak lebih memahami dan tidak sekedar membayangkan saja. Anak dapat berfikir dengan sebuah benda konkret saja. Jika anak diberikan gambar yang abstrak tentu saja akan kebingungan. Sesuai dengan karakteristi

anak usia ini akan lebih mengingat pada benda yang sudah mereka lihat, maupun dipegang. Sebab anak usia dini dapat menyerap pengalaman dengan mudah melalui benda-benda yang bersifat konkret. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang. Yakni Pembelajaran bagi anak usia dini harus berdasarkan konsep yang sederhana dan dekat dengan anak agar mudah dikuasai.

#### **D. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini**

Dalam dunia pendidikan anak usia dini (PAUD), perkembangan anak merupakan hal yang harus diperhatikan karena perkembangan anak secara lanjut akan menentukan proses pembelajaran anak tersebut di jenjang selanjutnya.

##### **1. Karakteristik Anak Usia Dini**

Batasan usia anak usia dini bisa bervariasi, tergantung pada dasar yang digunakan. Pandangan mutakhir yang dianut di negara-negara maju, istilah anak usia dini (early childhood) lazim digunakan untuk mendeskripsikan anak dengan rentang usia 0-8 tahun. Bila dikaitkan dengan sistem pendidikan yang berlaku di Indonesia, rentang usia tersebut mencakup anak pada kelas-kelas rendah (1-3) di Sekolah Dasar, Taman Kanak-kanak (TK) dan yang sederajat, Kelompok Bermain (KB), dan anak di Tempat Penitipan Anak (TPA). Sesuai dengan komunitas peserta pelatihan guru/kepala SD, ikhtisar bahasan anak usia dini yang dimaksud disini lebih dibatasi pada anak usia sekitar 4-7 tahun.

##### **2. Lingkup Perkembangan anak**

Perkembangan berkenaan dengan keseluruhan kepribadian anak, karena kepribadian membentuk satu kesatuan yang terintegrasi. Secara umum dapat dibedakan beberapa aspek utama kepribadian anak, yaitu lingkup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Perkembangan dari tiap lingkup kepribadian tidak selalu bersama-sama atau sejajar, perkembangan sesuatu lingkup mungkin mendahului atau mungkin juga mengikuti lingkup lainnya.

## **a. Lingkup Perkembangan Nilai Agama dan Moral**

### **1) Lingkup Perkembangan Nilai Agama**

Pada mulanya seorang anak dilahirkan ke dunia dalam keadaan belum mengenal apa-apa, termasuk mengenal agama. Anak-anak terus tumbuh dan berkembang dalam durasi tertentu berdasarkan tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangannya. Orang tua di rumah merupakan faktor utama dan pertama dalam menentukan kepribadian anak termasuk agamanya. Agama seorang anak pada umumnya ditentukan oleh pendidikan, pengalaman, dan latihan-latihan yang dilaluinya sejak kecil terutama oleh orang tuanya di dalam keluarga. Dalam hal ini orang tua dapat menanamkan, menumbuhkan, dan mengembangkan dasar-dasar keimanan (keagamaan) pada diri anak-anaknya.

Adapun tujuan pengembangan nilai agama pada anak-anak usia prasekolah yaitu:

- a) Mengembangkan rasa iman dan cinta terhadap Tuhan.
- b) Membiasakan anak-anak agar melakukan ibadah kepada Tuhan.
- c) Membiasakan agar perilaku dan sikap anak didasari dengan nilai-nilai agama.
- d) Membantu anak agar tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan.

Sifat-sifat pemahaman anak usia Taman Kanak-kanak terhadap nilai-nilai keagamaan pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar di antaranya:

- a) *Unreflective*: pemahaman dan kemampuan anak dalam mempelajari nilai-nilai agama sering menampilkan suatu hal yang tidak serius. Mereka melakukan kegiatan ibadah pun dengan sikap dan sifat dasar yang kekanak-kanakan. Tidak mampu memahami konsep agama dengan mendalam.
- b) *Egocentris*: dalam mempelajari nilai-nilai agama, anak usia Taman Kanak-kanak terkadang belum mampu bersikap dan bertindak konsisten. Anak lebih terfokus pada hal-hal yang menguntungkan dirinya.

- c) *Misunderstand*: anak akan mengalami salah pengertian dalam memahami suatu ajaran agama yang banyak bersifat abstrak.
- d) *Verbalis dan Ritualis*: kondisi ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan nilai-nilai agama pada diri mereka dengan cara memperkenalkan istilah, bacaan, dan ungkapan yang bersifat agamis. Seperti memberi latihan menghafal, mengucapkan, memperagakan, dan sebagainya.
- e) *Imitative*: anak banyak belajar dari apa yang mereka lihat secara langsung. Mereka banyak meniru dari apa yang pernah dilihatnya sebagai sebuah pengalaman belajar.

## 2) Lingkup Perkembangan Nilai Moral

Ruang lingkup tahapan/pola perkembangan moral anak diantaranya adalah tahapan kejiwaan manusia mengembangkan nilai moral kepada dirinya mempersonalisasikan dan mengembangkannya pembentukan pribadi yang mempunyai prinsip, serta dalam mematuhi, menentukan pilihan, menyikapi, atau melakukan tindakan nilai moral Menurut Piaget anak berpikir tentang moralitas dalam 2 cara, yaitu cara heteronomous (usia 4-7 tahun), di mana anak menganggap keadilan dan aturan sebagai sifat-sifat dunia (lingkungan) yang tidak berubah dan lepas dari kendali manusia dan cara autonomous (usia 10 tahun ke atas) di mana anak sudah menyadari bahwa aturan-aturan dan hukum itu diciptakan oleh manusia.

Pengembangan nilai moral ini berfungsi untuk mencapai beberapa hal:

- a) Agar perilaku dan sikap anak didasari oleh nilai moral sehingga anak dapat hidup sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat.
- b) Membantu anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri.
- c) Melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik sehingga dengan sadar berusaha menghindarkan diri dari perbuatan tercela.

Ruang lingkup pengembangan moral dalam rangka pembentukan karakter menurut Ratna Megawangi adalah sebagai berikut:

- a) Cinta Tuhan dan segenap ciptaanNya.
- b) Tanggung jawab, Kedisiplinan dan Kemandirian.
- c) Kejujuran.
- d) Hormat dan Santun.
- e) Dermawan, Suka menolong dan Gotong-royong/Kerjasama.
- f) Percaya Diri, Kreatif dan Pekerja keras.
- g) Kepemimpinan dan Keadilan.
- h) Baik dan Rendah Hati.
- i) Toleransi, Kedamaian dan Kesatuan.
- j) 4K (kebersihan, kesehatan, kerapian dan keamanan).

Sedangkan menurut sumber dari Balitbang, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, bahwa ruang lingkup nilai moral dalam rangka pembentukan karakter yang harus dikembangkan pada anak di TK adalah sebagai berikut:

- a) Religius: Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- b) Jujur: Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
- c) Toleransi: Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- d) Disiplin: Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- e) Kerja Keras: Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
- f) Kreatif: Berpikir dan melakukan sesuatu untuk

- menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- g) Mandiri: Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
  - h) Demokratis: Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama Hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
  - i) Rasa Ingin Tahu: Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
  - j) Semangat Kebangsaan: Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
  - k) Cinta Tanah Air: Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
  - l) Menghargai Prestasi: Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
  - m) Bersahabat/Komunikatif: Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.
  - n) Cinta Damai: Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
  - o) Gemar Membaca: Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
  - p) Peduli Lingkungan: Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
  - q) Peduli Sosial: Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang

membutuhkan.

- r) Tanggung-jawab: Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. (Balitbang Kemendiknas, 2010: 8).

#### **b. Lingkup perkembangan Fisik Motorik**

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi (Hurlock: 1998). Keterampilan motorik anak terdiri atas keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik anak usia 4-5 tahun lebih banyak berkembang pada motorik kasar, setelah usia 5 tahun baru terjadi perkembangan motorik halus.

Tujuan dari perkembangan motorik di TK, mencakup perkembangan motorik kasar dan motorik halus.

1. Tujuan perkembangan motorik kasar di TK adalah sebagai berikut:
  - a) Mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar.
  - b) Mampu menanamkan nilai-nilai sportifitas dan disiplin.
  - c) Mampu meningkatkan kesegaran jasmani.
  - d) Mampu memperkenalkan sejak dini hidup sehat.
  - e) Mampu memperkenalkan gerakan-gerakan melalui irama musik.
2. Tujuan Perkembangan motorik halus di TK adalah sebagai berikut:
  - a) Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
  - b) Mampu memperkenalkan gerakan jari seperti; menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda dengan jari- jemari sehingga anak menjadi terampil dan matang.
  - c) Mampu mengkoordinasikan kecepatan/kecekatan tangan dengan gerakan mata.

Fungsi perkembangan motorik kasar dan halus di TK. Setelah Anda mengetahui tujuan dari perkembangan motorik kasar dan halus, maka Anda harus mengetahui fungsi dari perkembangannya.

1. Fungsi perkembangan motorik kasar adalah:
  - a) Alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan untuk anak TK.
  - b) Alat untuk membentuk dan membangun serta memperkuat tubuh.
  - c) Melatih keterampilan dan ketangkasan gerak, juga daya berfikir.
  - d) Alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
  - e) Alat untuk meningkatkan perkembangan sosial.
  - f) Menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.
2. Fungsi perkembangan motorik halus di TK adalah:
  - a) Alat untuk mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
  - b) Alat untuk meningkatkan gerakan jari seperti; menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda dengan jari-jemari sehingga anak menjadi terampil dan matang.
  - c) Alat untuk melatih mengkoordinasikan kecepatan /kecekatan tangan dengan gerakan mata.
  - d) Alat untuk melatih penguasaan emosi.

### **c. Lingkup perkembangan Kognitif**

Pada saat memasuki usia 3 tahun biasanya seorang anak akan semakin mandiri dan mulai mendekati diri pada teman-teman sebayanya. Pada tahapan usia ini mulai menyadari apa yang ia rasakan dan apa yang telah mampu dilakukan dan belum mampu ia lakukan. Kesadaran itu didukung oleh kemampuannya yang pesat dalam perkembangan bahasa perbendaharaan katanya, sudah cukup banyak untuk mengomunikasikan keinginannya. Rasa egosentrisnya masih kuat, anak merasakan

bahwa dirinya “pusat dunia”, dan semua hal yang ada di dunia tersedia untuk memenuhi kebutuhannya.

Perilaku anak usia 3 tahun diwarnai imajinasi, umumnya mereka masih sulit untuk membedakan antara imajinasi dengan realitas. Keadaan ini semua membuatnya tampak seperti pembual kecil, sebagian dari mereka bahkan sering kali memiliki teman imajiner. Pada tahapan selanjutnya, sekitar usia 4 tahun seorang anak semakin bersemangat untuk mempelajari hal baru. Keadaan ini ditandai dengan semakin seringnya anak mengajukan pertanyaan sebagai wujud dari rasa keingintahuan, seperti: “kenapa adik bayi harus minum susu ibu” atau “bagaimanakah terjadinya pelangi?”. Rasa ingin tahu anak semakin hari akan semakin banyak dengan variasi pertanyaan yang juga semakin kompleks termasuk juga masalah seksual. Suatu hari, anak mungkin akan bertanya: “bagaimana cara ia hadir kedunia?” Bahkan bukan tidak mungkin akan didapati seorang anak sedang memegang atau memeriksa alat genitalnya. Sebagai orang tua tentunya akan merasa bingung atau kesal dengan polah tingkah anaknya. Pada umumnya di akhir usia yang keempat, daya khayal anak semakin menipis seiring dengan meningkatnya kemampuan memahami realitas. Menurut Sigmud Freud, rentang usia 3-5 mulai mengamati bentuk tubuhnya dan juga tubuh orang lain: perkembangan kepribadiannya juga makin kompleks. Sifat egosintrisnya menjadi kuat; pada masa ini juga anak memiliki rasa bangga, kacau, dan kebencian.

Berikut karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli di atas dan tugas perkembangan pada masa anak prasekolah:

1. Memahami konsep makna berlawanan: kosong/penuh atau ringan/berat.
2. Menunjukkan pemahaman mengenai di dasar/di puncak; di belakang/ di depan; di atas/di bawah.
3. Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar.
4. Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran.

5. Mengelompokkan benda yang mempunyai persamaan; warna, bentuk, atau ukuran.
6. Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya.
7. Memasang dan menyebutkan benda yang sama, misalnya: “apa pasangannya cangkir”.
8. Mencocokkan segi tiga, persegi dan wajik. Menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan.
9. Memahami konsep lambat/cepat, sedikit/banyak, tipis/tebal, sempit/ luas.
10. Mampu memahami apa yang harus dilakukan jika tali sepatu lepas, jika haus dan jika mau ke luar saat hujan.
11. Mampu menerangkan, mengapa seseorang memiliki: kunci, lemari, pakaian, mobil, dan lain-lain.
12. Menyentuh dan menghitung 4-7 benda.
13. Merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
14. Mengenal huruf kecil dan huruf besar.
15. Mengenali dan membaca tulisan yang sering kali dilihat di sekolah dan di rumah.
16. Mampu menerangkan fungsi profesi-profesi yang ada di masyarakat, seperti: dokter, perawat, petugas pos, petugas pemadam kebakaran, dan lain-lain. Mengenali dan menghitung angka sampai 20.
17. Mengetahui letak jarum jam untuk kegiatan sehari-hari.
18. Melengkapi 5 analogi yang berlawanan: es itu dingin; api itu panas.
19. Memperkirakan hasil yang realistis untuk setiap cerita.
20. Menceritakan kembali buku cerita bergambar dengan tingkat kecepatan yang memadai.
21. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita. Paham mengenai konsep arah: di tengah/di pojok/dan kiri/kanan.
22. Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayur.

#### **d. Lingkup perkembangan Bahasa**

Bahasa merupakan sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, di mana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat bunyi, lambang, gambar atau lukisan. Dengan bahasa semua manusia dapat mengenal dirinya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral atau agama.

Pada usia 4-6 tahun kemampuan berbahasa anak akan berkembang sejalan dengan rasa ingin tahu serta sikap antusias yang tinggi, sehingga timbul pertanyaan-pertanyaan dari anak dengan kemampuan bahasanya. Kemampuan berbahasa juga akan terus berkembang sejalan dengan intensitas anak pada teman sebayanya. Hal ini mengimplikasikan perlunya anak memiliki kesempatan yang luas dalam menentukan sosialisasi dengan teman-temannya. Dengan memperlihatkan suatu minat yang meningkat terhadap lingkup-lingkup fungsional bahasa tulis, ia senang mengenal kata-kata yang menarik baginya dan mencoba menulis kata yang sering ditemukan. Anak juga senang belajar menulis namanya sendiri atau kata-kata yang berhubungan dengan sesuatu yang bermakna baginya. Antara usia 4 dan 5 tahun, kalimat anak sudah terdiri dari empat sampai lima kata. Mereka juga mampu menggunakan kata depan seperti di bawah, di dalam, di atas dan di samping. Mereka lebih banyak menggunakan kata kerja daripada kata benda. Antara 5 dan 6 tahun, kalimat anak sudah terdiri dari enam sampai delapan kata. Mereka juga sudah dapat menjelaskan arti kata-kata yang sederhana, dan juga mengetahui lawan kata. Mereka juga dapat menggunakan kata penghubung, kata depan dan kata sandang. Pada masa akhir usia prasekolah anak umumnya sudah mampu berkata-kata sederhana dan berbahasa sederhana, cara bicara mereka telah lancar, dapat dimengerti dan cukup mengikuti tata bahasa walaupun masih melakukan kesalahan berbahasa.

#### **e. Lingkup Perkembangan Sosial Emosional**

Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam berhubungan

dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Di dalam hubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupannya yang dapat membantu pembentukan kepribadiannya. Sejak kecil anak telah belajar cara berperilaku sosial sesuai dengan harapan orang-orang yang paling dekat dengannya, yaitu dengan ibu, ayah, saudara, dan anggota keluarga yang lain. Apa yang telah dipelajari anak dari lingkungan keluarganya turut mempengaruhi pembentukan perilaku sosialnya. Menurut Elizabeth B. Hurlock (1978:228) untuk menjadi orang yang mampu bersosialisasi memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama lain, tetapi saling berkaitan. Kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasinya. Ketiga proses sosialisasi tersebut adalah:

1. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial.  
Setiap kelompok sosial mempunyai standar bagi para anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima. Untuk dapat bersosialisasi anak tidak hanya harus mengetahui perilaku yang dapat diterima, tetapi mereka juga harus menyesuaikan perilakunya dengan patokan yang dapat diterima.
2. Memainkan peran sosial yang dapat diterima.  
Setiap kelompok sosial mempunyai pola kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya dan dituntut untuk dipatuhi. Sebagai contoh, ada peran yang telah disetujui bersama bagi orang tua dan anak serta ada pula peran yang telah disetujui bersama bagi guru dan murid. Anak dituntut untuk mampu memainkan peran-peran sosial yang diterimanya.
3. Perkembangan sikap sosial.  
Untuk bersosialisasi dengan baik anak-anak harus menyenangkan orang dan kegiatan sosial. Jika mereka dapat melakukannya, mereka akan berhasil dalam penyesuaian sosial dan diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka bergaul.

Pola perilaku sosial menurut Elizabeth. B. Hurlock (1978:239) terbagi atas dua kelompok, yaitu pola perilaku sosial dan pola perilaku tidak sosial. Pola perilaku yang termasuk dalam perilaku sosial adalah mampu bekerja sama, dapat bersaing secara positif, mampu berbagi pada yang lain, memiliki hasrat terhadap penerimaan sosial, simpati, empati, mampu bergantung secara positif pada orang lain, bersikap ramah, tidak mementingkan diri sendiri, mampu meniru hal-hal positif dan memiliki perilaku kelekatan (attachment behavior) yang baik. Sedangkan perilaku yang tidak sosial ditandai dengan negativisme, agresi, pertengkaran, mengejek dan menggertak, sok berkuasa, egosentrisme, berprasangka dan antagonisme jenis kelamin

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1978:79) reaksi yang tidak menyenangkan pada bayi dapat diperoleh dengan cara mengubah posisi tubuh secara tiba-tiba, membuat suara keras, atau membiarkan bayi menggunakan popok yang basah. Rangsangan ini menimbulkan reaksi emosional berupa tangisan dan aktivitas yang kuat. Sebaliknya, reaksi emosional yang menyenangkan dapat tampak jelas tatkala bayi menyusui pada ibunya.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1978:94) emosi anak memiliki karakteristik- karakteristik sebagai berikut :

1. Emosi yang kuat

Anak kecil bereaksi terhadap suatu stimulasi dengan intensitas yang sama, baik terhadap situasi yang remeh maupun yang sulit. Anak belum mampu menunjukkan reaksi emosional yang sebanding terhadap stimulasi yang dialaminya.

2. Emosi seringkali tampak

Anak-anak seringkali tidak mampu menahan emosinya, cenderung emosi anak nampak dan bahkan berlebihan.

3. Emosi bersifat sementara

Emosi anak cenderung lebih bersifat sementara, artinya dalam waktu yang relatif singkat emosi anak dapat berubah dari marah kemudian tersenyum, dari ceria berubah menjadi murung.

4. **Reaksi emosi mencerminkan individualitas**  
Semasa bayi, reaksi emosi yang ditunjukkan anak relatif sama. Secara bertahap, dengan adanya pengaruh faktor belajar dan lingkungan, perilaku yang menyertai berbagai emosi anak semakin diindividualisasikan. Seorang anak akan berlari ke luar dari ruangan jika mereka ketakutan, sedangkan anak lainnya mungkin akan menangis atau menjerit.
5. **Emosi berubah kekuatannya**  
Dengan meningkatnya usia, emosi anak pada usia tertentu berubah kekuatannya. Emosi anak yang tadinya kuat berubah menjadi lemah, sementara yang tadinya lemah berubah menjadi emosi yang kuat. Hal ini disebabkan karena adanya perubahan dorongan, perkembangan intelektual dan perubahan minat dan sistem nilai.
6. **Emosi dapat diketahui melalui gejala perilaku**  
Emosi yang dialami anak dapat pula dilihat dari gejala perilaku anak seperti: melamun, gelisah, menangis, sukar berbicara atau dari tingkah laku yang gugup seperti menggigit kuku atau menghisap jempol. Ekspresi emosi yang baik pada anak dapat menimbulkan penilaian sosial yang menyenangkan, sedangkan ekspresi emosi yang kurang baik seperti cemburu, marah, atau takut dapat menimbulkan penilaian sosial yang tidak menyenangkan.

#### **f. Lingkup Perkembangan Seni**

Berdasarkan Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak tahun 2010, pembelajaran melalui seni bertujuan agar anak dapat dan mampu menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya dan dapat menghargai atau mengapresiasi karya orang lain secara kreatif. Pengembangan berbagai bidang pengembangan melalui seni dapat melatih daya imajinasi, kreasi, apresiasi, serta untuk mengembangkan kepribadian dan kehalusan budi.

Sumanto (2005), menyatakan bahwa fungsi didik seni dalam pendidikan di TK adalah:

1. Sebagai media ekspresi, yaitu mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran melalui berbagai bentuk aktivitas seni

secara kreatif yang dapat menimbulkan kesenangan, kegembiraan dan kepuasan anak.

2. Sebagai media komunikasi, melalui aktivitas berekspresi seni bagi anak merupakan suatu cara untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain yang diwujudkan dalam bentuk karyanya.
3. Sebagai media bermain, maksudnya media yang dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan seperti pada saat bermain.
4. Sebagai media pengembangan bakat seni, hal ini didasarkan bahwa semua anak punya potensi/bakat yang harus diberikan kesempatan sejak awal untuk dipupuk/dikembangkan melalui aktivitas senirupa dan kerajinan tangan sesuai kemampuannya. Meskipun kadar potensi/ bakat setiap anak bisa berbeda dan juga berhubungan secara tidak langsung dengan kecerdasannya.
5. Sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu penyaluran daya nalar yang dimiliki anak untuk digunakan dalam melakukan kegiatan seni. Anak yang cerdas, cakap kemampuan pikirnya dapat menjadi pemicu munculnya daya kreativitas seni.
6. Sebagai media untuk memperoleh pengalaman estetis dimana melalui aktivitas penghayatan, apresiasi, ekspresi dan kreasi seni di TK dapat memberikan pengalaman untuk menumbuhkan sensitivitas keindahan dan nilai seni Berdasarkan pedoman pembelajaran pengembangan seni, pembelajaran seni dan kreativitas menekankan pada lingkup eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi. Lingkup-lingkup tersebut dijelaskan sebagai berikut.

a) Eksplorasi

Secara umum, eksplorasi bertujuan agar anak dapat:

- 1) Melakukan observasi dan mengeksplorasi alam semesta dan diri manusia.
- 2) Mengeksplorasi elemen-elemen dari seni dan musik.
- 3) Mengeksplorasi tubuh mereka apakah sanggup

dalam mengerjakan sesuatu yang kreatif.

b) Ekspresi

Secara umum, ekspresi bertujuan agar anak dapat:

- 1) Mengekspresikan dan menggambarkan benda, ide, dan pengalaman menggunakan jenis media seni instrumen musik, dan gerak.
- 2) Menambah percaya diri dalam mengekspresikan kreasi mereka sendiri.

c) Apresiasi

Apresiasi bertujuan agar anak dapat menilai dan menanggapi ragam seni dan produksi kerajinan serta pengalaman seni.

## BAB III KONSEP BERMAIN

### A. Pengertian Bermain

**D**unia anak adalah bermain, dunia di mana anak-anak mengisi aktivitasnya dengan bermain karena pada dasarnya anak-anak kecil tidak mampu membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Mereka sangat menikmati bermain dan akan melakukannya kapan pun mereka bisa. Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai media atau sarana untuk menstimulasi perkembangan fisik dan psikis anak. Dalam kegiatan bermain, segala aktivitas yang dilakukan anak merupakan proses belajar yang efektif, karena dengan bermain anak dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya dalam upaya menyusun kembali gagasan yang cemerlang.

Menurut Barrow pentingnya bermain bagi seorang anak sudah disadari sejak dulu, seorang filsuf Yunani kuno, Plato, melihat dan menyadari pentingnya bermain buat seorang anak, menurutnya :

*Where lessons have been devised in ciphering for mere babes-in-arms which they can learn with a good deal of fun and amusement, problems about the distribution of a fixed total of apples and garlands among larger and smaller groups... They have a game in which they distribute mixed sets of saucers of gold, silver, copper and similar materials... in this way they incorporate the elementary application of arithmetic in children's play.*<sup>4</sup>

Plato menganggap anak-anak akan mudah mempelajari aritmatika dengan menggunakan metode bermain, Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan.<sup>5</sup> Plato dalam ungkapannya yang sangat terkenal

*The most effective kind of education is that a child should play amongst lovely things.*<sup>6</sup> Pendidikan yang paling efektif adalah ketika anak bermain dengan hal-hal yang menyenangkan.

Memaknai kata “bermain” memang tidak mudah untuk didefinisikan ataupun dijabarkan, salah satu yang menyebabkannya adalah perbedaan disiplin ilmu dalam memaknai kata bermain tersebut sebagai contoh, ahli biologi, psikolog, pendidik cenderung berfokus pada bagaimana bermain adalah adaptif atau memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan dan kemampuan sosial, teori komunikasi memberitahu kita bahwa bermain merupakan bentuk bahasa metakomunikasi antara leluhur dan nenek moyang, karena bermain juga ditemukan pada hewan, ahli sosiolog mengatakan bahwa bermain adalah suatu sistem sosial pemerintahan yang biasanya dimanipulasi oleh mereka yang berkuasa untuk keuntungan dan kepentingan mereka sendiri, ahli seni dan sastra justru sebaliknya mereka menganggap bermain sebagai pendorong kreativitas.<sup>7</sup>

Keambiguan bermain bukan berarti tidak dapat diberikan definisi, salah satu cara untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang bermain yaitu dengan mendefinisikan berdasarkan objek dari bermain tersebut, dan objek yang dimaksud disini adalah anak usia dini. Piaget menyatakan bahwa bermain adalah keadaan tidak seimbang di mana asimilasi lebih dominan dari pada akomodasi.<sup>8</sup> Cara anak berpikir berbeda dengan orang dewasa, anak belajar melalui proses meniru dan bermain, menunjukkan proses kegiatan asimilasi dan akomodasi, yang menjabarkan tiap tahap dan usia dari kematangan kognitif anak, ketika bermain, proses asimilasi lebih dominan dari akomodasi.

Menurut Vygotsky dalam MacNaughton, bermain dapat membantu perkembangan kognitif anak secara langsung, tidak sekedar sebagai hasil dari perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget.<sup>9</sup> Vygotsky melihat bermain dari sudut perkembangan, bermain bukanlah bentuk kegiatan yang berpengaruh, tetapi dalam beberapa hal.<sup>10</sup> Ini merupakan sumber utama perkembangan di tahun-tahun pertama pra-

sekolah. Bermain memfasilitasi perkembangan fisik dan sensomotorik anak saat dia berlari, melompat, menggali, berakting, mengecat, menggambar, dan berbagai cara lain yang memiliki kontak langsung dengan bumi dan budaya di sekitarnya. Vygotsky menganggap bermain dapat memberikan pengalaman sosial seorang anak, karena tema-tema yang terlibat dalam bermain semua berhubungan dengan masyarakat dan budaya di mana anak berada.<sup>11</sup> Melalui bermain, anak membentuk pemahaman tentang benda-benda di dunia dan menciptakan landasan peran baginya untuk melihat dunia sosial di sekitarnya, secara tidak langsung sangat penting dalam pengembangan fungsi mental yang lebih tinggi.

Menurut Semiawan, bermain bagi anak adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan.<sup>12</sup> Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian, bermain adalah medium, di mana si anak mencobakan diri, bukan usaha dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan sesuai kecepatannya sendiri maka ia melatih kemampuannya. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi bermain, mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan, bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain merupakan media atau sarana anak untuk mencobakan diri, dan bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Mayesky berpendapat bermain pada anak merupakan cara alami dan terbaik bagi anak untuk belajar karena dalam kegiatan bermain mereka menyelidiki dan mengamati diri mereka sendiri dan orang lain yang bermain dan

bekerja.<sup>13</sup>Seorang anak merupakan penjelajah alam yang memiliki kebutuhan dan keinginan untuk menyelidiki dunia mereka melalui pengalaman yang nyata.

Hurlock memberikan pengertian bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.<sup>14</sup> Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajibannya. Bermain dianggap lawan daripada bekerja, karena bekerja merupakan kegiatan menuju suatu akhir sedangkan dalam bermain, hasil akhir kegiatan tidak penting.

Rubin, Fein, dan Vandenberg dalam Coplan mendefinisikan bermain berdasarkan karakteristik sebagai berikut: (1) Bermain tidak diatur oleh nafsu, tuntutan sosial, atau bujukan eksternal, melainkan bermain dimotivasi secara intrinsik. (2) Bermain adalah spontan, bebas dari sanksi eksternal, dan tujuannya untuk diri sendiri; (3) Pertanyaan dalam bermain "Apa yang bisa saya lakukan dengan benda ini atau orang?", Ini membedakan pertanyaan dari bermain eksplorasi "Apa yang bisa dilakukan oleh objek/dia/orang itu"? (4) Bermain bukan kegiatan dan perilaku yang serius, melainkan kegiatan yang bisa dilabeli sebagai kepura-puraan (5) Bermain bebas dari aturan eksternal yang dipaksakan (6) Bermain melibatkan keterlibatan aktif (ini membedakan dengan melamun, duduk-duduk, dan kemalasan tanpa tujuan).<sup>15</sup>

Bagi Montessori, bermain pada anak merupakan "*children`s work*"<sup>16</sup> Montessori menganggap bahwa bekerja merupakan usaha untuk memenuhi kebutuhan, ketika dikatakan dengan bermain pada anak maka bermain merupakan upaya untuk memenuhi kebutuhan anak atau dengan kata lain bermain merupakan pekerjaan atau rutinitas anak.

Bermain dapat didefinisikan sebagai cara di mana anak-anak dalam konteks budaya, keluarga dan masyarakat, mengatur dan melakukan satu atau semua di antara hal berikut :

- a. Mencoba untuk memecahkan masalah yang mereka telah tetapkan sendiri

- b. Mengeksplorasi sesuatu yang menarik perhatian mereka atau yang membuat mereka khawatir atau yang membuat mereka bersemangat.
- c. Mengungkapkan penyampaian perasaan dan pengalaman mereka

## **B. Tahapan perkembangan bermain**

Sangat jelas bermain merupakan kebutuhan bagi anak. Hubungan keduanya sangat sulit untuk dilepaskan dan dipisahkan, jika keduanya dipisahkan maka sama artinya dengan memisahkan anak-anak dari dunianya sendiri. Anak-anak akan menjadi terasing dalam lingkungan sosialnya. Dari berbagai bahasan mengenai kegiatan bermain, pada umumnya para pakar hanya membedakan atau mengkategorikan kegiatan bermain tanpa secara gamblang mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

Usia seorang anak juga mempengaruhi kegiatan bermain, ini dapat dibuktikan dengan adanya tahapan bermain anak berdasarkan usia dan jenis kegiatan bermain.

Piaget membagi tiga tahapan dalam bermain, yaitu :

- 1) *Sensory Motor Play* (  $\frac{3}{4}$  bulan –  $\frac{1}{2}$  tahun)  
Pada tahap ini gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*. Kegiatan anak lebih terkoordinasi dan dari pengalamannya anak belajar bahwa dengan menarik mainan yang tergantung diatas tempat tidurnya maka mainan tersebut akan bergerak dan berbunyi.
- 2) *Make Believe Play* (  $\pm$  2-7 Tahun)  
Merupakan ciri periode praoperasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan

menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu mempedulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang, dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

3) *Social Play Games With Rules* ( $\pm$  8 Tahun – 11 Tahun)

Dalam tahap ini, penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif. Sekak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rulers*. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.

4) *Games With Rules and Sport* ( 11 Tahun Keatas)

Kegiatan bermain yang lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti.<sup>17</sup>

Hurlock membagi tahapan bermain menjadi 4 tahap, yaitu :

1) Tahap penjelajahan (*Exploratory stage*)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya, lalu mengamatinya. Tahap ini dimulai sejak bayi, yaitu pada usia 3 bulan.

2) Tahap Mainan (*Toy Stage*)

Tahap ini dimulai ketika tahun pertama seorang anak dan mencapai puncak ketika berusia 5-6 tahun. Pada usia 2-3 tahun, mereka dapat membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup, dapat bergerak, berbicara dan merasakan. Ketika kecerdasan mereka berkembang, mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu

yang hidup dan hal ini menyebabkan kurangnya minat kepada alat permainan.

3) Tahap Bermain (*Play Stage*)

Ketika anak masuk sekolah, jenis permainan mereka mulai beragam. Mulai dari bermain olah raga, hobi atau permainan yang punya aturan.

4) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, di mana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.<sup>18</sup>

Erikson berfokus pada manfaat emosional bermain dan menyarankan bahwa anak-anak bermain sebagai sarana untuk mengembangkan rasa kompetensi dan harga diri yang positif.<sup>19</sup>

Erikson membagi kegiatan bermain ke dalam tiga tahap, antara lain :

- 1) *Autocosmic Play* : Selama tahun pertama kehidupan, anak bermain difokuskan pada eksplorasi anak pada tubuhnya dan tubuh ibunya.
- 2) *Microspheric Play* : Di tahun kedua, anak-anak mulai bermain dengan benda-benda atau mainan dan selama waktu ini mereka mulai memahami akibat dari tindakan mereka sendiri.
- 3) *Macrospheric Play* : Sekitar tiga tahun, ketika anak-anak dapat memasuki usia prasekolah, permainan menjadi lebih kepada hubungan sosial. Anak-anak menjadi sadar bahwa lingkungan dan diri mereka tidak hanya dikendalikan oleh diri sendiri tetapi dipengaruhi oleh orang lain.

Rubin, Fein Vandenberg, mengemukakan tahapan perkembangan bermain anak adalah sebagai berikut:

1) Bermain Fungsional (*Functional Play*)

Bermain fungsional biasanya tampak pada anak berusia 1-2 tahun berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang ulang. Kegiatan bermain pada masa ini dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan.

- 2) Bermain bangun membangun (*Constructive Play*)  
Dalam kegiatan bermain ini anak dapat membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia.
- 3) Bermain pura-pura (*Make believe play*)  
Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Permainan dengan peraturan (*Games with rules*)  
Dalam kegiatan bermain ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Perlahan-lahan anak akan memahami bahwa aturan dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, selama tidak menyimpang jauh dari aturan umumnya.<sup>20</sup>

Berdasarkan tahapan-tahapan bermain sebelumnya, kegiatan bermain anak sangat dipengaruhi oleh usia anak, yang diikuti oleh perkembangan kognisi dan motorik anak, seiring dengan bertambahnya usia seorang anak seiring itu pula aspek motorik dan kognitif akan berkembang, dan otomatis semakin kompleks juga cara anak bermain. Selain bermain membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain juga dapat membantu anak untuk belajar dan melatih kemampuannya. Tugas orang tua atau guru untuk memilihkan permainan dan alat permainan yang cocok untuk anak, di mana alat permainan atau bentuk permainan yang memiliki kemampuan untuk merangsang kemampuan sosial, ketangkasan, dan kreativitas pada anak. Dengan memilih mainan dan alat permainan yang tepat untuk anak, berarti sama halnya dengan mendukung kesempatan mereka untuk belajar dengan lebih efektif dan efisien sesuai dengan fase usia mereka masing-masing.

### **C. Jenis-jenis bermain**

Sheridan mengkategorikan permainan dalam enam jenis, yaitu :

- 1) *Active Play*  
Kegiatan bermain yang banyak melibatkan anggota tubuh seperti kepala, tubuh dan anggota badan dalam kegiatan duduk, merangkak, berdiri, berjalan, memanjat, melompat, melempar, menendang dan menangkap.
- 2) *Explorative and manipulative play*  
Bermain eksplorasi dan manipulatif biasanya dimulai pada usia 3 bulan ketika bayi mulai memainkan jari-jarinya.
- 3) *Imitative Play*  
Bermain yang dilakukan dengan meniru apa yang orang lain lakukan. Bermain imitatif menunjukkan bahwa anak telah mengamati tindakan dan mampu mengenali bahkan mengulangnya (mengimitasi).
- 4) *Constructive Play*  
Bermain dengan membangun atau mengkonstruksi sesuatu. Bermain konstruksi membutuhkan kemampuan memanipulasi komponen dan kemampuan memvisualisasikan dan merencanakan objek dalam pikiran.
- 5) *Pretend Play*  
Bermain berpura-pura atau bermain drama, bermain pura-pura membutuhkan dan sangat bergantung pada penggunaan imajinasi dan kreativitas anak.
- 6) *Games With Rule*  
Permainan dengan aturan dapat membantu anak dalam memahami tentang berbagi, kesabaran, kedisiplinan, dan sikap sportif.<sup>21</sup>  
Smilansky dalam Ayres and Levé membagi permainan ke dalam empat kategori, antara lain :
  - 1) Bermain fungsional: gerakan otot berulang, tujuan utamanya adalah pergerakan objek
  - 2) Bermain Konstruktif : membuat atau membangun sesuatu dari benda-benda
  - 3) Bermain Drama: bermain atau terlibat dalam *make-believe* atau bermain pura-pura
  - 4) *Game* dengan aturan : mengakui, menerima, dan sesuai dengan aturan yang dipaparkan sebelumnya. <sup>22</sup>

Brian Sutton-Smith (Bens) membagi bermain dalam empat kategori, antara lain :

1) *Imitative Play*

Selama tahun pertama, bayi lebih meniru kepada orangtua. Selama tahun kedua kehidupan, anak mengumpulkan semua gerakan yang ditiru dan diamati lalu mengkombinasikannya.

2) *Exploratory Play*.

Pada tahun pertama, anak mengeksplorasi-sentuhan, selera, dan memanipulasinya. Pada tahun kedua, kegiatan bermain anak seperti mengisi dan mengosongkan sesuatu, memasukkan dan mengeluarkan, menarik atau menggulung. Pada tahun ketiga, anak mengatur, menumpuk, menggabungkan, dan memanipulasi benda.

3) *Testing Play*

*Testing Play* lebih ditunjukkan oleh anak pada tahun kedua mereka, anak-anak mulai menguji keterampilan motorik mereka, menarik, mengangkat benda, memanjat, berlari, dan melompat.

Saat anak-anak lebih tua, mereka menguji diri dalam permainan bersama teman-teman mereka. Mereka bersaing dengan orang lain untuk mengukur kemampuan mereka, baik fisik dan intelektual. Mereka juga menguji emosi mereka, seperti rasa takut dan marah,

4) *Model-Building Play*

Sekitar usia 4 tahun, bermain anak menjadi eksplisit, mereka menyusun blok dan membentuk sesuatu yang lebih jelas. Anak-anak mulai menempatkan unsur-unsur pengalaman mereka bersama-sama dengan cara yang unik.<sup>23</sup>

Smith mengkategorikan bermain dalam enam jenis, yaitu:

1) *Social contingency play*

Permainan mana anak menikmati dalam merespon stimulasi yang diberikan oleh orang lain.

2) *Sensorimotor play*

*Sensorimotor play* mengacu pada kegiatan yang sering dilakukan pada periode sensorimotor Piaget, sekitar anak

berusia 2 tahun. Hal ini mengacu pada kegiatan dengan benda atau tubuh yang didasarkan pada sifat-sifat sensori dari objek, misalnya mengisap benda, memukul-mukul benda.

3) *Object play*

Ketika anak melewati periode sensorimotor, kegiatan anak lebih kepada benda-benda, dan biasanya akan mengkonstruksinya membuat menara dari blok, dengan menggunakan tanah liat, menuangkan air dari satu wadah ke wadah lain.

4) *Language play*

Anak-anak bermain dengan suara, suku kata, kata, dan frase. Pada sekitar 2 tahun, balita sering berbicara sendiri sebelum tidur atau setelah bangun, bagi mereka ini adalah hal yang menyenangkan.

5) *Physical activity play*

Secara umum, hal ini mengacu pada gerakan tubuh. Latihan bermain berupa berjalan, melompat, merangkak, memanjat, dan sebagainya.

6) *Fantasy or pretend play*

Bermain fantasi atau berpura-pura ditandai dengan penggunaan benda, tindakan, atau vokalisasi. Satu blok menjadi kue, atau selembar kertas menjadi tiket bus. Tindakan bermain berpura-pura seperti minum secangkir teh, atau memutar kemudi mobil. Dan akan bermain fantasi akan lebih kompleks ketika bermain sosiodrama. Ini melibatkan permainan peran dan lebih dari satu orang yang berpartisipasi.<sup>24</sup>

Parten melihat kegiatan bermain pada anak sebagai *social participation* (partisipasi sosial) atau bermain sosial, adapun jenis bermain sosial menurut Parten antara lain :

1) *Unocoppied play*

Dalam Unocoppied play, anak-anak tidak terlibat dalam permainan, Mereka membuat gerakan yang acak dan tanpa tujuan yang jelas. Bila tidak ada hal yang menarik anak-anak

hanya akan menyibukkan diri dengan memainkan anggota tubuhnya.

2) *Solitary Play*

Anak-anak bermain dengan mainan sendiri, tidak bergabung dan tidak dipengaruhi dengan anak-anak di sekitarnya. Anak lebih memfokuskan konsentrasi bermainnya kepada mainannya sendiri, dan akan menyadari kehadiran anak lain jika mainannya diganggu atau diambil.

3) *Onlooker Play*

*Onlooker play* yaitu anak hanya menonton orang lain bermain, tetapi tidak terlibat langsung di dalamnya, keterlibatan anak hanya dalam bentuk interaksi sosial, seperti percakapan tentang bermain, tanpa benar-benar bergabung dalam kegiatan bermain.

4) *Paralel Play*

Merupakan kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing bermain sendiri-sendiri. Anak tidak tergantung dengan anak yang lain. Ketika bermain mereka biasanya bicara satu sama lain, tetapi apabila seseorang meninggalkan tempat, yang lain tetap melanjutkan kegiatannya.

5) *Assosiative Play*

Bermain asosiatif ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, bercakap-cakap saling tukar alat permainan, akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat kerja sama.

6) *Cooperative Play*

*Cooperative play* ditandai dengan adanya kerjasama antar pasangan atau kelompok anak, di dalamnya terdapat pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu.<sup>25</sup>

Berdasarkan jenis bermain sosial di atas, peneliti memilih dua jenis bermain yang disesuaikan dengan permainan

tradisional etnis Bugis-Makassar, yaitu *Cooperative play* (bermain kooperatif) dan *Parallel play* (bermain paralel).

### 1) **Cooperative Play**

*Cooperative play* atau bermain kooperatif, menurut Parten adalah anak bermain secara kelompok yang diselenggarakan untuk tujuan membuat beberapa produk materi, atau berjuang untuk mencapai beberapa tujuan kompetitif, atau mendramatisir situasi kehidupan orang dewasa bisa atau bermain *game* formal.<sup>26</sup> Kontrol terhadap kelompok adalah di tangan satu atau dua anggota yang mengarahkan aktivitas lain, untuk mencapai tujuan kelompok ada pembagian kerja, dan biasanya ada peran yang berbeda di antara anggota dan mereka saling melengkapi.

Bermain kooperatif adalah kegiatan bermain antara dua atau lebih individu, di mana setiap bagian dari aktivitas bermain ditujukan untuk mencapai tujuan yang sebelumnya telah disepakati atau dinegosiasikan. Dalam bermain kooperatif individu menjadi bagian dari sebuah kelompok, di mana setiap individu berbagi tujuan dan kegiatan, berpartisipasi, menghadapi tantangan untuk kesenangan daripada memiliki tujuan untuk saling mengalahkan. Dengan otoritas yang berpusat, peserta belajar bagaimana dan kapan harus bekerja sama dengan peserta lain, dan hal yang paling menyenangkan dari permainan ini adalah ketika peserta mempunyai peran masing-masing. Orientasi bermain kooperatif bertujuan untuk perdamaian, keadilan, penghormatan atas perbedaan individu, kualitas hidup, solidaritas, dan saling pengertian di antara manusia.<sup>27</sup>

Fantuzzo (Brassard and Boehm) menjelaskan bermain dalam konteks kooperatif adalah anak bekerja sama dengan anak lainnya dalam kegiatan bermain bersama, saling melengkapi, anak dapat mengambil peran timbal balik yang khas yang berbeda dengan anak yang lain dan menyesuaikan perilakunya sesuai dengan tindakan anak lain.<sup>28</sup>

Snow dan Van Hemel bermain kooperatif adalah di mana anak-anak berinteraksi dengan anak-anak lain melalui bermain saling bekerja sama dan berorientasi pada tujuan bersama.<sup>29</sup> Dalam bermain kooperatif anak dituntut untuk bekerja sama dan

saling berinteraksi dengan teman sepermainan agar tujuan dari permainan dapat terlaksana.

Menurut White ketika anak bermain kooperatif atau bermain group, anak-anak belajar untuk mengidentifikasi dengan kelompok sebaya, bekerja dan bermain bersama-sama, mengembangkan komunikasi dan keterampilan percakapan, mengontrol emosi mereka, menggunakan berbagai strategi untuk menyelesaikan konflik, menerapkan aturan yang lebih fleksibel, mengatasi persaingan dan untuk memahami kepemimpinan.<sup>30</sup>

Frost et al mengungkapkan bahwa bermain kooperatif lebih berpusat pada kelompok.<sup>31</sup> Anak bermain dengan anak-anak lain dalam membuat beberapa produk, bermain game, atau mendramatisir situasi kehidupan. Frost menambahkan bermain kooperatif sangat memungkinkan anak-anak untuk membuat hubungan antara tema, situasi, dan orang lain.

Senada dengan hal tersebut, Jahr dan Eldevik menjelaskan bermain kooperatif atau bermain secara bersama-sama di mana setiap anak tidak hanya meniru tindakan rekan-rekannya, tapi mampu menghasilkan respons baru terhadap rangsangan dari rekan-rekan mereka ketika bermain.<sup>32</sup>

Torbert (Frost et.al) menyatakan bahwa bermain permainan kooperatif atau permainan yang dilakukan secara bersama-sama harus memenuhi syarat sebagai berikut :

- 1) Permainan harus memiliki tingkat (level) permainan, untuk mengakomodasi perbedaan anak.
- 2) Permainan harus memiliki tantangan progresif sehingga anak-anak dapat menunjukkan peningkatan.
- 3) Permainan harus menantang sehingga anak perlu menerapkan diri mereka untuk memecahkan masalah permainan sehingga memberikan kesempatan belajar pada anak.<sup>33</sup>

Dalam bermain kooperatif, banyak hal yang dapat dipelajari oleh seorang anak, antara lain :

- 1) Mendidik anak untuk berbagai strategi untuk mempertahankan permainan: misalnya, berbagi, bergiliran,

konsultasi, menawarkan dan menerima saran, berurusan dengan konflik dan perselisihan, rekonsiliasi.

- 2) Mengembangkan kemampuan anak dalam bermain secara urutan.
- 3) Bekerja pada tujuan bersama: perencanaan, negosiasi, dan pelaksanaan.
- 4) Bermain peran, menggunakan karakter dan tema dari kehidupan nyata, cerita akrab, dan peristiwa imajiner.
- 5) Melatih emosional, yaitu pengakuan, pemahaman dan ekspresi yang tepat dari perasaannya sendiri sebagai konsekuensi dari tindakan.
- 6) Empati, pengakuan dan tanggapan yang sesuai dengan kebutuhan, perasaan dan perspektif orang lain.
- 7) Mengajarkan anak untuk berkomunikasi dalam mengungkapkan keinginan.
- 8) Mengajarkan keterampilan untuk membuat dan mempertahankan persahabatan <sup>34</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan kooperatif adalah permainan yang dilakukan oleh beberapa anak dalam satu kelompok, di mana anak saling berkomunikasi, bekerja sama dengan mengambil peran masing-masing dan berorientasi pada tujuan bersama.

Orlick mengemukakan bahwa permainan yang dirancang untuk membuat anak-anak bekerja sama sangat efektif dalam meningkatkan interaksi sosial antara anak-anak prasekolah dan TK di lingkungan sekolah. <sup>35</sup>

## **2) *Parallel play***

*Parallel play* (bermain paralel) atau bermain independen, menurut Parten anak bermain secara independen, namun aktivitas bermain dilakukan di antara anak-anak lain yang mempunyai mainan yang sama, dan tidak mencoba untuk mempengaruhi atau mengubah aktivitas anak-anak di dekatnya. <sup>36</sup>

Menurut Johnson et al bermain paralel terjadi ketika anak-anak yang dekat satu sama lain dan terlibat dalam kegiatan

serupa tetapi tidak berinteraksi social.<sup>37</sup> Rubin membagi bermain paralel dalam tiga jenis, antara lain : *Parallel-functional activity* atau aktivitas motorik berulang di dekat orang lain, *Parallel-constructive behavior*, biasanya muncul pada kegiatan-kegiatan yang guru lakukan di kelas mereka, guru mengatur anak-anak untuk duduk berdekatan pada meja yang sama, dan melakukan kegiatan yang bersifat konstruktif, misalnya bermain lego, teka-teki, *Parallel-dramatic activity*, terjadi ketika anak-anak mengambil peran di samping rekan-rekannya.<sup>38</sup> Rubin menambahkan, permainan paralel yang dilakukan oleh anak berkorelasi positif terhadap kemampuan sosial anak, walaupun tidak terjadi interaksi langsung antara anak yang bermain tapi dalam proses bermain anak mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, merencanakan, regulasi diri, dan kepercayaan diri, bahkan anak akan menjadi populer di antara rekan-rekannya.

Howes and Matheson dalam Johnson bermain paralel adalah ketika anak bermain dalam jarak dan dalam kegiatan serupa tapi tanpa pemberitahuan atau kesadaran satu sama lain.<sup>39</sup> Walaupun beda dalam istilah, Howes dalam Johnson menjelaskan bahwa bermain secara paralel atau *mutual regard*, adalah ketika anak ketika bermain kegiatan yang sama, tidak ada komunikasi secara verbal atau tawaran sosial lainnya.<sup>40</sup>

Bermain paralel adalah ketika anak-anak yang hanya bermain di samping temannya (*side-by-side*) dan dengan menggunakan bahan serupa dan tanpa berinteraksi.<sup>41</sup> Menurut White bermain paralel adalah ketika anak-anak bermain bersama dan berdampingan, mereka bermain menggunakan alat yang sama tapi mereka tetap bermain secara independen walapun sesekali mereka saling meniru.<sup>42</sup>

Brigano suatu bentuk bermain selama dua anak terlibat dalam kegiatan bermain yang sama dalam jarak satu sama lain tanpa berbagi pikiran, tujuan bermain, atau terlibat dalam bermain bersama. Bermain paralel adalah di mana dua anak atau lebih terlibat dalam satu permainan dan mereka tidak saling berinteraksi langsung, mereka hanya sibuk dengan permainan mereka sendiri.<sup>43</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat, bermain paralel dapat didefinisikan sebagai kegiatan anak bersama dengan menggunakan alat permainan yang sama tetapi mereka bermain secara independen, walaupun sesekali mereka melakukan interaksi.

#### **D. Manfaat bermain bagi anak**

Aktivitas bergerak dan bersuara menjadi sarana yang sangat efektif dalam proses belajar buat anak, dengan kata lain bermain sebagai sebuah proses sosialisasi antara anak dengan lingkungan sekitarnya. Dengan bermain, anak bisa merasa bahagia. Rasa bahagia inilah yang akan menstimulasi saraf-saraf otak anak untuk saling terhubung, sehingga membentuk sebuah memori baru memori yang indah yang akan membuat jasmani dan jiwa anak menjadi sehat.

Saat bermain, anak akan berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak berusaha mengekspresikan pengetahuan yang mereka ketahui dan yang mereka miliki tentang keadaan sekitar mereka dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan yang baru, dan semua dilakukan dengan cara yang menyenangkan hati dan perasaan mereka. Tidak hanya pengetahuan tentang dunia yang ada dalam pikiran anak yang terekspresikan lewat bermain, tapi juga hal-hal yang ia rasakan, ketakutan, rasa marah, rasa sedih, dan rasa senang. Menurut Semiawan melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran, umpama: ia bisa bermain peran sebagai ibu atau bapak yang galak, atau sebagai bayi atau anak yang mendambakan kasih sayang, di dalam semua permainan itu ia dapat menyatakan rasa benci, takut, dan gangguan emosional lainnya <sup>44</sup>

Sheridan mengemukakan bahwa banyak manfaat yang didapatkan anak ketika mereka bermain, anak-anak mendapatkan banyak kepuasan emosional dari bermain.<sup>45</sup> Sheridan mengidentifikasi manfaat bermain ke dalam empat kategori, antara lain :

- 1) Masa Pembelajaran  
Seiring usia anak bertambah maka anak-anak secara bertahap akan mengembangkan kompetensi dalam melaksanakan tugas sehari-hari misalnya berpakaian dan makan sendiri atau menjawab telepon. Bermain dapat menyediakan sarana untuk memperoleh dan berlatih mengasah keterampilan mereka.
- 2) Mengamati/Mengkaji  
Anak-anak mengetahui tentang dunia di sekitar mereka melalui proses mengamati, mengeksplorasi, berspekulasi, dan membuat penemuan. Misalnya, anak akan belajar tentang sifat-sifat air, bahwa beberapa hal mengapung dan tenggelam. Bermain memberikan kesempatan yang luas untuk mereka belajar secara informal.
- 3) Terapi  
Bermain dapat memberikan efek ketenangan. Bermain menjadi sebuah pelarian dari kebosanan atau sarana pengalihan perhatian dari hal-hal yang secara fisik atau emosional yang tidak menyenangkan, seperti rasa sakit
- 4) Rekreasi  
Rekreasi adalah fungsi bermain yang paling mudah muncul dalam pikiran. Anak-anak menghibur diri melalui bermain, mereka sangat menikmati dan bersenang-senang.

Vygotsky memandang bermain sebagai “kendaraan” penting untuk perkembangan kognitif.<sup>46</sup> Bermain menawarkan anak dunia yang tidak terikat oleh dunia nyata yang dikendalikan oleh otoritas orang tua, guru, atau pengasuh. Menurut Vygotsky, dengan bermain anak akan berimajinasi, dengan imajinasi inilah anak akan bertindak di luar kebiasaannya bahkan di luar usianya. Sebagai contoh, seorang anak yang mengendarai sepeda sambil berpura-pura mengendarai mobil. Vygotsky menyatakan bermain akan memengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara, yaitu:

- 1) Melalui bermain menciptakan suatu kemampuan yang potensial pada anak kepada kemampuan yang aktual (*Zone of Proximal Development*). Dengan bantuan ZPD

kemampuan yang awalnya masih berupa potensi (belum terwujud) meskipun dalam keadaan yang matang (siap) menerima informasi ataupun keterampilan baru kemudian akan terealisasi dalam perilakunya.

- 2) Bermain membantu memfasilitasi pemisahan pikiran dari objek dan aksi.

Di dalam bermain, anak lebih menuruti apa yang ada dalam pikirannya daripada yang ada dalam realita. Karena bermain memerlukan penggantian suatu objek dengan objek lainnya. Anak-anak mulai memisahkan makna atau ide suatu objek dengan objek itu sendiri. Ketika seorang anak menggunakan balok sebagai gelas, dan minum dari gelas tersebut, anak mengambil makna gelas dan memisahkan makna itu dari objeknya. Kemudian sejalan dengan perkembangan anak, kemampuan untuk membuat substitusi (penggantian) menjadi lebih fleksibel. Pemisahan antara makna dengan objeknya merupakan persiapan untuk perkembangan membuat gagasan dan berpikir abstrak. Di dalam berpikir abstrak anak mengevaluasi, memanipulasi dan memonitor ide dan pikiran tanpa mengacu pada dunia nyata. Kegiatan ini juga merupakan persiapan untuk transisi menulis. Tingkah laku anak tidak lagi dikendalikan oleh objek.

- 3) Bermain mengembangkan penguasaan diri.

Di dalam bermain, anak tidak dapat bertindak sembarangan. Anak bertindak sesuai skenario dan aturan yang ada.<sup>47</sup>

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan paling disukai oleh anak-anak, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga para ahli berpendapat bahwa usia prasekolah adalah usia bermain. Anak dapat mengembangkan rasa harga diri, belajar untuk saling memberi dan berbagi dengan orang lain, belajar berkomunikasi dan menyesuaikan diri dalam kelompok teman di. Bermain dapat meningkatkan kemungkinan bahwa anak untuk berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain, permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna,

menolong anak menguasai kecemasan dan konflik, karena tekanan-tekanan dapat dilepaskan melalui bermain.

Menurut Freud dan Erikson dalam Santrock permainan membantu anak mengatasi kecemasan dan konflik, karena ketegangan reda dalam permainan, anak-anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. <sup>48</sup> Para terapis menggunakan terapi permainan untuk membuang frustrasi dan untuk menganalisis konflik anak serta cara-cara untuk mengatasinya. Anak-anak merasa tidak terancam dan lebih cenderung untuk mengekspresikan perasaan mereka yang sebenarnya dalam konteks permainan.

Berlyne dalam Santrock menggambarkan permainan sebagai sesuatu yang menarik dan menyenangkan karena memuaskan dorongan eksplorasi kita <sup>49</sup> Dorongan tersebut melibatkan rasa ingin tahu dan keinginan akan informasi tentang sesuatu yang baru dan tidak biasa. Permainan juga merupakan sebuah alat ketika anak-anak dapat mengeksplorasi dan mencari informasi baru dengan aman. Permainan mendorong perilaku eksplorasi dengan menawarkan kepada anak-anak kemungkinan pembaruan, kompleksitas, ketidakpastian, kejutan, dan keanehan.

Dengan bermain, anak akan merasa bahagia. Selain membuat anak bahagia dan senang, banyak manfaat yang didapatkan dari kegiatan bermain, Willson mengungkapkan manfaat bermain di lingkungan yang natural/alami :

- a) Bermain di lingkungan alami memberikan kesempatan jauh lebih banyak untuk pengembangan dan pembelajaran dibandingkan taman bermain yang dilengkapi dengan olah raga peralatan saja.
- b) Bermain di lingkungan alami dapat menjadi stimulus pengembangan secara holistik, (adaptif, estetika, kognitif, komunikasi, sensorimotor, dan sosioemosional).
- c) Bermain di lingkungan alami cenderung lebih bervariasi, kompleks, dan kreatif.
- d) Bermain di lingkungan alami dapat mendorong kecerdasan naturalistik anak-anak.

- e) Bermain di lingkungan alami dapat mendukung pembelajaran.
- f) Anak-anak bermain di lingkungan alami kemungkinan anak untuk mengalami cedera dan perselisihan sangat kecil <sup>50</sup>

Adapun manfaat bermain ditinjau dari aspek perkembangan anak, yaitu:

### **1) Perkembangan fisik melalui kegiatan bermain**

Pada masa usia dini, kemampuan yang pesat berkembang adalah kemampuan motorik. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan kemampuan gerak anak yang dapat terlihat jelas dengan berbagai gerakan dan ragam permainan yang dapat dilakukan anak, oleh karena itu bermain merupakan salah satu media untuk menstimulasi perkembangan fisik-motorik anak.

Saat lahir, kontrol kaki seorang bayi sangat kurang, mereka tidak bisa duduk, berdiri, merangkak, atau berjalan, dan mereka hanya mengandalkan refleks umum seperti menghisap dan menggenggam. Refleks ini dengan cepat digantikan, seiring dengan jalur-jalur saraf yang ada di otak yang semakin kompleks dan siap mengakomodasi perkembangan yang berbeda. Stimulasi sensorik dan fisik yang intensif sangat penting untuk pertumbuhan sinapsis di otak kecil, daerah yang mengatur koordinasi dan kontrol otot<sup>51</sup> Walaupun perkembangan kemampuan motorik halus dan kasar berkembang dengan sendirinya, namun keduanya membutuhkan pembentukan dan mielinasi dari sinapsis. Sirkuit saraf yang menghubungkan korteks motor otak dan otot-otot yang sangat memerlukan stimulasi kegiatan motorik secara berulang-ulang, untuk itu neuron motorik anak harus selalu distimulasi dan dilatih sejak usia dini, salah satu cara yang digunakan adalah dengan kegiatan bermain, bukan hanya kemampuan motorik yang terlatih, faktor-faktor terkait ikut berpengaruh, seperti daya tahan, konsentrasi, motivasi, kepercayaan dan akan memunculkan dan mengembangkan keterampilan baru.

Dengan demikian, orang tua, dan guru perlu bersikap bijaksana untuk senantiasa memberikan pengalaman dalam

bentuk stimulasi dan latihan, salah satunya dengan kegiatan bermain.

## **2) Perkembangan kognitif melalui kegiatan bermain**

Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak melalui bermain. Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain, anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius.<sup>52</sup> Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, prinsip "*learning thorough play*" ini sudah diterapkan sejak dahulu, bahkan Plato menerapkan metode bermain dalam mengajarkan matematika kepada murid-muridnya.

Ketika bermain, anak membuat aturan bersama dengan temannya, maka pada saat itulah anak membangun pikiran abstraknya, sehingga anak akan mendapatkan ide-ide yang lebih kreatif. Dengan pengalaman yang didapatkan ketika bermain, anak juga akan membangun daya ingat mereka.

Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tentang objek, konsep dan ide, misalnya: menyortir, mengurutkan, berat, dan keseimbangan. Anak-anak mengembangkan strategi dalam memecahkan masalahnya, dan kemampuan untuk berimajinasi (misalnya, dalam bermain pura-pura).<sup>53</sup>

Aktivitas fisik yang teratur juga dapat meningkatkan fungsi kognitif, karena dengan aktivitas tersebut tingkat bahan kimia dalam otak yang bertanggung jawab untuk menjaga kesehatan neuron dapat terjaga.<sup>54</sup>

## **3) Perkembangan sosio-emosional melalui kegiatan bermain**

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya.

Dengan bermain anak menjadi sadar akan dampak dari perilaku mereka dan mengembangkan keterampilan dalam konflik, negosiasi dan penerimaan. Mereka dapat mencoba cara yang berbeda dalam menangani situasi sosial dan mencoba perasaan, emosi, dan peran social.<sup>56</sup>

Khususnya permainan rakyat, anak secara tidak langsung akan mempelajari budaya di daerah mereka, peran-peran sosial, dan peran jenis kelamin yang berlangsung di dalam masyarakat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup. Dari sini ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya.

Bermain dapat membantu anak mengurangi stres, mengembangkan rasa humor, meneliti, dan mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka, berlatih peran sosial dan belajar mengambil keputusan. Secara umum melalui aktivitas bermain akan memperkuat seluruh aspek kehidupan anak yang membuat anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya. Dengan bermain, anak berinteraksi sesuai caranya sendiri seperti penjelajahan, melakukan pilihan dan berbuat salah, mengalami sebab akibat dengan cara yang menyenangkan

## BAB IV PERMAINAN TRADISIONAL

### A. Pengantar

**S**ejak dahulu permainan telah memainkan peran penting dalam menunjang pertumbuhan anak utamanya dalam hal kemampuan mereka, seiring dengan kemajuan teknologi, anak-anak dengan mudah mendapatkan akses ke permainan modern saat ini, sehingga lambat laun permainan tradisional mulai ditinggalkan. Permainan tradisional merupakan salah unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap sebelah mata, karena permainan tradisional adalah merupakan salah satu unsur kebudayaan yang mengandung nilai-nilai budaya warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya.

Permainan tradisional tidak hanya permainan, permainan yang dirancang sedemikian rupa sehingga seseorang dapat mengembangkan banyak keterampilan seperti berpikir logis, membangun strategi, konsentrasi, matematika dasar, dan lain-lain.<sup>56</sup> Dengan kata lain permainan tradisional dapat bertindak sebagai alat bantu belajar, permainan yang mengajarkan kita banyak hal sambil bermain seperti belajar untuk sportif, mengembangkan keterampilan sensorik, menghitung, menambah, meningkatkan keterampilan motorik, mengidentifikasi warna, meningkatkan koordinasi mata dan tangan dan tentunya untuk bersenang-senang, permainan tradisional juga mampu membentuk karakter jujur, kreatif, cerdas, menghargai orang lain, kebersamaan dan mental pada anak. Begitu banyak unsur-unsur yang bermanfaat pada permainan tradisional atau permainan rakyat, banyak cabang olah raga yang populer saat ini berasal dari permainan tradisional, *From the folk-game antecedents, modern achievement sport has emerged as a global system.*<sup>57</sup>

Bermain ditinjau dari konteks budaya masyarakat tradisional dan modern didefinisikan sebagai keadaan pengalaman di mana kemampuan para pemain bertindak sesuai

dengan persyaratan untuk tindakan di lingkungannya<sup>58</sup> Walaupun permainan tradisional hanya mempergunakan alat sederhana tapi mempunyai nilai-nilai budaya dan pendidikan yang sangat tinggi yang menjadi ajaran turun temurun dari nenek moyang.

Permainan tradisional atau *folk-games* menurut Stejskal adalah merupakan permainan yang lebih kepada aktifitas fisik, dan merupakan bagian dari lingkungan masyarakat dan terikat oleh tradisi.<sup>59</sup> Permainan tradisional anak-anak adalah bagian dari kebudayaan rakyat, yaitu karakteristik dasar kebudayaan masyarakat juga sepenuhnya berlaku untuk permainan anak-anak tradisional. Permainan tradisional biasanya berdasarkan penggunaan cerita rakyat yang diambil dari masa lalu.<sup>60</sup> Karakteristik dasar dari permainan tradisional adalah merupakan produk dari kebudayaan rakyat (bukan dari budaya resmi), permainan tradisional berubah dalam proses usaha kreatif, tidak ada penulis yang dikenal, tidak memiliki hak cipta, dan bukan produk komersial.

Menurut AT Cheska dalam Renson mengemukakan bahwa permainan tradisional merupakan penanda sebuah etnis dalam masyarakat kontemporer. Selanjutnya AT Cheska mengidentifikasi fungsi permainan tradisional sebagai penanda suatu etnis, antara lain: (1) bangkitnya budaya yang bertentangan sebuah etnis dengan budaya yang dominan, (2) budaya yang masih hidup masih tersisa dan menjadi nilai-nilai etnis alternatif dalam masyarakat saat ini, (3) penggabungan antara nilai-nilai budaya suatu etnis dengan budaya yang dominan.<sup>61</sup>

Dunning dan Sheard memberikan karakteristik dari permainan rakyat, antara lain :

- a) Sifatnya tersebar atau tersiar, tersirat dalam struktur sosial daerah setempat.
- b) Sederhana dan tidak tertulis dalam aturan adat, dilegitimasi oleh tradisi.
- c) Pola permainan tidak tetap, kecendrungan dapat berubah dalam jangk waktu yang lama tergantung sudut pandang pemain.

- d) Variasi aturan, perlengkapan (ukuran, model dll) tergantung dengan wilayah.
- e) Tidak ada batasan dalam suatu kawasan, durasi, dan jumlah pemain.
- f) Pengaruh alam dan sosial sangat kuat.
- g) Tidak ketatnya perbedaan antara bermain dengan peran.
- h) Beberapa elemen permainan digabung menjadi satu.
- i) Informal kontrol sosial oleh para pemain sendiri dalam konteks permainan yang sedang berlangsung.
- j) Tingkat kekerasan fisik secara sosial dapat ditoleransi, spontanitas emosional, kemampuan untuk menahan diri rendah.
- k) Kegiatan bermain lebih mengarah kepada bermain yang menyenangkan.
- l) Penggunaan kekuatan fisik lebih mendominasi daripada penggunaan teknik. <sup>62</sup>

Dunning dan Sheard memberikan karakteristik dari permainan rakyat, antara lain :

- 1) Sifatnya tersebar atau tersiar, tersirat dalam struktur sosial daerah setempat.
- 2) Sederhana dan tidak tertulis dalam aturan adat, dilegitimasi oleh tradisi.
- 3) Pola permainan tidak tetap, kecendrungan dapat berubah dalam jangk waktu yang lama tergantung sudut pandang pemain.
- 4) Variasi aturan, perlengkapan (ukuran, model dll) tergantung dengan wilayah.
- 5) Tidak ada batasan dalam suatu kawasan, durasi, dan jumlah pemain.
- 6) Pengaruh alam dan sosial sangat kuat.
- 7) Tidak ketatnya perbedaan antara bermain dengan peran.
- 8) Beberapa elemen permainan digabung menjadi satu.
- 9) Informal kontrol sosial oleh para pemain sendiri dalam konteks permainan yang sedang berlangsung.
- 10) Tingkat kekerasan fisik secara sosial dapat ditoleransi, spontanitas emosional, kemampuan untuk menahan diri rendah.

- 11) Kegiatan bermain lebih mengarah kepada bermain yang menyenangkan.
- 12) Penggunaan kekuatan fisik lebih mendominasi daripada penggunaan teknik.
- 13) Diperlombakan/diadakan hanya secara lokal, tidak ada kesempatan untuk mencapai tingkat nasional atau bahkan mendapatkan bayaran.<sup>63</sup>

Permainan rakyat dapat dimaknai sebagai sesuatu yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan kebiasaan (tradisi) yang turun temurun dalam masyarakat pendukungnya dan dapat memberikan rasa puas atau kesenangan bagi pelakunya.

Menurut Danandjaja dalam Achroni permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi.<sup>62</sup> Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak adalah sudah tua usianya, sebagian sudah tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan dari mana asalnya. Permainan tradisional biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Kegiatan fisik yang sering dilakukan oleh anak prasekolah seperti: berguling, melempar, melompat, meluncur, berputar, berjalan, dan berlari dipercaya dapat menjadi sarana dalam merangsang sistem kepekaan dan sensori bagi anak usia dini. Kegiatan tersebut melibatkan emosi dan fisik setiap individu. Permainan tradisional termasuk bermain dengan aturan (*play by the rule* atau *game with rule*), menurut Johnson diusia 4 tahun anak-anak dapat bermain pertandingan yang memiliki aturan serta persyaratan yang sederhana, sistem skor yang mudah, dan

tidak membutuhkan strategi dan keterampilan yang sulit.<sup>64</sup> Permainan dengan aturan dapat dibenarkan sebagai pendidikan karena dapat mengembangkan kemampuan sosial moral dan intelektual anak.

Adapun keutamaan dari permainan anak-anak dalam konteks tradisional antara lain:

- 1) Permainan rakyat mengandung nilai-nilai budaya dan merupakan wujud kebudayaan di bidang permainan.
- 2) Permainan anak-anak merupakan cermin dari nilai budaya, khususnya merupakan transformasi nilai kepada anak-anak/generasi muda.
- 3) Permainan anak-anak merupakan media pendidikan keterampilan yang mengarah kepada pembinaan mental dan fisik.
- 4) Permainan anak-anak adalah perwujudan dari simbol-simbol antara lain sistem budaya, sistem sosial, sistem mata pencaharian, sistem religi dan lain lain.
- 5) Permainan anak-anak berfungsi sebagai hiburan yang mengasyikkan di waktu-waktu senggang atau sebagai sarana sosialisasi bagi anak-anak<sup>65</sup>

Dapat disimpulkan permainan tradisional atau permainan rakyat bukanlah permainan yang tanpa makna melainkan permainan yang penuh nilai-nilai dan norma-norma luhur yang berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan.

Oleh karena itu, permainan tradisional yang diciptakan oleh leluhur bangsa ini pun berdasar atas banyak pertimbangan dan perhitungan. Hal ini karena leluhur kita mempunyai harapan agar nilai-nilai yang disisipkan pada setiap permainan tersebut dapat dilaksanakan anak-anak dalam setiap tindakan dan perbuatannya dengan penuh kesadaran atau tanpa adanya paksaan.

## **B. Permainan tradisional etnis Bugis Makassar**

Lingkungan alam dan letak geografis suatu daerah menentukan bentuk dan jenis permainan maupun sarana dan

peralatan permainan tradisional, begitu pula keadaan alam, sejarah, sistem kemasyarakatan. Hal serupa terjadi pada permainan tradisional etnis Bugis-Makassar, antara lain :

1. Berdasarkan kondisi geografis
  - a. Permainan *Mabbellung* di daerah pantai Kecamatan Tanete Rilau, Kabupaten Barru yang mempunyai mata pencaharian hidup yaitu mengolah potensi laut;
  - b. Permainan *Akdende-dende* di daerah agraris Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.
  - c. Permainan *Mattimang-timang* di daerah agraris Kecamatan Bulukumpa-Tanete Kabupaten Bulukumba.
2. Berdasarkan latar belakang sejarah
  - a. Permainan sering diangkat dari latar belakang sejarah suatu daerah baik dalam penamaannya maupun dari segi idenya yaitu :
  - b. Permainan *Gallak-Gallak* Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa sebagai daerah yang pernah berdiri suatu kerajaan besar yaitu Kerajaan Gowa, ide permainan ini yaitu adanya stratifikasi sosial dalam masyarakat Makassar sebanyak tiga strata utama yaitu Anak Karaeng (bangsawan), Tobaji /Tomaradeka (orang baikbaik/ orang merdeka) dan Ata (hamba).
  - c. Permainan *Mabbaluk-baluk jakka*, di daerah Lalebata Kabupaten Soppeng, sebagai daerah yang pernah berdiri suatu kerajaan yaitu Kerajaan Soppeng, dengan sistem pelapisan sosial tertentu, sehingga sering terjadi problema-problema sosial dalam hal perkawiran antara golongan bangsawan dengan orang biasa. Dalam latar belakang sosial budaya permainan ini mengemukakan suatu cerita tentang perkawinan antara seorang gadis bangsawan dengan seorang laki-laki dari golongan biasa.
  - d. Permainan *Abbombo-bombo* di daerah Ammatoa Kajang Kabupaten Bulukumba yang bersumber dari ajaran Patuntung. Ajaran Patuntung berasal dari gunung Bawakaraeng, kemudian didesak oleh Islam di Gowa. Ajaran ini mempunyai Dewa-dewa tertinggi dan dewa-dewa rendahan, antara lain disebut *Bombo*.

3. Berdasarkan pandangan hidup dan kepercayaan masyarakat
  - a. Permainan *Massappah* di daerah Soppeng yaitu mempunyai arena segi empat dan harus menempuh empat penjuru mata angin yaitu Utara, Timur, Selatan dan Barat;
  - b. Permainan Carompang di daerah Amparita Sidenreng Rappang dengan dasar perhitungan selalu berdasarkan empat dan dengan empat sifat yaitu *arung* (bangsawan), *macca* (cendekia/orang pintar), *sugi* (kaya), dan *warani* (berani).

Dari berbagai macam jenis permainan tradisional yang biasa dimainkan masyarakat etnis Bugis-Makassar, peneliti memilih dua jenis permainan tradisional yang dijadikan sebagai permainan dalam penelitian ini, berdasarkan kebutuhan penelitian permainan yang diambil yaitu permainan yang bisa dimainkan secara kooperatif dan paralel, yaitu permainan *akdende* dan permainan *maggasing* atau *aggasing*.

## **2. Permainan Akdende-dende**

Permainan *Akdende-dende*, atau biasa dikenal dengan nama *engklek*, *Sundamanda*, *Téklék*, *Ingkling*, *Jlong jling*, *lempeng*, atau *dampu*, dalam bahasa Inggris dikenal dengan nama *hopscotch* adalah permainan anak tradisional yang populer di Indonesia bahkan di dunia.<sup>i</sup>

Pemilihan permainan sebagai perlakuan karena permainan *Akdende* merupakan permainan tradisional yang mudah dimainkan untuk semua usia, permainan ini dimainkan secara bersama-sama atau secara kooperatif. Dalam permainan *akdende* anak bermain secara beregu, setiap anggota dalam tim saling bekerja sama untuk menyelesaikan permainan.

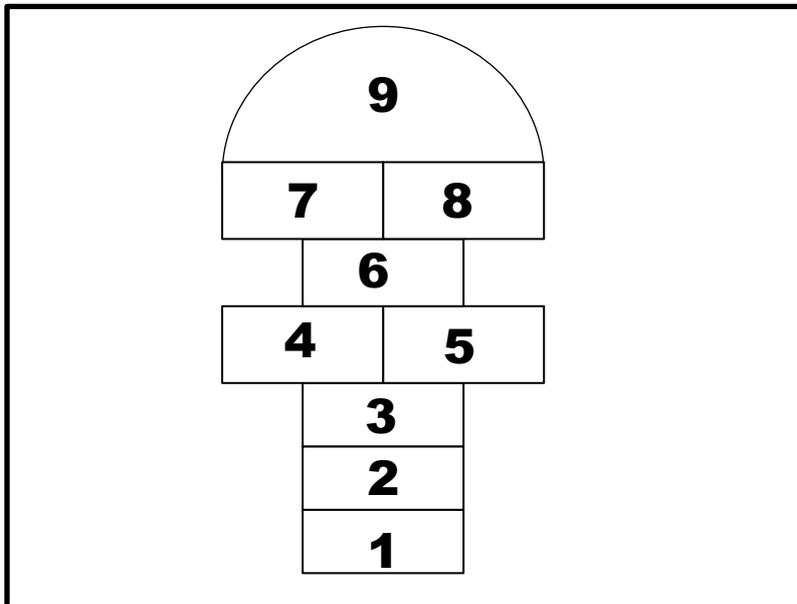
Permainan *Akdende-dende* merupakan permainan tradisional melompat pada bidang yang digambar di tanah, bidang yang berbentuk kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Dalam bahasa Bugis-Makassar *Akdende-Dende*, terdiri dari dua kata, yaitu *Ak*, dan *Dende-Dende*, *Ak* berarti melakukan dan *Dende-Dende* berarti lompat-lompat, jadi

*Akdende-dende* adalah permainan yang dimainkan dengan cara melompat-lompat dengan menggunakan satu kaki.

*Akdende-dende* atau *engklek* secara aturan dan teknik bermain sangat mudah untuk dimainkan, mulai dari anak pra sekolah sampai anak remaja bisa memainkannya. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal.

Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus digambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain *Akdende-dende/Engklek*. Untuk menggambar bidang yang akan digunakan untuk bermain *Akdende-dende/Engklek* ini dapat digunakan kapur tulis. Dapat juga digunakan ranting untuk menggores bidang permainan (jika permainan dilakukan di pelataran tanah atau lapangan). Bentuk bidang permainan *engklek* bermacam-macam, namun cara bermainnya pada dasarnya sama.



Gambar 1 Arena permainan *Akdende-dende/Engklek* yang populer di Indonesia

Jumlah pemain pada permainan ini tidak dibatasi oleh jumlah pemain, bisa dimainkan sendiri (individu) dan secara tim. Setiap pemain harus memiliki *pakkambak/gacuk*, yaitu pecahan genteng atau batu kecil yang berbentuk pipih. Kemudian, seluruh pemain mengadakan *pingsut* (suit). Peserta yang menang mendapat giliran untuk main terlebih dahulu.

#### Cara Bermain

- (1) Pemain pertama melemparkan *pakkambak/gacuk*. Saat melemparkannya tidak boleh keluar dari kotak atau batu jatuh di atas garis (*okko*), sangsinya adalah pemain akan gugur, dan pemain kedua akan memulai.
- (2) Pemain pertama melompat dengan satu kaki (*engklek/akdende*), dari kotak 1 sampai kotak 8 kemudian berhenti sejenak di kotak 9 kemudian kembali lagi dengan mengambil *pakkambak/gacuk* yang ada di kotak satu dengan posisi kaki satu masih diangkat.
- (3) Setelah itu pemain melemparkan *pakkambak/gacuk* tersebut sampai ke kotak 2 jika keluar dari kotak 2 maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya.
- (4) Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan *pakkambak/gacuk*. Pergiliran dilakukan jika pemain melempar *pakkambak/gacuk* melewati sasaran, atau menampak dua kaki dikotak 1,2,3,4,5,6,7,8 dan berhenti sejenak di kotak 9 kemudian lompat lagi di kotak 3 dan berhenti di kotak 2 untuk mengambil *pakkambak/gacuk* di kotak 1.
- (5) Jika *pakkambak/gacuk* berada dikotak 2 maka pemain mengambilnya di kotak 3, jika *pakkambak/gacuk* berada di kotak 4 dan 5 maka pemain mengambilnya di kotak 6, apabila *pakkambak/gacuk* di kotak 7 dan 8 pemain mengambilnya di kotak 9.
- (6) Kemudian jika semua telah dilakukan oleh semua pemain maka pemain melemparkan *pakkambak/gacuk* dengan membelakangi *engkleknya* jika pas pada kotak yang dikehendaki maka kota itu akan menjadi rumahnya maka boleh berhenti di kotak tersebut seperti pada kotak 9 tapi

hanya berlaku pada pemain yang menang pada permainan tersebut begitu seterusnya sampai kotak-kotak mulai dari angka 1 sampai 6 menjadi milik para pemain. Jika semua telah dimiliki oleh sang pemain maka permainan dinyatakan telah selesai.

- (7) Pemenang adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak pada *engklek/akdende-dende* yang di gambar.

### 3. Permainan *Aqqasing*

Maqqasing adalah penamaan dalam bahasa Makassar, Bugis dan Toraja yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan bermain gasing. Penamaan permainan ini bersumber dari alat yang digunakan dalam bermain, yaitu gasing.

Gasing adalah mainan yang bisa berputar pada poros dan berkeseimbangan pada suatu titik. Gasing merupakan salah satu mainan tertua yang ditemukan di berbagai situs arkeologi dan masih bisa dikenali. Selain merupakan mainan anak-anak dan orang dewasa, sebagian besar gasing dibuat dari kayu, walaupun sering dibuat dari plastik, atau bahan-bahan lain. Kayu diukir dan dibentuk hingga menjadi bagian badan gasing. Tali gasing umumnya dibuat dari nilon, sedangkan tali gasing tradisional dibuat dari kulit pohon. Panjang tali gasing berbeda-beda bergantung pada panjang dari lengan orang yang memainkannya.

Gasing adalah salah satu bentuk permainan rakyat tradisional yang keberadaannya dikenal oleh hampir semua suku bangsa Indonesia. Wilayah persebarannya sangat luas, karena semua daerah yang ada di wilayah kepulauan Indonesia umumnya mengenal permainan ini. Itulah sebabnya, bangsa Indonesia yang masyarakatnya terdiri dari berbagai suku bangsa dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda-beda mengenal berbagai jenis permainan gasing. Masyarakat Jawa Barat dan DKI Jakarta menyebutnya *gangsing* atau *panggal*. Masyarakat Lampung menamainya *pukang*, warga Kalimantan Timur menyebutnya *begasing*, sedangkan di Maluku disebut *Apiong* dan di Nusatenggara Barat dinamai *Maggasing*. Hanya

masyarakat Jambi, Bengkulu, Sumatera Barat, Tanjungpinang dan Kepulauan Riau yang menyebut *gasing*. Nama *maggasing* atau *aggasing* juga dikenal masyarakat Bugis di Sulawesi Selatan. Sedangkan masyarakat Bolaang Mongondow di daerah Sulawesi Utara mengenal *gasing* dengan nama *Paki*. Orang Jawa Timur menyebut *gasing* sebagai *kekehan*. Sedangkan di Yogyakarta, *gasing* disebut dengan dua nama berbeda. Jika terbuat dari bambu disebut *gangsingan*, dan jika terbuat dari kayu dinamai *pathon*.<sup>ii</sup>

*Gasing* memiliki beragam bentuk, tergantung daerahnya. Ada yang bulat lonjong, ada yang berbentuk seperti jantung, kerucut, silinder, juga ada yang berbentuk seperti piring terbang. *Gasing* terdiri dari bagian kepala, bagian badan dan bagian kaki (*paksi*). Namun, bentuk, ukuran dan bagian *gasing* berbeda-beda menurut daerah masing-masing.



Gambar 2.2 Berbagai macam bentuk *gasing* di Indonesia

Permainan *Gasing* dapat dilakukan sembarang waktu, baik pagi, siang, maupun sore hari sebagai pengisi waktu senggang. Di samping itu terkadang pula diikutsertakan pada upacara-upacara pesta panen.

Alasan pemilihan permainan *gasing* dalam penelitian adalah karena permainan tradisional *gasing* merupakan

permainan tradisional yang dimainkan secara paralel. Setiap anak bermain dengan masing-masing gasing ditangannya.

#### **Peristiwa/ waktu permainan**

Permainan ini dapat dilakukan sembarang waktu, baik pagi, siang maupun sore hari sebagai pengisi waktu senggang. Di samping itu terkadang pula diikutsertakan pada upacara-upacara pesta panen.

#### **Peserta/ pelaku**

- a. Jumlah pemain : dimainkan oleh satu orang atau lebih.  
Usia pemain : anak-anak hingga dewasa.
- b. Jenis kelamin : laki-laki kelompok sosial pemain: dapat dilakukan oleh semua.
- c. Kelompok sosial pemain: dapat dilakukan oleh semua golongan masyarakat.

#### **Peralatan/ perlengkapan permainan**

- a. Arena permainan berupa sebidang tanah yang rata, dan agak keras dengan luas  $\pm 4 \times 4$  meter :
- b. Gasing yang terbuat dari jenis kayu yang berkualitas; baik, berbentuk bulat dengan garis menengah antara 5 cm - 7 cm. Bagian bawahnya agak dilancipkan dan ujungnya dibentuk seperti paku dengan tonjolan yang panjangnya + 3 cm.
- c. **Ulang** (benang), yaitu tali yang kuat dan tidak **mudah** putus yang garis menengahnya kira-kira 2 mm, panjang  $\pm 3$  meter. Salah satu ujung tali dibuhul kuat- kuat dan ujungnya yang lain dikaitkan pada sekerat kayu kecil yang panjangnya  $\pm 3$  cm. Kayu ini berfungsi menahan benang sewaktu gasing dilontarkan/ dilepaskan.

#### **Aturan permainan**

Sebagai salah satu permainan yang bersifat hiburan, maka dalam pelaksanaan permainan ini tidak terdapat aturan-aturan yang mengikat pemain seperti pada jenis permainan rakyat lainnya pada umumnya. Hanya saja jika permainan ini diperlombakan/dipertandingkan, maka untuk menentukan pemenangnya dilihat berdasarkan lamanya gasing berputar.

#### **Jalannya permainan**

Sebelum permainan ini dimulai, pertama-tama kepala gasing dipegang atau digenggam dengan satu tangan, kemudian tangan satunya memasang tali pada gasing bagian **bawah**. Cara melakukannya yakni buhul di ujung tali dilekatkan pada tonjolan bagian bawah lalu ditekan dengan telunjuk tangan yang menggenggam gasing. Selanjutnya tali dililitkan kuat-kuat dan rapat hingga kira-kira tiga perempat badan gasing terbalut. Setelah itu ujung tali yang tersisa yang **telah** diikatkan pada sekerat kayu disisipkan di antara jari telunjuk dari jari tengah. Dengan demikian berarti gasing telah berpindah tangan ke tangan yang telah melilitkan benang, digenggam kuat-kuat kemudian dilontarkan ke depan. Pada saat gasing akan menyentuh tanah, talinya disentak dengan tangan yang satu, maka berputarlah gasing tersebut.

Lontaran yang kuat dan sentakan tali yang tepat sangat menentukan lamanya putaran gasing. Sehubungan dengan lamanya gasing berputar juga ditentukan oleh beberapa hal, yaitu :

- a. Kualitas gasing, yaitu jenis kayu yang digunakan. Karena semakin berat gasing itu semakin lama pula pvarannya.
- b. Keseimbangan ukuran bulatan dan tinggi badan gasing turut menentukan keunggulannya.

Rapat dan kuatnya benang yang dililitkan pada gasing, sebab jika tidak demikian maka sewaktu gasing sementara dilontarkan, benang yang melilit akan terlepas/ melorot ke luar sehingga gasing terlempar begitu saja tanpa berputar.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Teaching Social Skills to Prevent Bullying in Young Children,  
<http://www.stopbullying.gov/blog/2013/01/03/teaching-social-skills-to-prevent-bullying-in-young-children>
- [2] JPNN.COM,  
<http://www.jpnn.com/read/2013/09/29/193312/Kemampuan-Sosial-Anak-Lebih-Penting-Dibanding-Prestasi-Akademik->, ( diakses pada 29 September 2013).
- [3] Audrey Curtis, *A curriculum for the pre-school child Learning to learn, Second edition*, (London, Routledge, 1997), h.44.
- [4] Christos Evangeliou, *Hellenic philosophy : origin and character* (London,Ashgate Publishing Limited,2006) h.26.
- [5] Mayke Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, PT.Gramedia Widia Sarana Indonesia, 2001), h.1.
- [6] Anu Garg, *Another A Word Day*,(New Jersey, John Wiley & Sons, Inc, 2005), h.26.
- [7] Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity Of Play*, (London, Harvard University Press, 2001), h.6-7.
- [8] Mayke Tedjasaputra,*op.cit.*, h.8.
- [9] Glenda MacNaughton,*Shaping Early Childhood Learners Curriculum and Contexts* (UK,Open University Press, 2003), h.38.
- [10] Thomas Armstrong, *The Best Schools, Mendidik Insan Menjadi Cendekia Seutuhnya*, (Bandung, Mizan Pustaka, 2006), h. 125.
- [11] Sue Dockett dan Marilyn Flear, *Play and Pedagogy in Early Childhood, Bending the Rules*, (Australia, Harcourt Brace, 2002), h. 63-64.
- [12] Conny R. Semiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*, (Jakarta, PT. Prenhalindo, 2002), h. 20.

- [13] Mary Mayesky, *Creativite Activities For Young Children Ninth Edition* (New York: Delmar, Cengage Learning, 2009), h. 130.
- [14] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak, Jilid 1*, (Jakarta, Erlangga, 1995), h. 320.
- [15] Robert J. Coplan et al., Social and Nonsocial Play, *Play From Birth to Twelve, Contexts, Perspectives, and Meanings, Second Edition*, edited by : Doris Pronin Fromberg and Doris Bergen (New York, Routledge, 2006), h. 75.
- [16] Susan Feez, Montessori, *Montessori And Early Childhood*, (London, SAGE Publication Ltd, 2010), h. 28.
- [17] Mayke Tedjasaputra, *op.cit.*, h.24
- [18] Elizabeth B. Hurlock, *op.cit.*, h.324.
- [19] Erik H. Erikson, *Childhood and Society*, (London,Paladin Grafton Books, 1993), h. 198
- [20] Laura E. Berk, *Child Development, Seventh Edition*,(USA, Pearson,2006), h.599.
- [21] Mary D. Sheridan, *Play in Early Childhood, From Birth To Six Years, 3<sup>rd</sup> Edition* (New York, Routledge, 2011), h. 14-15.
- [22] Melanie Ayres and Leslie D. Levé, *Gender Identity and Play in Play From Birth to Twelve, Contexts, Perspectives, and Meanings, Second Edition*, edited by : Doris Pronin Fromberg and Doris Bergen (New York, Routledge, 2006), h. 42.
- [23] Roberta M. Bens. *Child, Family, School,Communit, Socialization and Support Eighth Edition* (Belmont : Wadsworth, 2010) h.293
- [24] Peter Smith. *Children And Play : Understanding Children's Worlds*, (UK:Wiley-Blackwell, 2010), h.8.
- [25] Mildred B. Parten, *Social participation among preschool children* (University Of Minnesota, *Journal of Abnormal and Social Psychology* 28 (3): 136–147), h. 249.
- [26] Mildred B. Parten, *loc cit.*, h. 251.
- [27] Rodney P. Carlisle, *op. cit.*, hh.149-150.

- [28] Marla R. Brassard and Ann E. Boehm, *Preschool assessment Principles and Practices* (New York: The Guilford Press, 2007), h.86.
- [29] Catherine E. Snow and Susan B. Van Hemel, *Early Childhood Assessment Why, What and Now* (Washington, The National Academic Press, 2008), h. 312.
- [30] Chris White, *The Social Play Record A Toolkit for Assessing and Developing Social Play from Infancy to Adolescence*, (London, Jessica Kingsley Publishers, 2006), h. 65.
- [31] Joe L.Frost, et.al., *Play and Child Development 4<sup>th</sup> edition*, (USA, Pearson 2011),h.152
- [32] Jahr, E., & Eldevik, S. (2002). *Teaching cooperative play to typical children utilizing a behavior modeling approach: A systematic replication*. (Behavioral Interventions, 17, pp. 145–157.2002), hh. 145-157.
- [33] Ibid., h.141.
- [34] Chris White, *op cit.*, hh. 63-64.
- [35] Terry Orlick, *Cooperative Play Socialization Among Preschool Children*, (Journal of Individual Psychology, Vol. 37 Issue 1, 1981), h. 54.
- [36] Mildred B. Parten, *loc. cit.*, h. 250
- [37] James E . Johnson, *Play and early Childhood Development, second edition*, (New Yort, Longman, 1999), h. 62
- [38] Kenneth H. Rubin, *Nonsocial Play in Preschoolers: Necessarily Evil?*, (*Child Development*,53, 651-657), h.655.
- [39] Ibid., h. 65
- [40] Ibid., h.56.
- [41] Rodney P. Carlisle, *op cit.*, h.581
- [42] Chris White, *op. cit.*, hh. 63-64
- [43] Michael O. Brigano, *Encyclopedia of Child Behavior and Development*[Encyclopedia%C2%A0of%20Child%20Beha vior%20and%20Development](#), edited by : Sam Goldstein and Jack A. Naglier, Volume 1 (Springer, 2010), h. 1057
- [44] Conny R. Semiawan,*loc.cit*

- [45] Mary D. Sheridan, *op.cit.*, h. 72
- [46] Rodney P. Carlisle, *Encyclopedia Of Play, in today`s society* (United States of America, SAGE Publications, Inc, 2009), h.581.
- [47] Sue Dockett dan Marilyn Fleer, *op.cit.*, h. 65-66.
- [48] John W. Santrock, *op.cit.*, h.437-438.
- [49] *Ibid.*, h.438.
- [50] Ruth Wilson, *op.cit.*, h. 6.
- [51] Joe L.Frost, et.al., *op.cit.* h.71.
- [52] Mayke Tedjasaputra, *op.cit.*, h.43.
- [53] Mary D. Sheridan, *op.cit.*, hh. 10-11.
- [54] Joe L.Frost, et.al., *op.cit.*, h.71.
- [55] Mary D. Sheridan, *op.cit.*, h.10.
- [56] Traditional games, <http://www.traditionalgames.in/>, (diakses pada 20 November 2012)
- [57] John Bale, *Sport Geography, 2<sup>nd</sup>*, (London: Routledge Taylor & Francis Group, 2003), h.36.
- [58] Mihaly Csikszentmihalyi, *An Exploratory Model of Play : American Anthropologist* (University of California Press, 1971), h.45.
- [59] M. Stejskal, *Folk-Athletic Games*, (Sage Publication, International Review for the Sociology of Sport, 1970), h. 175.
- [60] Ivan Ivic, *An international project on traditional children's games*, (Springer-Verlag Prospects Volume 16 issue 4, 1986), h. 526.
- [61] Roland Renson, *The come-back of traditional sports and games* (Blackwell Publishing, Sport, Culture, Identity, Gender and Ethnicity Volume:43 Issue:2, 1991), h .77.
- [62] Eric Duuning dan Kenneth Sheard, *Barbarians, Gentlemen and Players 2<sup>nd</sup>*, *A sociological Study of The Development of Rugby Football* (London: Routledge Taylor
- [63] Aminah Pabittei, *Permainan Rakyat Daerah Sulawesi Selatan*, (Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 2009) h. 3

- [64] Keen Achroni, *Mengopitmalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional* (JAVALITERA, Jogjakarta, 2012),h. 45.
- [65] James E. Johnson, *Play Development from Ages Four to Eight, Play From Birth to Twelve, Contexts, Perspectives, and Meanings, Second Edition, edited by : Doris Pronin Fromberg and Doris Bergen* (New York, Routledge, 2006), h. 15.
- [66] Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Permainan Anak-anak Daerah Sulawesi Selatan*, (Ujung Pandang, 1983),h.25
- [67] Wikipedia, *Sunda Manda*, [http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda\\_manda](http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda_manda)[http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda\\_manda](http://id.wikipedia.org/wiki/Sunda_manda), (Diakses 30 Maret 2013).
- [68] Gasing, <http://id.wikipedia.org/wiki/Gasing><http://id.wikipedia.org/wiki/Gasing> (diakses 1 Juli 2013)
-



**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**2018**