

## **MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN**

**Rohani,S.Ag,M.Pd**

Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
Jl. Williem Iskandar Psr.V.Medan Estate, 20372

### **Abstract**

*Cognitive is a process of thinking is the ability of individuals to connect, assess and consider an incident or event. Associated with increased cognitive development of children's ability to think, solve problems, make decisions, intelligence and talent of children. Cognitive Aspects develops when children play the child able to improve attention and concentration, is able to bring creativity, capable of divergent thinking, train memory, develop perspectives, and develop language skills. The game is one of the media learning fun for children. The game can stimulate cognitive development in children.*

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Menurut Darsinah (2011:5) perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan, mulai dari proses berfikir kogkrit sampai pada konsep yang lebih tinggi yaitu konsep abstrak dan logis.

Perkembangan kognitif berhubungan dengan meningkatnya kemampuan anak berpikir (*thinking*), memecahkan masalah (*problem Solving*), mengambil keputusan (*decision making*), kecerdasan (*intelligence*), bakat (*aptitude*). Optimalisasi perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh kematangan fisiologis, terutama pada bayi maupun anak-anak. Seseorang anak akan dapat melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki maupun kepala secara sadar, setelah syaraf-syaraf maupun otot-otot bagian organ-organ tersebut sudah berkembang secara memadai.

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Permainan dapat menstimulasi perkembangan kognitif pada anak. Belajar bagi anak menjadi menyenangkan. Pemberian permainan pada anak sangat penting karena dapat bermain sambil belajar, dan belajar sambil bermain dengan menggunakan media yang kongkrit atau nyata, serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak secara kritis, positif dan dapat memecahkan masalah, melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, memperkuat daya ingat dan dapat melatih anak untuk berfikir matematis.

## **B. Pengertian Perkembangan Kognitif**

Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi ( pembuahan ) namun terwujud atau tidaknya tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (batas maksimal). Proses kognitif berhubungan dengan kecerdasan Intelegensi. Pada dasarnya istilah intelektual sama pengertiannya dengan istilah kognitif. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu. Sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai peristilahan.

- a. Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual kemampuan berfikir secara abstrak.
- b. Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.

c. Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah pengetahuan.

d. Hunt mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Pamela Minet mendefinisikan bahwa perkembangan intelektual adalah sama dengan perkembangan mental, sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berfikir dari otak. Pikiran yang digunakan adalah untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting.

Sementara yang dimaksud intelek adalah berfikir sedangkan intelegensi adalah kemampuan kecerdasan, keduanya mempunyai arti yang sama, yang membedakan hanya waktunya saja. Dalam kata berfikir terkandung perbuatan, menimbang-nimbang, menguraikan, menghubungkan-hubungkan, sampai akhirnya mengambil keputusan sedangkan dalam kecerdasan terkandung kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dengan cepat (Lubis, 1986).

### **1. Makna perkembangan kognitif bagi kehidupan anak**

Pada hakikatnya Intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Dalam hal ini, William Stern menggunakan batasan sebagai berikut, bahwa intelegensi adalah

kesungguhan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat berfikir sesuai dengan tujuannya.

a. Hubungan intelegensi dengan kehidupan anak

Intelegensi bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan sukses atau tidaknya kehidupan seseorang, banyak faktor lain yang ikut menentukan di antaranya kecerdasan emosional ( EQ ) yang dipopulerkan oleh Goleman.

b. Hasil pembuktian tentang intelegensi

Kesuksesan hidup ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya:

a. Kesehatan fisik dan adanya kesempatan

Orang yang memiliki kecerdasan tinggi tetapi badannya tidak sehat tetap saja tidak akan berhasil. Demikian juga dengan orang yang memiliki kecerdasan tinggi tetapi tidak memiliki kesempatan maka semuanya akan sia-sia.

b. Watak (kepribadian)

Meskipun seseorang memiliki kecerdasan tinggi tetapi dia tidak bergaul dengan masyarakat maka tidak akan mendapat kesuksesan didalam hidupnya karena banyak orang yang tidak menyukainya. Lain halnya dengan orang yang memiliki tingkat intelegensi biasa-biasa saja tetapi pandai bergaul maka dia akan lebih disukai oleh orang lain dan dengan sendirinya akan mendapat kesuksesan dalam hidupnya.

## **2. Teori Dasar Perkembangan Kognitif**

Pada rentang usia 3 – 4 sampai 5 – 6 ahun, Anak mulai memasuki masa pra sekolah merupakan masa persiapan memasuki pendidikan formal. Menurut montessori masa ini ditandai dengan masa peka terhadap stimulus yang diterimanya melalui panca inderanya.

Setiap anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan berbagai dimensi, perkembangan sikap anak tidaklah sama karena setiap individu mempunyai tempo dan perkembangan yang berbeda.

Apabila anak diberikan stimulus edukatif secara intensif dari lingkungannya maka anak mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik sekalipun bahaya potensial selalu perlu di waspadai.

Pada rentang usia 3 – 5 tahun jika orang tua kurang memberikan respon kurang baik pada usia prasekolah, dikhawatirkan anak tidak akan dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Teori – teori pengembangan kognitif :

### **1. Teori “Two Factors”**

Teori ini di kemukakan oleh Charles Spearman (1994) yang berpendapat kognitif adalah kemampuan umum yang diberi kode “g”(general factors) dan kemampuan khusus anak diberi kode “s”(specific Factors).Setiap

individu memiliki kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan atau perilaku mentalnya.

## 2. Teori “Primary Mental Abilities”

Teori ini oleh Thurstone yang berpendapat bahwa kognitif adalah penjelmaan dari kemampuan primer, yaitu kemampuan:

- a. Berbahasa ( vocal Comprehension )
- b. Mengingat (memory)
- c. Nalar atau berfikir logis (reasoning)
- d. Pemahaman ruang ( Spatial Factor )
- e. Bilangan (numerical ability)
- f. Menggunakan kata-kata ( word fluency )
- g. Mengamati dengan cepat dan cermat ( perceptual speed )

## 3. Teori “Multiple Intelegensi”

Teori ini dikemukakan oleh J.P Guilford dan Howard Gardner. Guilford berpendapat bahwa kognitif dapat dilihat dari tiga kategori dasar atas “Faces of intellect” yaitu operasi mental, content dan produk. Keterkaitan ketiga kategori tersebut telah melahirkan 180 kombinasi kemampuan. Model struktur intelektual Guilford telah mengembangkan wawasan tentang hakikat kognitif dengan menambah faktor-faktor seperti “ social judgment “( Evaluasi terhadap orang lain ) dan kreativitas (berfikir “divergen”).

Guilford membagi kognitif ke dalam tujuh jenis yaitu :

1. kecerdasan logika matematika
2. kecerdasan bahasa
3. kecerdasan musik
4. kecerdasan spasial
5. kecerdasan kinestetik
6. kecerdasan interpersonal dan
7. kecerdasan antarpersonal

### **C. Defenisi Bermain**

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Harlock, 1978). Para ahli mengatakan bahwa tidak mudah mendefinisikan pengertian bermain secara tepat, dalam kehidupan sehari-hari anak membutuhkan pelepasan dari kekangan yang timbul dari lingkungannya. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan emosinya secara wajar, “bermain” (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas, sehingga arti utamanya mungkin hilang, arti yang paling tepat ialah : setiap

kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Jean Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang diterapkan pemain sendiri dan tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar ( Hurlock, 1978).

Departemen Pendidikan Nasional mendefinisikan bermain ialah cara yang paling efektif untuk mematangkan perkembangan anak . Karena dengan bermain anak berusaha mencoba dan melatih diri, Gerak-gerak permainan itu antara lain berupa memukul-mukul, merangkak, melempar, merobek-robek kertas, meremas, duduk, berdiri, berlari dan lain-lain. Walaupun tampaknya tidak bertujuan, namun memegang peranan dalam latihan Pendahuluan (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, 2005).

Vigotsky (2010:138) menyatakan bahwa bermain adalah suatu seting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan hayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda.

Bentuk permainan yang sangat dikenal dari permainan yang konstruktif adalah membuat benda-benda. Pada masa permainan awal-awal konstruktif, anak-anak membuat benda-benda dari tanah, pasir, balok-balok kayu, tanah liat, kertas, lilin dan cat. Maka anak-anak akan mencoba membuat ide-ide yang mereka miliki. Seorang anak mungkin akan membuat menara yang miring, sedangkan anak yang lain membuat jembatan.

Sylva, Bruner dan Paul (1976 : 155) menyatakan bahwa dalam bermain prosesnya lebih penting dari pada hasil tidak terikat dengan tujuan yang ketat. Dalam bermain anak dapat mengganti, merubah, menambahakhirnya, karena, dan mencipta sesuatu.

Garvey ( 2002 : 110 ) dalam salah satu tulisannya mengemukakan adanya lima pengertian yang berkaitan dengan bermain yaitu :

1. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
3. Bermain bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
4. Bermain melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
5. Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain misalnya kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan lain sebagainya.

Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan melakukan gerakan-gerakan berjalan, melompat, memanjat, berlari, merangkak, berayun dan lain sebagainya. Diana Mutia (2010:151) mengatakan melalui bermain, dapat mengontrol motorik kasar. Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat dan gerakan yang lainnya dengan tujuan gerak-gerik mereka itu meskipun tidak beraturan secara sistematis tetapi bermakna atau yang diinginkan tercapai yaitu memfungsikan gerakan motorik kasarnya. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat, berputar, dan beralih respon untuk irama yang mereka dengar. Langkah-langkah seperti di atas harus bisa dibuktikan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan guru pun harus partisipatif, aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, guru melakukan pembelajaran dengan melakukan kegiatan-kegiatan tersebut bisa juga disebut Pembelajaran Aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan (PAKEM). Jadi metode bermain adalah suatu metode pembelajaran dengan cara melakukan gerakan-gerakan fisik/jasmani anak dalam rangka mengembangkan otot-otot.

#### Teori Bermain Menurut Ahli

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka pada perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa

untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah Plato, seorang filsuf Yunani. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniature balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan.

Ada beberapa teori yang menjelaskan arti serta nilai permainan, yaitu sebagai berikut:

1. Teori Rekreasi yang dikembangkan oleh Schaller dan Nazaruz 2 orang sarjana Jerman diantara tahun 1841 dan 1884. Mereka menyatakan permainan itu sebagai kesibukan rekreatif, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Orang dewasa mencari kegiatan bermain-main apabila ia merasa capai sesudah berkerja atau sesudah melakukan tugas-tugas tertentu. Dengan begitu permainan tadi bisa “ me-rekriir ” kembali kesegaran tubuh yang tengah lelah.
2. Teori Pemunggaan ( Ontlading Stheorie ) menurut sarjana Inggris Herbert Spencer, permainan disebabkan oleh mengalir keluarnya enegi, yaitu tenaga yang belum dipakai dan menumpuk apad diri anak itu menuntut dimanfaatkan atau dipekerjakan. Sehubungan dengan itu energi tersebut “mencair” dan “menunggah” dalam bentuk permainan. Teori ini disebut

juga sebagai teori “kelebihan tenaga” ( *krachtoverschot-theorie* ). Maka permainan merupakan katup-pengaman bagi energi vital yang berlebih-lebihan.

3. Teori atavistik sarjana Amerika Stanley Hall dengan pandangannya yang biogenetis menyatakan bahwa selama perkembangannya, anak akan mengalami semua fase kemanusiaan. Permainan itu merupakan penampilan dari semua factor hereditas ( waris, sifat keturunan ): yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan kepada anak keturunannya, mulai dari pengalaman hidup dalam gua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, bertani, berhuma, membangun rumah sampai dengan menciptakan kebudayaan dan seterusnya. Semua bentuk ini dihayati oleh anak dalam bentuk permainan-permainannya.
4. Teori biologis, Karl Groos, sarjana Jerman ( dikemudian hari Maria Montessori juga bergabung pada paham ini ) : menyatakan bahwa permainan itu mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup itu sendiri.
5. Teori Psikologis Dalam, menurut teori ini, permainan merupakan penampilandorongan- dorongan yang tidak disadari pada anaka – anak dan orang dewasa. Ada dua

dorongan yang paling penting menurut Alder ialah : dorongan berkuasa, dan menurut Freud ialah dorongan seksual atau libidi sexualis. Alder berpendapat bahwa, permainan memberikan pemuasan atau kompensasi terhadap perasaan- perasaan diri yang fiktif. Dalam permainan juga bisa disalurkan perasaan yang lemah dan perasaan rendah hati.

6. Teori fenomenologis, professor Kohnstamm, seorang sarjana Belanda yang mengembangkan teori fenomenologis dalam pedagogic teoritis, nya menyatakan, bahawa permainan merupakan satu, fenomena/gejala yang nyata. Yang mengandung unsure suasana permainan. Dorongan bermain merupakan dorongan untuk menghayati suasana bermain itu, yakni tidak khusus bertujuan untuk mencapai prestasi- prestasi tertentu, akan tetapi anak bermain untuk permainan itu sendiri. Jadi, tujuan permainan adalah permainan itu sendiri.

#### **D. Mengoptimalkan Perkembangan kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain.**

Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Keadaan ini menarik minat peneliti sejak abad ke 17 untuk melakukan penelitian tentang anak dan bermain. Peneliti ingin menunjukkan sejauhmana bermain berpengaruh terhadap anak,

apakah hanya sekedar untuk mendapatkan pengakuan dan penerimaan sosial atau sekedar untuk mengisi waktu luang.

Pendapat pertama tentang bermain oleh Plato mencatat bahwa anak akan lebih mudah memahami aritmatika ketika diajarkan melalui bermain. Pada waktu itu Plato mengajarkan pengurangan dan penambahan dengan membagikan buah apel pada masing-masing anak. Kegiatan menghitung lebih dapat dipahami oleh anak ketika dilakukan sambil bermain dengan buah apel. Eksperimen dan penelitian ini menunjukkan bahwa anak lebih mampu menerapkan aritmatika dengan bermain dibandingkan dengan tanpa bermain.

Pendapat selanjutnya oleh Aristoteles, ia mengatakan bahwa ada hubungan yang sangat erat antara kegiatan bermain anak dengan kegiatan yang akan dilakukan anak dimasa yang akan datang. Menurut Aristoteles, anak perlu dimotivasi untuk bermain dengan permainan yang akan ditekuni di masa yang akan datang. Sebagai contoh anak yang bermain balok-balokan, dimasa dewasanya akan menjadi arsitek. Anak yang suka menggambar maka akan menjadi pelukis, dan lain sebagainya.

Akhir abad 19, Herbart Spencer, mengemukakan bahwa anak bermain karena anak memiliki energi yang berlebihan. Teori ini sering dikenal dengan teori Surplus Energi yang mengatakan bahwa anak bermain (melompat, memanjat, berlari dan lain sebagainya) merupakan manifestasi dari energi yang ada dari

dalam diri anak. Bermain menurut Spencer bertujuan untuk mengisi kembali energi seseorang anak yang telah melemah.

Sigmund Freud berdasarkan Teori Psychoanalytic mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.

Teori Cognitive-Developmental dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.

Berdasarkan kajian tersebut maka bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek

fisik, sosial emosional dan kognitif. Bermain mengembangkan aspek fisik/motorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Adapun dampak jika anak tumbuh dan berkembang dengan fisik/motorik yang baik maka anak akan lebih percaya diri, memiliki rasa nyaman, dan memiliki konsep diri yang positif. Pengembangan aspek fisik motorik menjadi salah satu pembentuk aspek sosial emosional anak.

Bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Dengan bermain dalam kelompok anak juga akan belajar untuk menyesuaikan tingkah lakunya dengan anak yang lain, belajar untuk menguasai diri dan egonya, belajar menahan diri, mampu mengatur emosi, dan belajar untuk berbagi dengan sesama. Dari sisi emosi, keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak bermain imajinasi dan sosiodrama.

Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan

kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain, dan menyerap dalam hidup anak sehingga anak mampu memahami dunia disekitarnya dengan baik.

Bermain memberi kontribusi alamiah untuk belajar dan berkembang, dan tidak ada satu program pun yang dapat menggantikan pengamatan, aktivitas, dan pengetahuan langsung anak pada saat bermain.

Salah satu cara anak mendapatkan informasi adalah melalui bermain. Bermain memberikan motivasi instrinsik pada anak yang dimunculkan melalui emosi positif. Emosi positif yang terlihat dari rasa ingin tahu anak meningkatkan motivasi instrinsik anak untuk belajar. Hal ini ditunjukkan dengan perhatian anak terhadap tugas. Emosi negative seperti rasa takut, intimidasi dan stress, secara umum merusak motivasi anak untuk belajar. Rasa ingin tahu yang besar, mampu berpikir fleksibel dan kreatif merupakan indikasi umum anak sudah memiliki keinginan untuk belajar. Secara tidak langsung bermain sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak untuk belajar dan mencapai sukses. Hal ini sesuai dengan teori bermain yang dikemukakan oleh James Sully, bahwa bermain berkait erat dengan rasa senang pada saat melakukan kegiatan (Mayke S Tedjasaputra; 2001)

Aktifitas bermain yang belajar memberikan jalan majemuk pada anak untuk melatih dan belajar berbagai macam keahlian dan konsep yang berbeda. Anak merasa mampu dan sukses jika

anak aktif dan mampu melakukan suatu kegiatan yang menantang dan kompleks yang belum pernah ia dapatkan sebelumnya. Oleh karena itu pendidik seharusnya memberikan materi yang sesuai, lingkungan belajar yang kondusif, tantangan, dan memberikan masukan pada anak untuk menuntun anak dalam menerapkan teori dan melakukan teori tersebut dalam kegiatan praktek.

### **E. Ciri Utama Bermain**

Pentingnya arti bermain bagi anak mendorong seorang tokoh psikologi dan filsafat terkenal Johan Huizinga untuk ikut merumuskan teori bermain. Ia mengemukakan bahwa bermain adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan bermain tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa. Namun beberapa orang tidak dapat membedakan kegiatan bermain dengan kegiatan tidak bermain. Pendidikan prasekolah yang menerapkan prinsip pendidikan anak dengan belajar yang bermain, mengalami kerancuan dalam makna. Untuk itu perlu diklasifikasikan antara kegiatan bermain dengan kegiatan yang bukan bermain.

Menurut Rubin, Fein, & Vandenberg dalam Hughes ada 5 ciri utama bermain yang dapat mengidentifikasi kegiatan bermain dan yang bukan bermain:

1. Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Anak akan melakukannya apabila hal itu memang betul-betul

memuaskan dirinya. Bukan untuk mendapatkan hadiah atau karena diperintahkan oleh orang lain.

2. Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Jika seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus, maka aktivitas itu bukan lagi merupakan kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang ditugaskan oleh guru TK kepada murid-muridnya, cenderung akan dilakukan oleh anak sebagai suatu pekerjaan, bukan sebagai bermain. Kegiatan tersebut dapat disebut bermain jika anak diberi kebebasan sendiri untuk memilih aktivitasnya.
3. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stress. Biasanya ditandai dengan tertawa dan komunikasi yang hidup.
4. Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Khususnya pada anak usia prasekolah sering dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Anak mampu membangun suatu dunia yang terbuka bagi berbagai kemungkinan yang ada, sesuai dengan mimpi-mimpi indah serta kreativitas mereka yang kaya.
5. Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus.

## **F. Penutup**

Perkembangan kognitif berhubungan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam berpikir memecahkan masalah, mengambil keputusan dan memiliki kecerdasan bakat. Pada hakikatnya Intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Permainan dapat menstimulasi perkembangan kognitif pada anak. Belajar bagi anak menjadi menyenangkan. Pemberian permainan pada anak sangat penting karena dapat bermain sambil belajar, dan belajar sambil bermain dengan menggunakan media yang kogkrit atau nyata, serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak secara kritis, positif dan dapat memecahkan masalah, melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, memperkuat daya ingat dan dapat melatih anak untuk berfikir matematis.

bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif. Bermain mengembangkan aspek fisik/motorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi

mata dan tangan, dan lain sebagainya. Adapun dampak jika anak tumbuh dan berkembang dengan fisik/motorik yang baik maka anak akan lebih percaya diri, memiliki rasa nyaman, dan memiliki konsep diri yang positif . Pengembangan aspek fisik motorik menjadi salah satu pembentuk aspek sosial emosional anak.

Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain, dan menyerap dalam hidup anak sehingga anak mampu memahami dunia disekitarnya dengan baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Musfiroh, Takdiroatun, *Cerdas Melalui Bermain*, PT Grasindo, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.

Sitorus, Masganti, *Perkembangan Peserta Didik*, Medan, Perdana Publishing, 2012.

Mutiah Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2010.

Nurussakinah , *Psikologi Kecerdasan Anak*, Medan,Perdana Publishing, 2015.

Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan*, edisi kedua, Jakarta: Kencana, 2007.

Catron, Carol E. & Allen, *Jan Early Childhood Curriculum A creative-Play Modell*. New Jersey: Prentice-Hall, 1999

Direktorat Tenaga Teknis, Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia 0 - 6 Tahun, Jakarta: PT Grasindo, 2003.

Hartati, S. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Depdiknas Dirjen Dikti. Jakarta, 2005.

<http://www.anneahira.com/permainan/permainan-tradisional.html>

Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*, terjemahan Istiwidayanti dan Soejarwo. Jakarta: Erlangga, 1996

Musfiroh, T., *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta: PT Grasindo, 2008

Supriyadi, D., *Kreativitas Kebudayaan & Perkembangan Iptek*, Bandung, Alfabeta, 2001

Aisyah, Siti dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007

Ismail, Andang. *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta, Pilar Media, 2006.

Kartini, Siti. *Judul Skripsi: Implementasi Pola Asuh Single Parent Terhadap Pola Perkembangan Emosi Anak Pra Sekolah*. UMS, 2011.

Luluk, Asmawati., *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.

Musfiroh, Takdiroatun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008

Nugraha, Ali Dan Yeni Rachmati. Metode Pengembangan Sosial Emosional. Edisi ke satu. Jakarta: pusat penerbitan UT, 2004.

Rahman, S, Hibana. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: PGTKI Press. 2005.

Rini, Hildayani dkk. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Universitas Terbuka Media Group.2004.

Tedja Saputra, Mayke S.. Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta, PT Grasindo.2001.