

Siska Perdina, M.Pd  
Hikmah Haryati Putri  
Sahlatul Fadillah  
Susan

# ALAT PERMAINAN EDUKATIF TRADISIONAL UNTUK ANAK USIA DINI



# Alat Permainan Edukatif Tradisional Untuk Anak Usia Dini

Siska Perdina, M.Pd  
Hikmah Haryati Putri  
Sahlatul Fadillah  
Susan



# Alat Permainan Edukatif Tradisional Untuk Anak Usia Dini

Penulis: Siska Perdina, S.Pd, M.Pd., dkk.

Penyunting: Farninda Aditya

Tata Letak: Varli Pay Sandi

Desain sampul: @konglalat

Cetakan Pertama: Desember 2022

vii+63 hlm, 14x21 cm

Diterbitkan oleh:

**Enggang Media**

©  Enggang Media

✉ [enggangmedia@gmail.com](mailto:enggangmedia@gmail.com)

☎ [0895-3791-44553](tel:0895-3791-44553)

🌐 [www.enggangmedia.com](http://www.enggangmedia.com)

📍 Jalan Ampera, Komplek Villa Permata Asri No. E1  
Pontianak - Kalimantan Barat

ISBN:

---

Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang

---

# DAFTAR ISI

<b>BAB I</b>	
<b>HAKIKAT ANAK USIA DINI</b>	<b>1</b>
<b>BAB II</b>	
<b>ALAT PERMAINAN EDUKATIF</b>	<b>9</b>
<b>BAB III</b>	<b>15</b>
<b>BAB IV</b>	
<b>PERMAINAN TRADISIONAL ANAK</b>	<b>27</b>
<b>BAB V</b>	
<b>MANFAAT BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI</b>	<b>46</b>
<b>BAB VI</b>	
<b>PERAN GURU DALAM KEGIATAN BERMAIN ANAK USIA DINI</b>	<b>54</b>

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan nikmat-Nya maka penulis dapat menyelesaikan buku berjudul *“Alat Permainan Edukatif Tradisional Untuk Anak Usia Dini”*, Buku ini berawal dari gagasan penulis yang terinspirasi dari pengalaman mengajar dan mengelola PAUD serta pengalaman di mengajar beberapa perguruan mata kuliah bermain dan permainan anak di prodi PIAUD dan Prodi PAUD.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan awal Pendidikan yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Baik buruknya masa usia dini maka akan berpengaruh pada perilaku anak Ketika dewasa kelak. Untuk itu guru, dosen, mahasiswa PAUD harus sadar dan memperhatikan Pendidikan anak sejak dini karena kelak anak-anak inilah yang akan menjadi pemimpin di masa depan.

Buku ini menyajikan tentang hakikat anak usia dini, bermain dan permainan anak, permainan edukatif, permainan tradisional, serta bagaimana peran guru yang baik dalam kegiatan bermain anak usia dini. Seperti kita ketahui bahwa bermain

merupakan kebutuhan dasar anak usia dini yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupannya. Dengan bermain anak belajar dan berproses mengembangkan aspek perkembangan yang diharapkan.

Penulis menyadari belum sempurna dalam menyajikan buku ini, namun penulis berharap buku ini membawa manfaat untuk pendidik, mahasiswa, dosen, orang tua dan semua orang yang peduli terhadap tumbuh kembang anak usia dini. Penulis sangat berterima kasih jika ada saran dan kritik dari pihak lain yang berguna untuk kebaikan dan kesempurnaan penulisan dan ini buku ini selanjutnya.

*Billahi Taufiq wal Hidayah.*

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pontianak, Desember 2022

**Siska Perdina, S.Pd, M.Pd**

# BAB I

## HAKIKAT ANAK USIA DINI

### A. Pengertian Anak Usia Dini

Ada berbagai pendapat mengenai hal ini, definisi anak usia dini yaitu yang di sampaikan oleh *NAEYC (National Association for The Education of Young Children)*, mengatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC, 1992).

Sedangkan Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini 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 (Depdiknas, 2003).

Sementara itu, UNESCO dengan persetujuan negara-negara anggotanya membagi jenjang pendidikan menjadi 7 jenjang yang disebut *International Standard Classification of Education (ISDEC)*. Pada jenjang yang ditetapkan UNESCO tersebut, pendidikan anak usia dini termasuk pada tingkatan 0 atau jenjang prasekolah yaitu untuk anak usia 3-5 tahun. Dalam penerapannya di beberapa negara, pendidikan usia dini menurut *UNESCO* ini tidak selalu dilaksanakan sama seperti jenjang usianya. Beberapa negara ditemukan ada yang memulai pendidikan prasekolah ini lebih awal yaitu pada usia 2 tahun, dan beberapa negara lain mengakhirinya pada usia 6 tahun. Bahkan beberapa negara lainnya lagi memasukkan pendidikan dasar dalam jenjang pendidikan anak usia dini (Siskandar, 2003).

## **B. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, dengan fase yang berbeda pula. Beberapa karakteristik untuk anak usia dini tersebut adalah sebagai berikut (Hartati, 2005).

### **1. Memiliki Rasa Ingin Tahu**

Masa anak usia dini identik dengan ketertarikan dunia sekitarnya. Mereka ingin mengetahui segala

sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Pada masa bayi, ketertarikan ini ditunjukkan dengan meraih dan memasukkannya ke dalam mulut benda apa saja yang berada dalam jangkauannya. Kemudian, pada usia 3-4 tahun, segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya kerap sering dilakukannya membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa keingin tahunya, anak juga mulai aktif bertanya meskipun dengan mengucapkan bahasa yang masih sangat sederhana. Pertanyaan yang sering dilontarkan anak usia ini biasanya diwujudkan dengan kata 'Apa' atau 'Mengapa'. Sebagai pendidik, kita perlu memfasilitasi keingintahuan anak tersebut, misalnya dengan menyediakan berbagai benda atau tiruannya yang cukup murah untuk dibongkar pasang, ataupun menciptakan alat permainan edukatif yang menarik dan unik dari bahan barang bekas sehingga kita tidak merasa anak telah banyak merusak berbagai perlengkapan kita yang cukup mahal dan juga bisa mengeksplor daya tarik bakat yang dimiliki sang anak. Selain itu setiap pertanyaan anak perlu dilayani dengan jawaban yang bijak dan komprehensif, tidak sekedar menjawab.

## **2. Merupakan Pribadi yang Unik**

Dalam pola umum perkembangan, banyak terdapat kesamaan meskipun hanya sebagian besar saja, setiap

anak kembar memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan ini dapat berasal dari faktor genetik (misalnya dalam hal ciri fisik) atau berasal dari lingkungan (misalnya dalam hal minat). Dengan adanya keunikan tersebut, pendidik dan orang tua perlu melakukan pendekatan individual selain pendekatan kelompok, sehingga keunikan tiap anak dapat terkontrol secara baik. Contohnya; Pada kelompok anak usia 3 tahun terdapat minat yang berbeda-beda. Ina suka diajak mewarnai atau menyanyi dan tubuhnya mudah mengikuti irama musik. Sedang Aldi, lebih suka mencoret-coret atau menggambar, dan Joko lebih suka berjungkir balik atau memanjat pohon dibanding kegiatan lainnya.

### **3. Suka Berfantasi dan Berimajinasi**

Berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata, anak usia dini sangat menyukainya. Anak dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya sendiri, padahal itu adalah hasil fantasi atau imajinasinya saja. Kadang, anak usia ini juga belum dapat memisahkan dengan jelas antara kenyataan dan fantasi, sehingga orang dewasa sering menganggapnya berbohong. Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada.

Biasanya, anak-anak sangat luas dalam berfantasi. Mereka dapat membuat gambaran khayal yang luar biasa, misalnya kursi dibalik dijadikan kereta kuda, taplak meja dijadikan perahu, dan lain-lain (Lubis, 1986). Sedangkan, imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan suatu objek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata (Ayah Bunda, 1992). Salah satu bentuk adanya proses imajinasi pada anak usia 3-4 tahun adalah munculnya teman imajiner. Teman imajiner dapat berupa orang, hewan, atau benda yang diciptakan anak dalam khayalannya untuk berperan sebagai seorang teman (Hurlock, 1993).

Teman imajiner ini tampil dalam imajinasi anak lengkap dengan nama dan mampu melakukan segala sesuatu layaknya anak-anak. Oleh karena itu, anak usia 3-4 tahun sering kita dapati sedang berbicara sendiri, seolah-olah ada yang mengajaknya bicara. Saat anak mulai masuk sekolah, teman imajiner ini sedikit demi sedikit menghilang dari kehidupannya. Fantasi dan imajinasi pada anak sangat penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Oleh karena itu, selain perlu diarahkan agar secara perlahan anak mengetahui perbedaan khayalan dengan kenyataan; fantasi dan imajinasi tersebut juga perlu dikembangkan melalui berbagai kegiatan misalnya bercerita atau mendongeng.

#### **4. Masa Paling Potensial Untuk Belajar**

Anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek, maka dari itu anak usia dini sering juga disebut dengan istilah golden age atau usia emas. Pada perkembangan otak misalnya, terjadi proses pertumbuhan otak yang sangat cepat pada 2 tahun pertama usia anak. Ketika lahir, berat otak bayi  $\pm$  350 gram, umur 3 bulan naik menjadi 500 gram dan pada umur 1,5 tahun naik lagi menjadi  $\pm$  1kg. Setelah bayi lahir, jumlah sel saraf tidak bertambah lagi karena sel saraf tidak dapat membelah diri lagi. Namun, struktur pada otaknya mampu bercabang dan membuat ranting-ranting hingga usia lanjut. Bila ada rangsangan untuk belajar, maka ranting dan cabang ini akan semakin rimbun. Tetapi bila tidak digunakan, maka cabang-cabang tersebut justru akan menyusut. Jadi pertumbuhan berat otak bukan karena bertambahnya jumlah sel saraf tetapi karena tumbuhnya percabangan juluran (Markam, Mayza & Pujiastuti, 2003).

Selain perkembangan otak, penelitian Gallahue (1993) menyatakan bahwa usia prasekolah merupakan waktu yang paling optimal untuk perkembangan motorik anak. Sedangkan, penelitian Bowlby (1996) menyatakan bahwa hubungan yang positif dan membangun pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangan kognitif dan emosi sosialnya (Siskandar, 1993). Oleh karena itu, usia dini terutama di bawah 2

tahun menjadi masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja, tetapi diisi dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

## **5. Menunjukkan Sikap Egosentris**

Egosentris berasal dari kata ego dan sentris. Ego artinya aku, sentris artinya pusat. Jadi egosentris artinya "berpusat pada aku", artinya bahwa anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan sudut pandang orang lain. Anak yang egosentrik lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri daripada tentang orang lain dan tindakannya terutama bertujuan menguntungkan dirinya (Hurlock, 1993). Hal ini terlihat dari perilaku anak misalnya masih suka berebut mainan, menangis atau merengek ketika keinginannya tidak terpenuhi, menganggap ayah dan ibunya adalah mutlak orang tuanya saja bukan orang tua dari adik atau kakaknya, dan sebagainya. Setidaknya ada 3 bentuk egosentrisme, yaitu sebagai berikut (Ayah Bunda, 1992).

- a. Merasa superior, anak berharap orang lain akan memuji 'sepak terjang'-nya dan diberi peran sebagai pimpinan. Anak menjadi sok berkuasa (bossy), tidak peduli pada orang lain, tidak mau bekerja sama dan

sibuk berbicara tentang dirinya sendiri.

- b. Merasa inferior, anak akan memfokuskan semua permasalahan pada dirinya karena merasa tidak berharga di dalam kelompok. Anak inferior biasanya mudah dipengaruhi dan disuruh orang lain. Karena dia merasa perannya dalam kelompok sangat kecil, maka anak inferior kadang bersikap egosentris.
- c. Merasa jadi korban, anak merasa diperlakukan tidak adil sehingga mudah marah pada semua orang. Keinginannya untuk berperan dalam kelompok sangat kecil sehingga akhirnya kelompok cenderung mengabaikan kehadirannya.

Egosentrisme pada anak ini baru merugikan bagi penyesuaian diri dan sosialnya jika terjadi berkelanjutan. Umumnya begitu anak mulai memasuki sekolah, egosentrisme sedikit demi sedikit mulai berkurang. Jean Piaget, seorang ahli perkembangan anak memasukkan anak usia dini pada masa praoperasional (2-7 tahun). Salah satu ciri pada masa praoperasional ini adalah bersifat egosentris. Oleh karena itu peran pendidik dalam hal ini adalah membantu mengurangi egosentrisme anak dengan berbagai kegiatan misalnya: mengajak anak mendengarkan cerita (story telling), melatih kepedulian sosial dan empati anak dengan memberi bantuan pada anak yatim atau korban bencana, memutar film tentang konflik kemanusiaan lalu dibahas bersama-sama, dan lain-la

## **BAB II**

### **ALAT PERMAINAN EDUKATIF**

Alat permainan pada intinya berfungsi untuk mengenali lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan dan kelemahannya. Anak siswa aktif dalam kegiatan bermain secara optimal menggunakan kelima indera aktif. aktivitas atau permainan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka. lebih-lebih lagi, aktivitas sel-sel otak akan membantu proses pembelajaran anak.

Dalam bermain, akan menjadi lebih baik jika kegiatan yang dilakukan oleh anak sudah memiliki muatan pendidikan. Jadi kegiatan permainan untuk dimainkan mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Alat permainan mengandung unsur Pendidikan disebut alat permainan edukatif (APE). Peralatan permainan Edukasi adalah segalanya yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang terdapat nilai pendidikan, dan dapat mengembangkan semua kemampuan anak.

Alat permainan edukatif dapat berupa apapun yang ada di sekitar kita misalnya, sapu, piring, gelas, sendok plastik, tutup pot, bangku kecil, dan banyak lagi. Tetapi prinsip dasar dalam penggunaan APE, adalah bahwa alat ini buatan sendiri dari bahan yang tidak terpakai atau bahan yang tersedia sekitar kita.

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PADU) Depdiknas (2003) mengemukakan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai pendidikan (education) dan dapat mengembangkan semua kemampuan anak.

Menurut Immawan Muhammad Arif bahwa alat permainan edukatif ini merupakan alat yang digunakan anak untuk bermain, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, sehingga APE dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar, artinya APE dan bermain adalah alat belajar yang menyenangkan.

Menurut Mayke Sugianto alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Berkaitan dengan alat bermain untuk anak TK, pengertian APE untuk anak TK adalah alat bermain yang dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak TK.

Menurut Badru Zaman ( dalam Mayke Sugianto, T. 1995), alat permainan edukasi (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif menunjukkan bahwa dalam perkembangan dan pemanfaatannya, tidak semua alat bermain yang digunakan anak usia dini didesain khusus untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Misalnya bola sepak yang terbuat dari plastik yang dibeli langsung dari toko mainan. Dari segi ukuran seringkali sulit bagi anak untuk memegang dengan nyaman, jika ingin saling melempar teman-temannya akan merasakan sakit di telapak tangan. Warna itu sering digunakan hanya satu warna sehingga kurang menarik bagi anak karena anak biasanya menyukai benda yang berwarna-warni.

Menurut Suyadi (2009) mendefinisikan Alat Permainan Edukasi (APE) adalah segalanya bentuk permainan yang mungkin memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Alat Permainan Edukatif yang digunakan adalah alat untuk permainan anak-anak. alat indicator Permainan disebut edukatif jika bisa mengembangkan aspek-aspek tertentu dari anak.

Alat permainan edukatif yang baik akan lebih menarik bagi anak dibandingkan alat permainan yang tidak dirancang dengan baik, seperti yang biasanya dilakukan oleh anak-anak prasekolah menyukai alat permainan dengan contoh dan warna yang sederhana, tidak rumit

dan cerah. APE untuk anak-anak selalu dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan khusus dengan rentang usia anak untuk mengembangkan aspek perkembangan anak (motorik halus dan kasar), emosional, sosial, bahasa, kognitif, dan moral (Mahardikha & Yuniarni, n.d., 2013).

Menurut Intan Pratiwi (2017:6) Alat permainan edukatif merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan bisa sebagai metode atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif adalah bentuk kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan menggunakan metode atau alat pendidikan. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbicara, berpikir, dan bergaul dengan lingkungan. Beberapa cara yang dilakukan siswa untuk belajar adalah melalui permainan edukatif. Peralatan permainan Edukatif adalah alat bantu mengajar yang dirancang untuk mendorong perkembangan dan tumbuh kembang anak yang mengandung nilai pendidikan.

APE dan alat yang digunakan untuk membantu proses pertumbuhan Anak usia dini berguna untuk:

1. Pengembangan aspek fisik yaitu kegiatan yang mungkin mendukung atau merangsang pertumbuhan fisik anak, terdiri dari motorik kasar dan halus. Contoh alat Permainan motorik kasar: sepeda, bola, menarik dan mendorong mainan, dan tali. Motorik halus: gunting, pensil, bola, balok, dan lilin.

2. Pengembangan bahasa, dengan pelatihan berbicara, menggunakan kalimat yang tepat. Contoh alat permainan: buku bergambar, buku cerita, majalah, radio, kaset, dan TV.
3. Pengembangan aspek kognitif yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk. Dan Warna. Contoh alat permainan: buku bergambar, buku cerita, teka-teki, boneka, pensil warna, dan radio.

Anak sangat senang bermain dan hampir semua aktivitas anak bermain dengan alat permainan. Alat permainan yang digunakan sudah dibuat khusus untuk kegiatan bermain. Alat permainan edukatif dapat ditemukan di lembaga yang melaksanakan program pendidikan PAUD.

Syarat yang perlu diperhatikan dalam memilih APE adalah:

1. Desain yang mudah dan sederhana; Desain APE harus memiliki desain yang mudah dan sederhana. Yang penting tepat dan mengenai sasaran pendidikan, jadi anak tidak terbebani dengan kerumitannya.
2. Multifungsi; permainan edukasi cocok untuk anak laki-laki atau perempuan, jadi Bisa juga dibentuk sesuai kreatifitas dan keinginan anak
3. Menarik APE harus dapat memotivasi anak dan tidak membutuhkan pengawasan intensif. Sehingga anak

akan bebas mengekspresikan kreativitasnya.

4. Tahan lama dan sesuai kebutuhan permainan edukasi harus tahan lama dan sesuai tujuan yang diinginkan, sesuai kebutuhan dan tidak memakan tempat
5. Mendorong anak untuk bermain Bersama harus memilih anak yang memberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman-temannya dengan segala kreativitasnya.
6. Mengembangkan kekuatan fantasi permainan edukasi diharapkan dapat berkembang untuk imajinasi dan fantasi anak-anak.

Ciri-ciri APE asebagai berikut;

1. Sasarannya untuk anak TK
2. Fungsinya untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam-macam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat
4. Mendorong aktifitas dan kreativitas anak
5. Bersifat yang dihasilkan

## **BAB III**

### **A. Jenis-Jenis Alat Permainan Anak Usia Dini**

Berdasarkan cara bermainnya, jenis permainan pada anak usia dini dapat dibagi kedalam dua jenis macam permainan, yaitu:

#### **a. Permainan aktif**

Bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, pemain dalam permainan ini membutuhkan energi yang besar. Dalam melakukan permainan aktif biasanya anak akan melibatkan dua jenis motorik, yakni motorik kasar dan halus. Misalnya: bermain bebas dan spontan yaitu anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya melalui aktivitas fisik, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut; bermain drama; bermain musik; mengumpulkan atau mengkoleksi sesuatu; permainan olah raga; permainan dengan balok; permainan dalam melukis menempel atau menggambar.

b. Permainan pasif

Permainan pasif merupakan jenis permainan yang hanya melibatkan sebagian anggota tubuh anak atau hanya mengandalkan motorik halusny. Pemain menghabiskan sedikit energi. Misalnya: bermain dengan gadget atau komputer, menonton adegan lucu, membaca buku cerita, mendengarkan cerita, menonton televisi dan mengingat nama-nama benda adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi tingkat kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

Berkaitan dengan bentuk-bentuk permainan, Kartono (1996:58) mengemukakan terdapat tiga bentuk permainan yang dimainkan anak bagi usia dini, yaitu:

- a. Permainan gerakan, anak-anak bermain bersama teman-temannya, melakukan kerja sama dengan beraneka ragam gerak dan olah tubuh.
- b. Permainan memberi bentuk, kegiatan memberi bentuk pada fase permulaan berupa kegiatan destruktif seperti meremas-remas, merusak, mencabik-cabik, mempreteli dan lain-lain. Makin lama anak dapat memberikan bentuk yang lebih konstruktif pada macam-macam materi yang disediakan.

- c. Permainan ilusi, pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan penting, misalnya sebuah sapu difantasikan sebagai kuda tunggangan, bermain dokter-dokteran dan lain-lain. Melalui permainan ini anak menggunakan fantasi mereka untuk mewujudkan kreasinya.

Selanjutnya dalam prakteknya, Solehudin (2010:31) berpendapat bahwa jenis-jenis permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak usia dini terbagi dalam dua, yakni: (1) bermain bebas dan (2) bermain terpimpin.

- 1) Bermain Bebas Dalam permainan bebas anak boleh memilih sendiri kegiatan yang diinginkannya serta alat-alat yang ingin digunakannya. Bermain bebas merupakan bentuk bermain aktif, baik dengan alat maupun tanpa alat, didalam maupun diluar ruangan. Saat bermain bebas anak-anak membutuhkan tempat, waktu, peralatan bermain, serta kebebasan. Kebebasan yang diberikan adalah kebebasan yang tertib, yaitu kebebasan yang bertanggungjawab. Kebebasan tersebut diarahkan pada tumbuhnya disiplin diri secara bertahap. Dalam kegiatan bermain bebas, tugas seorang guru atau pendidik adalah melakukan observasi terhadap anak-anak dan mendorong atau memotivasi anak untuk lebih aktif bermain.

Adapun contoh-contoh bermain bebas yang biasanya dilakukan anak usia dini antara lain: bermain pasir/air, bermain balok, bermain alat manipulatif, bermain perpustakaan, bermain di luar dan lain sebagainya.

- 2) **Bermain Terpimpin** Bermain terpimpin adalah permainan yang dilakukan dengan mengikuti aturan-aturan tertentu sesuai dengan jenis permainannya. Dalam kegiatan bermain terpimpin anak tidak bebas, melainkan terikat pada peraturan permainan atau kegiatan tertentu. Contoh-contoh permainan terpimpin yang biasa dilakukan anakanak usia dini antara lain: bermain peran, bermain sudut rumah tangga, bermain dalam lingkaran, bermain dengan nyanyian, bermain dengan alat dan lain-lain.

## **B. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif Sesuai dengan Kebutuhan Bermain Anak**

Prinsip penggunaan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Jika tidak demikian maka penyediaan alat permainan edukatif hanya akan sia-sia atau bahkan akan mempersulit perkembangan berpikir anak. Memperhatikan tahapan kemampuan berpikir anak, maka penggunaan alat permainan edukatif

dimulai dari yang bersifat sensori motorik simbolik-pembangunan.

- a. Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensori motorik

Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensori motorik adalah seluruh alat permainan yang dapat menstimulasi alat indera dan motorik anak. Alat permainan edukatif ini jumlahnya terbatas, mulai dari yang paling sederhana seperti angin yang menstimulasi kulit bayi yang mengakibatkan bayi menggeliat sampai benda-benda yang dapat dipegang, dicium, ditendang dan sebagainya. Upaya guru harus menyediakan kesempatan agar anak dapat berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan baik di dalam maupun di luar ruangan. Anak diberi kesempatan untuk bergerak secara bebas, bermain di halaman atau di lantai atau di tempat yang memungkinkan. Lingkungan baik di dalam maupun diluar ruangan harus menyediakan kesempatan agar anak berhubungan dengan banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda agar mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak.

- b. Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik

Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik adalah sejumlah alat permainan yang dapat digunakan untuk mendukung kemampuan anak dalam memproyeksi dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Penggunaan alat permainan edukatif ini difasilitasi melalui bermain peran atau roleplay, pura-pura, make-believe, fantasi, imajinasi, atau main drama.

- c. Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan

Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan adalah sejumlah alat permainan yang memfasilitasi anak untuk menunjukkan kemampuannya dalam menghadirkan pikirannya menjadi sebuah karya nyata. Ketika anak menghadirkan dunia mereka melalui permainan ini, sesungguhnya mereka berada pada posisi tengah yaitu antara main dan kecerdasan merefleksikan (menampilkan kembali).

### **C. jenis-jenis Alat Permainan Edukatif indoor maupun outdoor yang ada di TK Se-Kota Metro, yaitu:**

1. Lego merupakan bentuk alat permainan edukatif yang paling banyak dijumpai di TK SeKota Metro dan kebanyakan anak-

anak juga menyukainya. Lego merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik. Lego dapat dibangun menjadi berbagai bentuk, seperti: mobil, pesawat, motor, kereta api. Alat permainan ini berupa potongan-potongan persegi maupun persegi panjang, yang masing-masing dapat ditancapkan dan di susun sesuai dengan keinginan. (M. Fadlillah, 2017:89). Adapun yang dibutuhkan dalam permainan lego ini adalah kreativitas anak. Karena anak dapat bebas menyusun lego tersebut berdasarkan daya imajinasinya. Selain itu, manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak usia dini adalah: dapat membantu menstimulasi kreativitas anak.



2. Menara Lingkaran adalah bentuk alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu dan adapula yang terbuat dari plastik. Alat permainan menara lingkaran terdiri dari beberapa lingkaran yang dapat disusun dan dijumlahkan. Selain itu juga, menara lingkaran juga dilengkapi dengan lambang penjumlahan dan pengurangan yang dapat digunakan anak untuk berlatih berhitung maupun menjumlahkan. (M. Fadlillah, 2017:86)



3. Menara Geometri Menara geometri terbuat dari kayu yang keras, kuat dan mudah dihaluskan, serta diberikan cat warnawarni yang menarik. Menara geometri adalah alat permainan edukatif indoor yang terdiri dari bentuk segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang. Berbagai bentuk geometri

tersebut memiliki warna yang cerah dan berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Secara umum, bentuk permainannya adalah memasukkan atau memasangkan bentuk-bentuk geometri pada tiang/stik yang sudah terpasang pada papan tumpuan. (M. Fadlillah, 2017:80-81)



4. Origami adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari kertas. Origami merupakan bentuk permainan kreativitas yang berasal dari Jepang. Bahan yang diperlukan, yaitu potongan kertas lipat berbentuk persegi. Pembuatan alat permainan ini sedikit agak rumit, karena membutuhkan kemahiran. Untuk anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Kota Metro biasanya belum dapat membuat alat permainan ini dengan baik. Namun, anak-anak bisa memainkannya sebagai media bermain peran. (M. Fadlillah, 2017:89)



5. Bola Karet merupakan Alat Permainan Edukatif yang terbuat dari karet yang terdapat banyak jenis ukuran. Bola karet merupakan bentuk alat permainan modern yang terbuat dari karet yang teksturnya lunak. (M. Fadlillah, 2017:113). Manfaat dari Bermain Bola Karet adalah: Anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Kemudian, perabaan (tekstur), memperkuat otot jari dan tangan. Ketangkasan (melempar, menangkap, menggelindingkan). Keterampilan sosialisasi dan kerjasama.





6. Alat permainan edukatif selanjutnya adalah Buku cerita bergambar. Buku Cerita Bergambar merupakan buku yang berisi cerita yang dilengkapi gambar ilustrasi cerita dan berfungsi sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak usia dini. (M. Fadlillah, 2017:145)
  
7. Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil. Manfaatnya untuk melatih sosial emosional, motorik halus, serta kreativitas anak. (M. Fadlillah, 2017:114)  
bahwa kemampuan sosial dapat membantu

anak untuk mampu berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, berinteraksi dengan orang lain, bekerjasama, sehingga dapat diterima dalam lingkungannya, dan berdampak pada kemampuan lainnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Siska & Sumadi. Tjipto, 2019), terlihat bahwa modifikasi permainan estafet dengan kartu estafet dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini.



## **BAB IV**

### **PERMAINAN TRADISIONAL ANAK**

#### **A. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional adalah permainan yang dilahirkan oleh daerah dan kebudayaan setempat, sehingga setiap daerah atau budaya memiliki permainan tradisional yang berbeda. Menurut (Danandjaja, 2007 dalam jurnal Herliana Cendana dan Dadan Suryana: 2022) mengatakan bahwa permainan tradisional di sebut juga permainan rakyat. Setiap bangsa didunia ini mempunyai permainan rakyat.

Sejalan dengan pendapat (Khamdani, 2010 dalam jurnal Herliana Cendana dan Dadan Suryana, 2022) bahwa Permainan tradisional pada dasarnya di pengaruhi oleh kebudayaan setempat, sehingga permainan tradisional dapat mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Jadi permainan tradisional pada umumnya masih memiliki persamaan/

kemiripan dalam cara memainkannya meskipun nama permainannya berbeda. Bagi anak usia dini permainan adalah suatu hal yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktivitas secara spontan.

Konsep dasar permainan yang digagas oleh Montessori dalam (Suyadi, 2017) adalah bermain bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa artinya pekerjaan anak-anak adalah bermain. Sebab dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai edukasi dan sosial karena permainan tradisional banyak melibatkan aktivitas fisik, pengaturan strategi, kerjasama tim, dan kemampuan berbahasa sehingga anak dapat belajar melalui bermain dan akan mendapatkan stimulus dalam permainan tersebut.

Sebagaimana disampaikan oleh Rogers C. S dan Sawyers dalam Sofia Hartati dalam Tuti Andriani (2012), menjelaskan bahwa bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal.

Sukirman dalam Tuti andriani, (2012) mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari.

## **B. Jenis Permainan Tradisional**

Permainan tradisional memiliki berbagai macam jenis, hal ini dibedakan dari jumlah peserta permainannya. Permainan tradisional setiap daerah pada dasarnya memiliki banyak kesamaan dari cara memainkannya. Menurut (Dharmamulya, 2005 dalam Herliana Cendana dan Dadan Suryana: 2022), menyatakan bahwa jenis-jenis permainan tradisional memiliki beberapa kategorisasi menurut pola permainannya yaitu:

- 1) Bermain, Bernyanyi, dan Berdialog. Permainan anak dengan pola bermain bernyanyi dan tau dengan berdialog dimaksudkan adalah pada waktu permainan itu dimainkan diawali atau diselingi dengan nyanyian, dialog, atau keduanya, nyanyian dan dialog menjadi inti dalam permainan tersebut. Pola permainan anak dengan bernyanyi dan atau dengan dialog pada umumnya dilakukan secara berkelompok, dan permainan ini biasanya dimainkan oleh mayoritas anak perempuan. Permainan ini bersifat rekreatif, interaktif, yang mengekspresikan pengenalan tentang lingkungan, hubungan sosial, tebak-tebakan, dan sebagainya.
- 2) Bermain dan Pola pikir. Permainan dalam kategori bermain dan olah pikir ini pada umumnya membutuhkan banyak konsentrasi berpikir, ketenangan kecerdikan, dan strategi. Pada umumnya permainan dalam kategori ini bersifat kompetitif

perorangan, jadi tidak membutuhkan banyak tempat atau arena yang luas untuk melaksanakan permainannya. Jenis permainan ini pada umumnya banyak digmari oleh anak laki-laki.

- 3) Bermain dan adu ketangkasan. Permainan dalam kategori ini lebih banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik membutuhkan alat permainan walaupun sederhana, dan tempat bermain yang relative luas. Permainannya bersifat kompetitif, yang pada umumnya lebih banyak dimainkan oleh anak laki-laki. Pola permainan kategori ini pada umumnya berakhir dengan posisi pemain menangkala dan ada sanksi hukuman bagi yang kalah contohnya yaitu permainan engklek dan bakiak.

Dari beberapa jenis permainan tradisional di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional pada dasarnya merupakan cermin perkembangan anak, tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Karena melalui bermain permainan tradisional anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan dalam stimulus perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap sosial emosionalnya.

### **C. Ciri Permainan Tradisional**

Menurut Bruvan (dalam Hutomo, 1991) menyebutkan bahwa permainan rakyat didunia

berdasarkan gerak tubuh seperti berlari, melompat atau seperti kegiatan sosial sederhana seperti kejar-kejaran, sembunyi-sembunyian, dan lain-lain. Pandangan bruwan di atas mengartikan bahwa permainan tradisional di dunia umumnya merupakan sebuah interaksi, baik interaksi sesama manusia maupun interaksi bersama alam.

Danandjaja (1991) membagi permainan tradisional menjadi 2 yaitu, permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Kedua hal ini memiliki perbedaan meskipun sama-sama permainan tradisional. Perbedaan keduanya menurut Robert, dkk (dalam Danandjaja, 1991) yakni permainan untuk bermain lebih bersifat mengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan permainan untuk bertanding memiliki sifat khusus tersendiri, seperti terorganisasi, berbentuk perlombaan, harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang, mempunyai kriteria siapa yang menang, dan memiliki peraturan permainan.

Yusep Mulyana dan Anggi Setia Lengkana (2019) permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Permainan tradisional menurut Akbari (dalam Yusep Mulyana dan Anggi Setia Lengkana 2019) 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. 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 warisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Menurut Oblinger, (dalam Yusep Mulyana dan Anggi Setia Lengkana, 2019) permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat.

Sedangkan Soepandi, 1985 (dalam Yusep Mulyana dan Anggi Setia Lengkana, 2019) menjelaskan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun-temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup sampai sekarang baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun-temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati. Permainan tradisional dikategorikan

menjadi 3 golongan, yaitu: 1) Permainan tradisional yang bersifat rekreatif. Pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Persoalan menang kalah bukan hal utama yang terpenting ialah dengan melakukan permainan itu tercapai kegembiraan bersama untuk mengisi waktu senggang bukan untuk menajut dan menyerang lawan sebagai target. Dengan demikian diharapkan diperoleh kesegaran baik jasmani maupun rohani. 2). Permainan tradisional yang bersifat kompetitif. Memiliki ciri-ciri terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Untuk mencapai kemenangan, biasanya disertai dengan imbalan imbalan tertentu bagi pemenangnya, maka pihak-pihak yang bertanding sudah seharusnya berusaha keras untuk mencapai kemenangan. Untuk itu maka diperlukan ketangkasan, kecepatan, kepandaian bersiasat, ketajaman pikiran dan sebagainya. 3). Permainan tradisional yang bersifat edukatif. Terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat nonformal di dalam masyarakat. Permainan permainan jenis ini menjadi

alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Walaupun permainan-permainan ini dibedakan dalam 3 kategori, namun tidak berarti sifat yang ada pada satu macam permainan tidak terdapat dalam permainan jenis lainnya. Ada percampuran-percampuran diantara unsur-unsur permainan tersebut yang mendasar, semua jenis permainan ini kental dengan nilai-nilai kerjasama; kebersamaan; kedisiplinan; kejujuran; yang merupakan nilai-nilai pandangan hidup (world-view) dari berbagai suku bangsa di Indonesia, yang mendasari filosofi terbentuknya permainan tradisional ini.

Berdasarkan bagian-bagian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional pada umumnya memiliki ciri beserta aturan tersendiri meskipun aturan tersebut berbeda pada setiap permainan. Dari hal ini pula, maka setiap daerah memiliki aturan sendiri dan tidak akan sama aturan yang berlaku di setiap permainan tradisional yang ada. Dalam hal ini juga, permainan tradisional merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dia ketahui sampai pada yang dia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain yang sesuai dengan taraf kemampuannya. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam

kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional.

#### **D. Manfaat Permainan Tradisional**

Manfaat permainan tradisional menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016) antara lain:

- 1) anak menjadi lebih kreatif,
- 2) bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak,
- 3) mengembangkan kecerdasan intelektual anak,
- 4) mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak,
- 5) mengembangkan kecerdasan logika anak,
- 6) mengembangkan kecerdasan kinestetik anak,
- 7) mengembangkan kecerdasan natural anak,
- 8) mengembangkan kecerdasan spasial anak,
- 9) mengembangkan kecerdasan musikal anak, dan
- 10) mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Menurut Laksmitaningrum (2017) permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu manfaat sosial, manfaat disiplin, dan manfaat budi pekerti. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat, permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu dalam aspek perkembangan anak usia dini. Permainan tradisional tidak hanya dapat memberikan aspek dalam perkembangan anak tetapi

dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai positif bagi anak. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang baik untuk perkembangan anak karena fisik dan emosi anak terlibat langsung sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhannya. Apabila permainan modern dikombinasikan dengan permainan tradisional maka akan memberikan manfaat yang saling melengkapi bagi perkembangan anak, karena dalam permainan modern anak mendapat manfaat yang bersifat fisik, psikologis, dan aspek sosial.

Menurut Yulianto (2016) dalam Didi Yuda Pranata dan Tuti Sarwita (2019), manfaat dari permainan tradisional yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah: a) Mengembangkan kecerdasan intelektual pada anak b) Mengembangkan kecerdasan emosi pada anak c) Mengembangkan daya kreatifitas pada anak d) Meningkatkan kemampuan bersosialisasi e) Melatih kemampuan motoric.

Permainan tradisional bagus untuk perkembangan anak, meskipun sudah berkurang sarana maupun prasarana untuk bermain, kita sebagai generasi muda yang pernah mengalami masa kecil dan pernah memainkan permainan tradisional tersebut, memiliki kewajiban untuk meneruskan warisan budaya ini kepada generasi selanjutnya, dengan begitu anak-anak di masa yang akan datang dapat merasakan bermain permainan

tradisional dan tumbuh menjadi anak yang cerdas dalam menjalani kehidupannya ketika dewasa.

Berdasarkan pendapat para ahli baik ditinjau dari segi aspek fisiologis maupun psikologis dengan aktivitas fisik secara teratur, terukur dan cukup akan diperoleh kesimpulan bahwa manfaat bermain bagi anak sangat banyak, seperti: meningkatnya kinerja sistem saraf, dengan bertambah banyaknya jumlah percabangan sel-sel saraf dan sinapsisnya, maka akan bertambah rimbun hubungan antara sel saraf, makin tinggi pula tingkat kecerdasan.

#### E. Macam-Macam Permainan Tradisional

Terdapat bermacam-macam permainan Tradisional yang ada di Kalimantan Barat sebagian di antaranya adalah *Kaki Antu*, *Gurah*, dan *Cungket*.

##### 1. Permainan Tradisional *Kaki Antu*



Sumber Gambar: <https://images.app.goo.gl/5gNLYxxsvRmMeUuQ8>

- a) Permainan ini dimainkan dengan cara diperlombakan minimal 2 orang dan makin ramai pun makin seru
- b) Seperti lomba lari yang diawali dengan garis finish sampai tempat tujuan, siapa yang sampai duluan berarti itulah pemenangnya.
- c) Permainan ini pula sama seperti itu, namun bedanya setiap pemain membawa alat yang disebut dengan kaki antu sebagai transportasi yang digunakan untuk mereka berjalan
- d) Kaki antu yang terbuat dari tempurung kelapa menyesuaikan ukuran kaki masing-masing, lalu diikat tali disetiap bagian sisi kiri dan kanan
- e) Lalu pemain meletakkan kakinya ke tempurung kelapa yang sudah di ukur, mereka berjalan menggunakan tempurung itu, dan gunanya tali untuk dipegang oleh tangan sebagai pengemudinya
- f) Tangan menggerakkan tali yang terhubung dengan tempurung kelapa yang diinjak, dengan gerakan mengangkat, dan menyeimbangkan antara gerakan kaki dan gerakan tangan.
- g) Mereka sebisa mungkin berjalan lebih cepat untuk mencapai garis finish yang telah ditentukan, siapa yang sampai duluan maka dialah pemenangnya.



Sumber Gambar <https://images.app.goo.gl/RZKUpinC7apnRNmJ7>



Sumber Gambar <https://images.app.goo.gl/FeWMt5X3QbCQa3fc6>

Permainan Tradisional Kaki Antu ini dapat mengembangkan aspek motoric kasar, motoric halus, kognitif, dan social emosial anak usia dini. Pada saat menggerakkan kaki mereka untuk melangkah setapak demi setapak diatas tempuruk mengikuti arahan dari tangan yang mengarahkan arah jalan karna tangan memegang tali untuk

menggerakkan tempurungnya, lalu anak bisa berkonsentrasi untuk tetap focus sedikit demi sedikit berfikir agar bisa berjalan sesuai aturan permainan agar bisa menajpai tujuan dalam permainan yairu menang.

## 2. Permainan Tradisional *Gurah*



- Minimal 6 pemain dengan membentuk 2 team, 1 team terdiri dari 3 orang. Maksimal bebas, makin ramai makin seru.
- menggunakan daon kelapa yang dianyam menjadi bola kecil seperti bentuk bola kasti



Sumber Gambar <https://images.app.goo.gl/hDZifxGsqNqCgkXb9>

- c. sebelum bermain mereka menentukan siapa yang jadi penjaga dan siapa yang bermain dengan cara taw atau osom.
- d. untuk level yang pertama dimulai dari pukulan belakang dengan menghadap belakang pemain memukul bola sejauh mungkin, lalu penjaga semaksimal mungkin menjaga disetiap arah yang telah ditentukan dalam bermain.
- e. Terdapat 2 tempat yang harus ditempuh pemain yaitu pancang mati dan pancang idop.
- f. Pukulan yang pertama adalah pukulan belakang dengan menempuh pancang mati. Bola kita menyentuh pancang mati dan idop maka penjaga tidak bisa melotar kita menggunakan bola.
- g. selanjutnya dilanjutkan dengan pukulan yang kedua yaitu pukul menyamping. Pukul menyamping ini guna untuk menaikkan teman yang ada di pancang mati menuju pancang idop
- h. Setelah sudah kepancang idop. Satu orang yang tersisa dikawasan akan melempar bola yang ketiga yaitu pukul kangkang. Pukul kangkang ini dikenal dengan pukulan yang paling jauh. Jadi yang berada di pancang idop semuanya berlari menuju kawasan dan pemukul juga berlari menuju pancang mati.
- i. bila bola dapat penjaga duluan maka penjaga akan melempar kan bola pada mereka yang

berusaha untuk lari menuju kawasan

- j. Bila terkena lemparan maka giliran menjadi penjaga dan pemain.



Permainan ini dapat melatih motorik kasar, social dan bahasa anak. Anak bisa saling berkomunikasi antar tim untuk mengatur strategi permainan, dengan cara berlari untuk menghindari dari lemparan bola, anak juga bisa mengungkapkan ekspresi saat kesal dengan temannya yang tidak kompak dalam bermain.

### 3. Permainan Tradisional *Cungket*



Sumber Gambar <https://images.app.goo.gl/qVniB9XDxPCtZhLF7>

- a. Masing-masing menggunakan 2 alat yaitu bambu pendek dan bambu panjang



Sumber Gambar <https://images.app.goo.gl/jJidropk5HEbmz9J9>

- b. Jumlah pemain 5 orang
- c. 1 orang bermain 4 orang penjaga

- d. Bambu pendek dimasukkan ketanah yang sudah digali lalu diletakkan secara vertikal ditengah<sup>2</sup> galian dangkal itu.
- e. Lalu bambu yang panjang nya berguna untuk mencongkel bambu yang pendek terletak di bawah tanah.
- f. Congkel sejauh mungkin kearah penjaga
- g. Lalu ke 4 penjaga akan berebutan menangkap bambu tersebut sebelum menyentuh tanah
- h. Siapa yang mendapat kan yang pertama makan akan bergantian sebagai pemain
- i. Namun bila tidak ada yang bisa mendapatkan nya sebelum jatub ketanah makan pemain akan bermain lagi.



Sumber gambar [https://images.app.goo.gl/](https://images.app.goo.gl/rj7HVD4VwapVAsn19)

[rj7HVD4VwapVAsn19](https://images.app.goo.gl/rj7HVD4VwapVAsn19)



Sumber Gambar [https://images.app.goo.gl/](https://images.app.goo.gl/ntN1VpXTi4YugNEn6)

[ntN1VpXTi4YugNEn6](https://images.app.goo.gl/ntN1VpXTi4YugNEn6)

Permainan ini dapat melatih motoric anak dan kefokusannya pada anak, anak berusaha menyeimbangkannya tangan nya untuk menyongkel kayu agar sesuai arahan yang diarahkan yaitu lurus dan terbang keatas.

## **BAB V**

### **MANFAAT BERMAIN**

### **BAGI ANAK USIA DINI**

Kegiatan bermain sangatlah penting bagi pertumbuhan anak usia dini karena bagi masa pertumbuhan anak kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan maka dari itu pada masa prasekolah adalah masa usia anak bermain. Dalam kegiatan bermain anak dapat memperoleh perkembangan yang sangat baik dalam pertumbuhannya. Pada saat bermain anak memiliki pengalaman dalam lingkungan sekitarnya, ia dapat bereksplorasi terhadap lingkungan sekitar, dan dapat menjalin pertemanan yang baik terhadap temanya. Kegiatan bermain ini memiliki pengalaman yang besar bagi perkembangan anak karena dalam bermain anak dapat menyalurkan perasaannya dan Ketika berteman anak dapat merasakan nyaman ketika bermain.

Tokoh yang berjasa meletakkan dasar tentang bermain yang berasal dari Yunani Bernama Plato, ia di anggap orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai

praktis dan bermain menurutnya anak akan lebih mudah jika belajar sambil bermain dan belajar dengan secara nyata dan langsung contohnya seperti membagikan apel kepada anak – anak. Karena dengan melihat secara langsung anak dapat mengamati bagaimana bentuk dan warna apel. Aristoteles juga berpendapat bahwa seorang anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang mereka sukai jika mereka bermain dengan minat mereka akan menjalaninya dengan baik dan ceria, melakukan apa yang menjadi kesukaan pada anak dapat dikembangkan hingga anak tumbuh dewasa maka minat dan bakat anak akan menjadi keuntungan baginya di kemudian hari. tokoh yang mengadakan reformasi dalam bidang Pendidikan yaitu Comenius (abad 17), Resuuseau, Pestalozzi dan Frobel (abad 18 dan abad awal 19). Pada masanya para pendidik dapat menerima pendapatnya bahwa Pendidikan bagi anak dapat disesuaikan dengan minat dan juga pada tahap perkembangan anak.

Menurut Probel bermain dalam belajar sangat penting karena dalam kegiatan bermain dapat menarik perhatian dan juga dapat menegmbangkan pengetahuan pada anak. Maka Plato, Aristoteles, Flobel ia menganggap bahwa bermain suatu kegitan yang yang benilai praktis yang berarti kegiatan bermain itu digunakan sebagai media untuk meningkatkan sebuah keterampilan pada anak. Johnson et al 1999 ia menyebutkan armchair theoris karena teori itu di bangun berdasarkan refleksi filosofis dan bukan melalui

riset eksperimen. Teori klasik mengenai bermain dapat dikelompokkan dalam 2 bagian yaitu: 1. Suplus energi dan teori rekreasi. 2. Teori rekapitulasi dan praktis.

Maka dari itu sebagai orang tua kita harus dapat mengetahui bahwa manfaat bermain bagi anak sangatlah penting, pada masa prasekolah janganlah terlalu membebani anak dalam kegiatan belajar karena pada masa prasekolah adalah masa dimana anak ingin melakukan kebebasannya bermain Bersama alam sekitar mereka sebagai upaya untuk mengeksplor anak dalam masa pertumbuhan. Kegiatan bermain ini dapat mengembangkan beberapa aspek dalam perkembangan anak yaitu: Aspek fisik, aspek motorik, aspek sosial, aspek emosi, aspek kepribadian, ketajaman penginderaan.

## **1. MANFAAT BERMAIN UNTUK PERKEMBANGAN ASPEK FISIK PADA AUD**

Pada saat bermain pastinya anak memiliki banyak kesempatan yang selalu berhubungan dengan melibatkan sebuah Gerakan tubuhnya. Gerakan yang muncul pada saat anak bermain ini adalah sebuah Gerakan yang baik pada Kesehatan anak karena dalam Gerakan – Gerakan ini otot anak akan menjadi kuat. Dimana anak memiliki kesempatan untuk menggerakkan dan menyalurkan tenaga maupun energi mereka sehingga anak tidak merasakan kegelisahan dan tertekan seperti saat ia sedang duduk dalam jangka waktu yang lama.

Karena jika anak di tuntut untuk selalu diam ditempat ia akan merasa sangat bosan dan pastinya tertekan dan tidak merasakan kenyamanan. Anak yang memiliki banyak gerak pada kesehariannya itu menandakan bahwa ia adalah anak yang aktif. Dengan demikian sebagai orang tua atau orang dewasa semestinya kita memberikan kebebasan pada anak untuk bermain agar mereka dapat menemukan hal – hal baru yang membuat fisik mereka menjadi kuat. Ketika anak bermain kita hanya perlu mengawasinya dan janganlah sesekali untuk melarang anak Ketika ia melakukan kegiatan bermain yang selalu berhubungan pada fisik mereka selagi itu tidak membahayakannya sesungguhnya anak pada saat bermain mereka sangat merasa penasaran dan jika dia belum mencoba untuk melakukannya ia akan berusaha melakukannya secara berulang kali hingga ia merasakan kepuasan maka dari itu sebagai orang tua kita hanya cukup mengawasi anak kita ketika sedang bermain agar kita dapat mencegah bahaya yang mungkin akan timbul saat mereka bermain. Aktivitas bermain juga dapat mengurangi resiko stres, obesitas, lesu, depresi terhadap anak – anak dalam kegiatan bermain rasa percaya anak akan semakin meningkat.

## **2. MANFAAT BERMAIN UNTUK PERKEMBANGAN PADA ASPEK MOTORIK KASAR DAN MOTORIK HALUS**

Pada saat anak usia 1 tahun anak senang untuk memainkan pensil dan melakukan coretan – coretan bisanya anak mulai mencoret pada dinding – dinding rumah atau pun didalam kertas yang sudah ada tulisanya maupun kedlam kertas kosong. Nah secara tidak langsung pada tingkatan usia 1 tahun ini mereka sudah mulai menggerakkan tanganya sebagai upaya Gerakan motorik halus yang mana ia peroleh dari mencoret – coret sesuatu yang bisa ia coret.

Pada saat anak berusia 2 tahun anak sudah dapat melakukan coretan – coretan seperti benang yang kusut yang mana Gerakan pada coretan itu ia lakukan sesuai dengan keinginannya. Dan pada saat anak berusia 3 tahun ia dapat membuat garis – garis lengkung. Pada saat anak usia 4 – 5 tahun anak mulai suka bermain pensil dan belajar untuk menggerakkan jari – jari tanganya untuk menggambar bentuk gambar geometri yang sederhana yang dimulai dari membuat bentuk gambar segita, persegi maupun lingkaran. Sebagai orang tua kita harus mendukung kegiatan yang dilakukan oleh anak dan janganlah untuk melarang anak yang sedang bermain dengan pensil mereka biarkan saja ia membuat bentuk yang di sukainya. Dan tanpa kita sadari anak saat bermain pensil dan mencoret sesuatu yang bisa di coret olehnya anak itu sedang bermain dan belajar untuk bisa megang pensil dengan baik.

Bermain melalui aspek motorik kasar bisa dikembangkan dan kita amati pada saat anak yang sedang bermain lari – lari, bermain naik tangga, bermain perosotan, bermain loncat - loncat dan bermain ayunan. Pada saat anak melakukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasarnya anak ini sedang mengekspresikan dirinya kedalam kehidupannya yang sesungguhnya, pada saat bermain lari – lari dan anak terjatuh kita sebagai orang tua janganlah memarahinya dan melarangnya untuk bermain lagi. Karena anak yang terjatuh dan bangkit lagi untuk bermain mereka akan lebih kuat dalam motorik kasarnya.

### **3. MANFAAT BERMAIN UNTUK PERKEMBANGAN ASPEK SOSIAL PADA AUD**

Dapat bersosial dengan baik adalah harapan bagi orang tua kepada sang buah hatinya, dengan anak dapat bersosial dengan baik terhadap lingkungan dan teman sebayanya adalah sebuah kebanggaan tersendiri yang mana nantinya anak dapat belajar banyak hal mengenai hak milik, cara berteman, cara bergelir dalam bermain, dapat berteman dengan baik, dan dapat memecahkan masalah bersama – sama. Contohnya dapat membuat aturan bermain sebelum permainan di mulai agar dapat menghindari perkelahiaan saat bermain.

Dalam bermain anak juga dapat menjalin komunikasi terhadap sesama teman baik dalam

berpendapat maupun bercerita, sehingga pertemanan saat bermain dapat terjalin dengan baik. Dalam bersosial sebagai orang dewasa kita harus bisa mengajarkan anak tentang budaya local setempat agar nilai kearifan local tidaklah luntur. Sebagai orang tua maupun orang dewasa juga harus mengajarkan mengenai perbedaan jenis kelamin agar dalam bermain anak dapat membedakan bagaimana sikap bermain ketika bersama teman laki – laki maupun teman perempuan. Agar anak dapat mengetahui dan belajar mengenai nilai, kebiasaan dan juga moral didalam lingkungan sekitarnya.

Dengan bermain peran atau profesi anak dapat menjalin hubungan sosial terhadap temanya, misalnya seperti bermain peran menjadi seorang ibu, menjadi ayah, menjadi guru, menjadi dokter dan juga menjadi seorang polisi. Sehingga saat dalam bermain anak dapat mengekspresikan peran mereka masing – masing dengan baik dan dari sinilah sosial anak dapat terjalin dengan baik

#### **4. MANFAAT BERMAIN UNTUK MENGASAH KETAJAMAN PENGINDRAAN**

Lima aspek penginderaan yang perlu diasah adalah indra penglihatan, indra pendengaran, indra penciuman, indra pengecap, dan indra perabaan. Sangatlah baik bagi pertumbuhan anak karena anak bisa lebih peka dan tangkap dalam hal – hal yang terjadi

dilingkungan sekitarnya. Sehingga anak dapat lebih kritis, aktif, dan kreatif bukan menjadi seorang anak yang pasif, tidak tanggap, acuh tak acuh dan tidak mau ikut serta dalam apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Saat usia dini anak lebih suka mengamati apa yang ia lihat, apa yang ia dengar sehingga ia dapat menilai berbagai bentuk, warna, ukuran jenis yang ia rasakan secara nyata contohnya seperti ia sedang bermain alat permainan edukatif atau bermain berbagai jenis alat tukang / alat bengkel. Dengan adanya bermacam – macam permainan peran ini dapat menumbuhkan rasa keingintahuan anak yang mendalam.

Pada rentan anak usia dini sangatlah penting dalam ketajaman, kepekaan, penglihatan dan juga pendengaran ini perlu di tingkatkan sebagai upaya dalam mengajarkan anak untuk mengenal dan mengingat bentuk dengan mudah serta anak dapat belajar membaca dan menulis dengan mudah. Maka dari itu kepekaan, pendengaran dan penglihatan bisa dilihat sejak dalam anak masih bayi bisa mengamati dengan bermain kancing mendengarkan lagu music dan suara – suara yang bisa merangsang pendengaran anak.

## **BAB VI**

### **PERAN GURU DALAM KEGIATAN BERMAIN ANAK USIA DINI**

#### **A. Peran Guru Dalam Kegiatan Di Sekolah**

Guru adalah orang dengan sejuta ide cemerlang yang profesional dalam mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh anak, Ghofar (Ardi:2021, 129) menjelaskan bahwa guru yang profesional harus memiliki bakat sebagai guru, keterampilan sebagai guru, keahlian yang cakap, berjiwa sehat, berbadan sehat, berwawasan luas dan berpengalaman, berjiwa pancasila, dan guru adalah warga negara yang baik. Sebagai tenaga profesional. Sebuah kegiatan proses pembelajaran harus direncanakan sedemikian rupa supaya terlaksana dengan baik dengan hasil yang memuaskan.

Oleh karena itu sebuah kegiatan bermain harus dirancang dengan baik dan cermat oleh guru guna mencapai tujuan pembelajaran serta memusatkan aktifitasnya pada salah satu aspek perkembangan akan sangat baik dan efektif untuk stimulasi perkembangan anak.

Menurut Tilaar (Buchari:2018,113) guru memegang peranan yang sangat penting dalam upaya pengembangan sumber peserta didiknya melalui pendidikan, walaupun dalam kenyataannya guru tetap terabaikan dalam perwujudan keberdayaannya sebagai insan pendidikan. Secara jujur, diakui atau tidak pada saat ini guru lebih banyak dituntut untuk mewujudkan kinerja idealnya, sementara hal-hal yang menjadi hak guru belum sepenuhnya diterima oleh guru.

Dalam bertugas sebagai seorang pengamat guru harus melakukan observasi, bagaimana seorang anak berinteraksi dengan sesama temannya atau dengan benda-benda disekitarnya. Guru harus mengamati lama anak melakukan sesuatu kegiatan, mengamati anak-anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan sesuatu serta bergaul dengan teman sebayanya

Peran guru pada Pendidikan anak usia dini sangat luas, yaitu:

1. Fasilitator, yaitu guru dapat mengarahkan serta guru dapat menyediakan kebutuhan untuk anak terkait proses pembelajaran
2. Motivator adalah guru dapat menjadi seseorang yang hadir saat anak memerlukan dorongan ataupun motivasi, serta guru dapat menguatkan perilaku yang positif pada anak dengan memberikan pujian, sehingga anak ingin mempertahankan perilaku positif tersebut

3. Model Perilaku yaitu pendidik atau guru tidak hanya memberikan pengajaran tentang perilaku lewat lisan, namun yang paling efektif untuk anak usia dini adalah memberikan contoh lewat perilaku
4. Pengamat, yaitu pendidik dapat mengamati segala kegiatan anak tidak hanya proses pembelajaran, akan tetapi saat bermain. Pengamatan ini dilakukan secara partisipatif yaitu guru terjun langsung serta ikut dalam kegiatan anak. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru dapat dikomunikasikan, dicatat, serta diinterpretasikan untuk membuat rancangan program yang sesuai dengan kebutuhan anak
5. Pendamai, yaitu guru dapat menjadi mediator saat konflik terjadi pada anak, serta pendidik juga harus mampu untuk menyelesaikan konflik sertamendamaikan anak dan hubungannya berbentuk seperti semula sebelum konflik terjadi
6. Pengasuh, guru dapat menjadi seseorang yang memenangkan anak bahkan membuat nyaman anak, karena anak usia dini sangat tergantung pada orang dewasa, seperti saat anak mengompol ataupun buang air besar dicelana maka guru mampu untuk menangani serta mengasuh.
7. Perencanaan  
erkaitan dengan perkembangan terhadap beberapa strategi yang dapat diikuti oleh guru dalam rangka memastikan perkembangan tepat sebagai berikut,

Naeyc (Musfiroh:2019, 12.9-12.10)

- a. Guru menyiapkan lingkungan agar anak dapat belajar eksplorasi secara aktif dan berinteraksi dengan orang dewasa anak lain dan alat permainan secara.
- b. Anak dapat memilih berbagai aktivitas secara mandiri di antara berbagai area pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh guru berpartisipasi dalam permainan, drama, balok, ilmu pengetahuan matematika, pemain puzzle, buku atau rekaman
- c. Anak dapat anak dapat memperkirakan fisik dan mental secara aktif dengan memilih aktivitas yang telah diatur oleh guru atau inisiatif anak secara spontan
- d. Anak dapat bekerja bekerja secara mandiri atau dalam kelompok kecil
- e. Anak dapat meningkatkan konsentrasi terhadap aktivitas belajarnya dengan bahan dan orang yang berhubungan dalam hidupnya.
- f. Guru dapat memindah kelompok atau masing-masing anak untuk menggunakan berbagai fasilitas dan aktivitas secara melibatkan anak melalui berbagai pertanyaan menawarkan saran atau menambahkan berbagai bahan kompleks atau suatu ide
- g. Guru menampung lebih dari satu jawaban yang benar kemudian guru menarik kesimpulan dari

pelajaran dapat diambil anak melalui penyelesaian masalah dan percobaan yang dilakukan.

## **B. Macam-macam peranan guru**

Guru memiliki beberapa peranan dalam melakukan proses pembelajaran dengan anak murid, di antaranya :

a. Sebagai pendidik dan pengajar Sebagai pendidik, guru harus membimbing dan menumbuhkan sikap dewasa dari peserta didik. Menurut Thomas E. Curtis dan Wilma W. Bidwell (zein:2016, 279-280) Peranan guru adalah sebagai pengorganisasi lingkungan belajar dan sekaligus sebagai fasilitator belajar. Peranan pertama meliputi peranan-peranan yang lebih spesifik, yakni: 1) Guru sebagai model, 2) Guru sebagai perencana, 3) Guru sebagai peramal, 4) Guru sebagai pemimpin 5) Guru sebagai penunjuk jalan atau pembimbing kearah pusat-pusat belajar.

Meurut Maimunawati (2020:9-10) Guru adalah seorang pendidik formal, ia juga adalah sebagai tokoh dan panutan bagi para siswanya dan juga bagi orang-orang atau masyarakat di sekitarnya. agar menjadi pendidik yang baik maka seorang guru perlu memiliki standar kepribadian tertentu yang mencakup, tanggung jawab, wibawa, mandiri dan disiplin.

1. Wibawa artinya kehadiran seorang guru di mana saja, baik di dalam kelas-kelas pembelajaran maupun diluar kelas harus disegani. Disegani oleh karena memiliki integritas yang tinggi, kapabel dan

kredibel.

2. Mandiri artinya bahwa, dalam kenyataan sering muncul masalah antara peserta didik dengan peserta didik yang lainnya, antara peserta didik dengan guru, antara peserta didik dengan anggota masyarakat disekitarnya, ketika masalah itu muncul dihadapannya maka sangatlah diharapkan agar ia mampu mengatasinya secara mandiri dalam mengambil keputusan yang tepat untuk mengatasi masalah itu.
3. Disiplin yaitu dalam kesehariannya, guru harus selalu menepati janji kepada siswa atau orang lain. Guru juga harus bisa tertib dan patuh kepada peraturan dan norma yang ada.

Sebagai pengajar, guru juga harus bisa membagikan ilmunya kepada peserta didik. Guru harus bisa menjelaskan dan menguraikan materi yang diampunya kepada peserta didik dengan cara yang mudah agar siswa bisa mengerti dengan apa yang dijelaskan guru. Guru sebagai pengajar memiliki tugas untuk menyampaikan ilmu yang dimilikinya kepada anak murid. Guru harus menyampaikan dengan jelas dan tuntas agar murid dapat mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru. Guru dinggap orang yang paling tahu dan pintar oleh anak murid, karenanya guru harus mempersiapkan terlebih dulu apa yang akan disampaikannya dengan matang.

### **C. Implementasi Peran Guru**

Dalam peran seorang guru sebagai pendidik, setidaknya siswa bisa mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Agar apa yang diajarkan oleh guru tidak sia-sia dan bermanfaat dalam kehidupan siswa. Hal-hal yang dapat di implementasikan dari peranan guru yaitu:

a. Menumbuhkan sifat dewasa peserta didik

Sebagai guru atau pengajar, guru harus bisa menumbuhkan sikap dewasa kepada peserta didik. Peserta didik harus mau mengikuti dan menaati apa yang disampaikan oleh guru. Diantara sikap dewasa yang bisa ditumbuhkan untuk siswa yaitu :

1. Peserta didik bisa bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya
2. Peserta didik bisa memiliki sifat yang berwibawa kepada setiap orang
3. Peserta didik bisa memiliki sifat yang mandiri dimanapun dia berada
4. Peserta didik mampu bersikap disiplin dalam kesehariannya.

b. Menambah wawasan peserta didik

Guru atau pendidik berperan sebagai mediator dan fasilitator, di mana guru harus bisa menambah pengetahuan siswanya. Siswa bisa memiliki kemampuan yang akan diterapkannya dalam masyarakat. Diantara implementasi yang dapat

siswa lakukan adalah:

1. Anak didik bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik kepada orang lain
2. Anak didik bisa memiliki pengalaman yang banyak serta pengetahuan yang luas
3. Anak didik bisa merefleksikan dirinya

c. Memiliki kemauan tinggi untuk belajar

Sebagai peserta didik yang baik, siswa harus bisa mengimplentasikan peranan guru sebagai motivator untuk mereka. Terutama dalam hal belajar, siswa harus memiliki semangat yang tinggi untuk belajar. menjadi motivator untuk orang lain memang tidak mudah, guru melaksanakan kewajibannya tersebut kepada siswanya, karena salah satu peranan guru adalah sebagai motivator untuk siswanya. Selain orang tua, guru pun harus bisa memberikan motivasinya. Siswa harus berperan dalam pembelajaran, dengan semangat yang dimiliki siswa untuk belajar akan membuat siswa memiliki pengalaman yang bisaterbus bertambah dan siswa pun dapat memiliki pengetahuan yang banyak. Sehingga siswa bisa membagikan pengalaman dan pengetahuannya tersebut kepada orang lain terutama masyarakatnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Bredekamp, S. & Copple, C. (Eds). (1997). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Revised Edition. Washington Dc: NAEYC.
- Edisi Khusus Ayah Bunda. (1992). *Dari A Sampai Z Tentang Perkembangan Anak*, Jakarta: Yayasan Aspirasi Pemuda.
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Dikti Depdiknas.
- Lubis, Zulkifli. (1986). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Marka, S., Mayza, A., & Pujiastuti, H. (2003). *Pendidikan Anak Dini Usia Ditinjau Dari Segi Neurologi*, *Buletin PADU Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia 'Konseptualisasi Sistem & Program PAUD'*, Edisi Khusus 2003. Jakarta: Dit. PADU Depdiknas.
- Siskandar. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Untuk Anak Usia Dini*, *Buletin PADU Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia "Menu Pembelajaran PADU"*, Vol 2 No. 01, April 2003.
- Siska, P. R. S., & Sumadi.Tjipto. (2019). Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi , Jurnal*

*Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 no 2, 440–447. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/222/pdf>