

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2. 1. Konsep Bermain**

##### **1. Pengertian**

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan dari orang lain. Bermain merupakan cara terbaik dalam mempelajari sesuatu yang baru. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan (Syamyu, 2001). Bermain merupakan suatu aktifitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktikkan ketrampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa (Hidayat, 2004). Bermain adalah tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas – batas tempat dan waktu berdasarkan aturan – aturan yang mengikat tetapi dilakukan secara suka rela dengan tujuan yang ada didalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lain dalam kehidupan yang biasa (Huizing dalam Suherman, 2000).

##### **2. Manfaat**

Bermain bagi anak mempunyai fungsi untuk merangsang aktifitas sensorik, menunjang perkembangan kognitif dengan cara mengeksplorasi dan memanipulasi benda – benda yang ada disekitarnya yang merupakan tempat untuk

bersosialisasi meningkatkan kesadaran diri, dan perkembangan komunikasi (Suherman, 2000).

Menurut Supartini Yupi (2004) fungsi pertama bermain adalah merangsang perkembangan sensorik – motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan kreatifitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral.

Sedangkan menurut Soetjiningsih (1995) alat permainan edukatif ( APE ) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak dan berguna untuk :

1. Pengembangan aspek fisik yaitu kegiatan – kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak.
2. Pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara dengan menggunakan kalimat yang benar. Pengembangan kognitif yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk dan warna.
3. Pengembangan aspek sosial, khususnya dalam hubungan dengan interaksi antara ibu dan anak, keluarga dan masyarakat.

### **3. Fungsi bermain terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak**

#### **1) Perkembangan sensorik – motorik**

Dalam hal ini, permainan akan membantu perkembangan gerak halus dan pergerakan kasar anak dengan cara memainkan suatu obyek yang disekitarnya anak merasa senang. Misalnya, orang tua memainkan pensil didepan anak, pada

tahap awal anak akan melirik benda yang ada didepannya, kalau dia tertarik maka dia akan berespon dan berusaha untuk meraih atau mengambil pensil dari genggamannya orang tuanya.

## 2) Perkembangan kognitif

Membantu anak untuk mengenal benda – benda yang ada disekitarnya. Misalnya, mengenalkan anak dengan warna (merah, biru, hijau, kuning, hitam, putih dan sebagainya). Dengan cara seperti ini orang tua juga secara tidak sadar sudah bisa memacu perkembangan bahasa anak.

## 3) Kreatifitas

Mengembangkan kreatifitas anak dalam bermain sendiri atau secara bersama. Berikan anak balok yang banyak dan biarkan dia menyusun balok – balok itu untuk dibuat bentuk apa saja sesuai dengan keinginan anak, kemudian tanyakan pada anak benda apa yang telah ia buat itu.

## 4) Perkembangan sosial

Belajar interaksi dengan orang lain, mempelajari peran dalam kelompok. Kumpulkan 3 – 5 anak yang usianya sebaya, kemudian biarkan anak untuk membentuk kelompok sendiri dan menjalani perannya sendiri – sendiri, orang tua memantau dari kejauhan.

## 5) Kesadaran diri ( *self awareness* )

Dengan bermain anak sadar akan kemampuannya sendiri, kelemahannya dan tingkah laku terhadap orang lain. Jika anak tadi berperan sebagai seorang

pemimpin dan dia merasa tidak mampu untuk memimpin, maka dengan senang hati dia akan memberikan peran pemimpin tadi pada teman yang lainnya.

#### 6) Perkembangan moral

Dapat diperoleh dari orang tua, orang lain yang ada disekitar anak. Untuk itu tugas orang tua untuk mengajari anak agar mempunyai moral yang baik.

#### 7) Komunikasi

Bermain merupakan alat komunikasi terutama pada anak yang masih belum dapat menyatakan perasaannya secara verbal. Misalnya, anak menggambarkan dua anak kecil perempuan (mungkin dia ingin punya adik perempuan), anak melempar sendok atau garpu saat makan (mungkin dia tidak suka sama lauk – pauknya).

### **4. Klasifikasi bermain**

Menurut Supartini Yupi (2004) ada beberapa jenis permainan baik ditinjau dari isi permainan maupun karakter sosialnya.

#### 1) Berdasarkan isi permainan

##### (1) *Sosial affective play*

Inti permainan ini adalah adanya hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain, misalnya bayi akan mendapat kesenangan dan kepuasan dari hubungan yang menyenangkan dari orang tuanya atau orang lain.

(2) *Sense of pleasure play*

Permainan ini menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa senang pada anak dan biasanya mengasyikkan, misalnya dengan menggunakan pasir, anak akan membuat gunung – gunung atau benda – benda apa saja yang dapat dibentuknya dengan pasir.

(3) *Skill play*

Permainan ini akan meningkatkan keterampilan anak khususnya motorik kasar dan halus, misalnya anak akan terampil memegang benda – benda kecil, memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain.

(4) *Games*

Games atau permainan adalah jenis permainan yang menggunakan alat tertentu yang menggunakan perhitungan atau skor, permainan ini bisa dilakukan oleh anak sendiri atau dengan temannya. Banyak sekali jenis permainan ini mulai dari yang sifatnya tradisional maupun modern, misalnya ular tangga.

(5) *Unoccupied behaviour*

Pada saat tertentu, anak sering terlihat mondar – mandir, tersenyum, tertawa, jinjit – jinjit, bungkuk memainkan kursi, meja atau apa saja yang ada disekelilingnya.

#### (6) *Dramatic play*

Pada permainan ini anak memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya. Anak berceloteh sambil berpakaian meniru orang dewasa, misalnya ibu guru, ibunya, ayahnya, dan sebagainya. Apabila anak bermain dengan temannya akan terjadi percakapan diantara mereka tentang peran orang tertentu.

#### (7) Berdasarkan karakter sosial

##### 1) *Onioker play*

Pada jenis permainan ini anak hanya mengamati temannya yang sedang bermain, tanpa ada inisiatif yaitu berpartisipasi dalam permainan. Jadi, anak tersebut bersifat pasif, tetapi ada proses pengamatan terhadap permainan yang sedang dilakukan temannya.

##### 2) *Solitary play*

Pada permainan ini anak tampak berada dalam kelompok permainan, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya dan alat permainan tersebut berbeda dengan alat permainan yang digunakan temannya tidak ada kerjasama atau komunikasi dengan teman sepermainannya.

##### 3) *Pararel play*

Pada permainan ini, anak dapat menggunakan alat permainan yang sama, tetapi antara satu anak dengan anak yang lain tidak terjadi kontak satu

sama lain, sehingga antara anak satu dengan yang lain tidak ada sosialisasi satu sama lain, biasanya permainan ini dilakukan oleh anak usia 1 – 3 tahun.

#### 4) *Associative play*

Pada permainan ini sudah terjadi komunikasi anak satu dengan anak yang lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada pemimpin atau yang memimpin permainan dan tujuan permainan tidak jelas, contoh permainan jenis ini adalah bermain boneka, hujan - hujan dan bermain masak – masakan.

5. Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam aktifitas bermain menurut Soetijiningsih (1995) agar anak bisa bermain diperlukan hal – hal seperti dibawah ini :

#### (1) Ekstra energi

Untuk bermain diperlukan ekstra energi, anak yang sakit sangat sedikit keinginannya untuk bermain.

#### (2) Waktu

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain.

#### (3) Alat permainan

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.

(4) Ruang untuk bermain

Ruangan tidak usah terlalu lebar dan tidak terlalu ruangan khusus untuk bermain. Anak bisa bermain di ruang tamu, halaman, bahkan diruang tidurnya.

(5) Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui mencoba – coba sendiri, meniru temannya atau diberitahu oleh orang lain. Cara yang terakhir adalah yang karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainan dan anak mendapat keuntungan lain lebih banyak.

(6) Teman bermain

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuanya atau temannya karena kalau anak bermain sendiri maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari temannya, sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri. Bila kegiatan bermain dilakukan dengan orang tuanya, maka hubungan orang tua dengan anak menjadi akrab dan ibu atau ayah akan segera mengetahui setiap kelainan yang terjadi pada anak mereka secara dini.



Menurut Hurlock (1997) faktor yang mempengaruhi permainan anak antara lain :

(1) Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif seperti: sepak bola, anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

(2) Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik, apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka, pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

(3) Intelengensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif timbang yang kurang pandai dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, diamati, kontruksi dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

(4) Jenis kelamin

Anak – anak laki bermain kasar ketimbang perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa kanak – kanak, anak laki – laki menunjukkan perhatian pada

berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak – kanak.

(5) Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya, karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya peralatan dan waktu bebas.

(6) Satus sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepeda sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang memiliki dan supervisi.

(7) Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

## **6. Karakter mainan anak usia 1 – 3 tahun**

Anak yang bermain dengan cara toddler adalah anak yang bermain secara spontan dan bebas bermain dan berhenti sesukanya. Di samping itu karena koordinasi motorik masih kurang sehingga anak sering merusak alat permainannya. Perlu diingat juga bahwa anak mempunyai otonomi dan kemandirian, sehingga penting diperhatikan kemampuannya atau keselamatannya antara lain alat – alat permainan yang runcing, tidak menimbulkan keracunan misalnya cat. Karakteristik pada masa toddler adalah paralel play dan solitary play (Suherman, 2000).

Menurut Supartini Yupi (2004), anak usia toddler menunjukkan karakteristik yang khas yaitu banyak bergerak, tidak bisa diam dan mulai mengembangkan otonomi dan kemampuan untuk dapat mandiri. Oleh karena itu, dalam melakukan permainan anak lebih bebas, spontan dan menunjukkan otonomi baik dalam memilih mainan maupun dalam aktivitas bermainnya. Oleh karena itu, seringkali mainannya dibongkar pasang bahkan dirusaknyanya. Untuk itu harus diperhatikan keamanan dan keselamatan anak dengan cara tidak memberikan alat permainan yang tajam dan menimbulkan perlukaan.

Menurut Sujono (2009), macam - macam alat permainan untuk anak usia 1 – 3 tahun :

1) 12 – 24 bulan

Tujuan :

(1) Mencari sumber suara atau mengikuti sumber suara

(2) Memperkenalkan sumber suara

(3) Melatih anak melakukan mendorong dan menarik

(4) Melatih anak melakukan kegiatan sehari – hari semuanya dalam bentuk kegiatan yang menarik.

Alat permainan yang di anjurkan :

(1) Genderang, bola dengan giring – giring didalamnya

(2) Alat permainan yang dapat didorong dan ditarik

(3) Alat permainan yang terdiri dari : alat rumah tangga (cangkir yang tidak mudah pecah, sendok, botol plastik, ember, waskom air) balok besar, kardus, buku gambar, kertas untuk dicoret, pensil warna.

2). 25 – 36 tahun

Tujuan :

(1) Menyalurkan emosi atau perasaan anak

(2) Mengembangkan ketrampilan berbahasa

(3) Melatih motorik halus dan kasar

(4) Mengembangkan kecerdasan (memasang, menghitung, mengenal dan membedakan)

(5) Melatih kerjasama mata dan tangan

(6) Melatih daya imajinasi

(7) Kemampuan membedakan permukaan dan warna benda

Alat permainan :

(1) Lilin yang dapat dibentuk

(2) Alat untuk menggambar

(3) Pasel sederhana

(4) Manik – manik ukuran besar

(5) Berbagai benda yang mempunyai permukaan dan warna yang berbeda

(6) Bola

## **7. Kebutuhan Bermain**

### 1) Jenis Permainan

Dalam menggunakan alat permainan, melakukan kegiatan – kegiatan, tempat kegiatan, ada pedoman yang harus kita teliti terlebih dahulu, seperti : seberapa banyak pengetahuan anak mengenai kegiatan tertentu, peralatan yang digunakan maupun hal lainnya. Ini merupakan titik mula yang menentukan perencanaan orang tua tentang kegiatan dan penggunaan alat permainan oleh anak sehingga bermanfaat.

### 2) Waktu bermain

Banyak waktu yang digunakan untuk bermain ialah relatif, tergantung pada usia maka kepuasan dari bermain semakin besar. Sedangkan semakin bertambah usia maka kepuasan dari bermain semakin kecil. Sampai saat ini belum

ada bukti ilmiah yang cukup untuk menunjukkan jumlah waktu yang diperlukan untuk bermain. Kebutuhan waktu dalam bermain mempunyai pengaruh baik dan pengaruh buruk dalam kegiatan bermain, dalam pengaruh yang baik adalah memberikan waktu yang cukup atau separuh dalam 1 harinya karena dapat membuat anak tidak bosan untuk melakukan aktifitas bermainnya. Dengan waktu yang cukup misalnya > 15 menit anak dapat mempunyai kesempatan untuk belajar dan berkreasi, jadi dengan pemberian waktu yang cukup anak juga dapat belajar disiplin dengan waktunya tetapi anak juga dapat memanfaatkan waktu yang ada (elizabeth B. Hurlock, 1995).

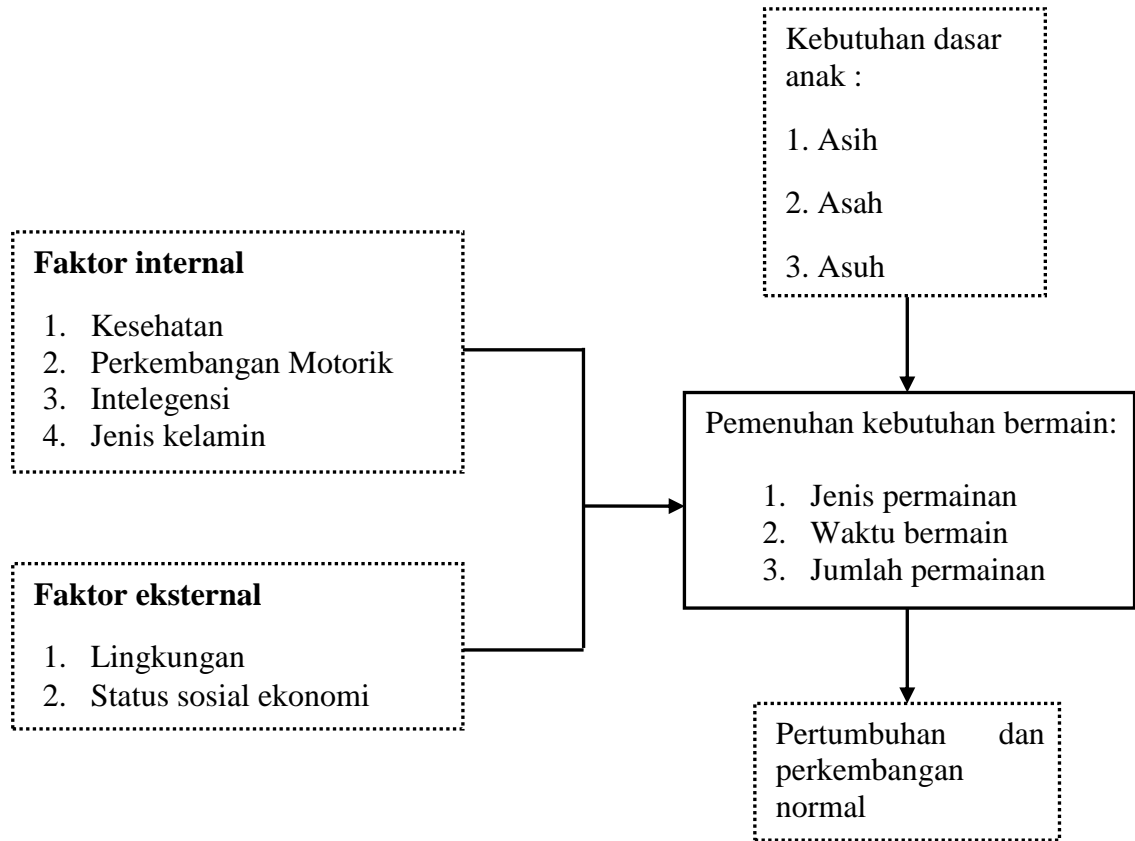
### 3) Jumlah Permainan

Disini jumlah permainan adalah alat yang sering digunakan anak pada saat bermain normalnya adalah 2 – 3 alat permainan. Setiap harinya anak itu bermain beberapa macam alat permainan. Akankah anak bermain dalam seharinya menggunakan jenis permainan lebih dari satu permainan. Sebenarnya jumlah atau banyaknya alat permainan disesuaikan dengan rentang perhatian anak. Hindari alat permainan yang terlalu banyak, karena justru akan mengganggu konsentrasi anak. Perhatian anak akan mudah teralih dari satu alat permainan ke alat permainan yang lainnya dan anak tidak akan tuntas bermain dengan satu alat permainan dan mendapatkan manfaat darinya.

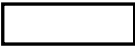
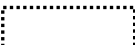
8. Kesalahan – kesalahan didalam memilih alat permainan menurut (Soetjningsih, 1995) ada 7 kesalahan yang sering dibuat dalam memilih alat permainan :

- 1) Orang tua memberikan sekaligus banyak macam alat permainan, padahal pada umumnya anak – anak suka mengulang – ulang alat permainan yang sama untuk beberapa waktu yang lama.
- 2) Banyak orang tua membeli alat permainan yang mereka pikir indah dan menarik, tetapi mereka tidak berfikir apa yang dikerjakan anak terhadap permainan tersebut
- 3) Banyak orang tua membayar terlalu mahal untuk alat permainan mereka lupa bahwa alat permainan yang dibuat sendiri atau dari barang bekas sering menyenangkan pula.
- 4) Alat permainan yang terlalu lengkap atau sempurna, sehingga sedikit peluang bagi anak untuk melakukan eksplorasi dan konstruksi sekali anak melihatnya hanya sedikit tersisa untuk memainkannya.
- 5) Alat permainan tidak sesuai dengan umur anak terlalu tua atau terlalu muda terhadap alat permainannya sehingga maksud dan tujuan dari alat permainan itu tidak tercapai.
- 6) Memberikan terlalu banyak alat permainan dengan tipe yang sama.
- 7) Banyak orang tua tidak meneliti keamanan dari alat permainan yang dibelinya.

## 2.2. Kerangka Konseptual



### **Keterangan :**

-  : Variabel yang diteliti
-  : Variabel yang tidak diteliti

Gambar 2.1. Kerangka konsep tentang studi kebutuhan bermain pada anak usia 1 – 3 tahun di wilayah RT 10 RW VII Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya.



