

PSIKOLOGI BERMAIN

Modul Pertemuan 4

PERKEMBANGAN BERMAIN PADA ANAK USIA 2-5 TAHUN

Lita Patricia Lunanta, M. Psi.

Pada masa kanak-kanak, setiap tahun meliputi perubahan yang sangat besar. Berbeda dengan orang dewasa yang dari tahun ke tahun memiliki ciri karakteristik fisik dan psikologis yang cenderung sama, anak usia prasekolah berkembang setiap saat dalam segala aspek perkembangan. Perlu diingat bahwa tiap individu anak memiliki perbedaan-perbedaan individual yang khas, sehingga yang kita bahas disini adalah ciri perkembangan yang mereka miliki secara general atau terjadi secara rata-rata pada anak usia 2 hingga 5 tahun.

Kita akan membahas mainan dan alat permainan yang tepat sesuai usia perkembangan mereka karena ini adalah fitur yang paling penting dari pemilihan mainan. Kita juga akan membahas kaitan bermain dengan aspek-aspek lain seperti intelektual, sosial, dan kematangan emosional kelompok usia ini. Beberapa faktor dari lingkungan yang mempengaruhi permainan juga akan dibahas, antar alin mengenai pola pengasuhan, interaksi dengan teman sebaya, day care, karakteristik lingkungan, dan pengaruh media elektronik pada bermain.

Kemampuan Akhir yang diharapkan

- Mahasiswa menguasai karakteristik fisik, intelektual, linguistik, sosial, dan emosional dari anak usia 2-5 tahun
- Mahasiswa dapat menggambarkan alat permainan yang tepat untuk anak usia 2-5 tahun dan menjelaskan kesesuaiannya.
- Mahasiswa memahami pengaruh permainan sosial dalam hal pembentukan peran, afektif, intelektual, dan sosial.
- Mahasiswa dapat mengidentifikasi tren perkembangan dalam bermain yang terjadi pada usia prasekolah
- Mahasiswa dapat menggambarkan perbedaan peran yang dimainkan anak dalam permainan sosiodramatik
- Mahasiswa dapat mengenali manfaat dari permainan sosiodramatik dalam kehidupan anak

- Mahasiswa dapat memahami hubungan antara bermain dan kualitas attachment antara anak dan orang tua
- Mahasiswa dapat menggambarkan pengaruh teman dalam permainan anak usia prasekolah

Usia prasekolah adalah usia anak pada masa prasekolah dengan rentang tiga hingga enam tahun (Potter dan Perry, 2009). Pengertian yang sama juga dikemukakan oleh Hockenberry dan Wilson (2009) bahwa usia prasekolah merupakan usia perkembangan anak antara usia tiga hingga lima tahun. Pada usia ini terjadi perubahan yang signifikan untuk mempersiapkan gaya hidup yaitu masuk sekolah dengan mengkombinasikan antara perkembangan biologi, psikososial, kognitif, spiritual dan prestasi sosial. Anak pada masa prasekolah memiliki kesadaran tentang dirinya sebagai laki-laki atau perempuan, dapat mengatur diri dalam toilet training dan mengenal beberapa hal yang berbahaya dan mencelakai dirinya (Mansur, 2011).

Anak usia prasekolah masih dalam peningkatan pertumbuhan dan perkembangan yang berlanjut dan stabil terutama kemampuan kognitif serta aktivitas fisik (Hidayat, 2008). Selain itu anak berada pada fase inisiatif dan rasa bersalah (*inisiatif vs guilty*). Rasa ingin tahu (*curious*) dan daya imajinasi anak berkembang, sehingga anak banyak bertanya mengenai segala sesuatu di sekelilingnya yang tidak diketahui. Selain itu anak dalam usia prasekolah belum mampu membedakan hal yang abstrak dan tidak abstrak.

Menurut Wong (2009) proses pertumbuhan dan perkembangan bersifat dinamis dimana terjadi sepanjang siklus hidup anak. Anak pada masa prasekolah akan mengalami proses perubahan baik dalam pola makan, proses eliminasi dan perkembangan kognitif menunjukkan proses kemandirian (Hidayat, 2008).

Proses perkembangan pada anak:

(1) Perkembangan biologis

Pada anak usia prasekolah akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik yang melambat dan stabil. Dimana penambahan berat badan 2-3kg pertahun dengan rata-rata berat badan 14,5 kg pada usia 3 tahun, 16,5 kg pada usia 4 tahun dan 18,5 kg pada usia 5 tahun. Tinggi badan tetap bertambah dengan perpanjangan tungkai dibandingkan dengan batang tubuh. Rata-rata pertambahan tingginya 6,5-9 cm pertahun. Pada anak usia 3 tahun, tinggi badan rata-rata adalah 95 cm dan 103 cm pada usia 4 tahun serta 110 cm pada usia 5 tahun (Wong et al, 2009). Pada perkembangan motorik, anak mengalami peningkatan kekuatan dan penghalusan keterampilan yang sudah dipelajari sebelumnya seperti berjalan, berlari dan melompat. Namun pertumbuhan otot dan tulang masih jauh dari matur sehingga anak mudah cedera (Hockenberry dan Wilson, 2007).

(2) Perkembangan kognitif

Anak usia pra sekolah pada perkembangan kognitif mempunyai tugas yang lebih banyak dalam mempersiapkan anak mencapai kesiapan tersebut. Serta proses berpikir yang sangat penting dalam mencapai kesiapan tersebut (Wong, et al, 2009). Pemikiran anak akan lebih kompleks pada usia ini, dimana mengkategorikan obyek berdasarkan warna, ukuran maupun pertanyaan yang 10 diajukan (Potter dan Perry, 2009).

Menurut Marry (2005) tinjauan teori mengenai perkembangan kognitif menggunakan tahap berpikir pra operasional oleh Piaget yang dibagi menjadi dua fase yaitu:

- a. Fase pra konseptual (usia 2-4 tahun) dimana pada fase ini konsep anak belum matang dan tidak logis dibandingkan dengan orang dewasa. Mempunyai pemikiran yang berorientasi pada diri sendiri, dan membuat klasifikasi yang masih relatif sederhana.
- b. Fase intuitif (4-7 tahun): anak mampu bermasyarakat namun belum dapat berpikir timbal balik. Anak biasanya banyak meniru perilaku orang dewasa tetapi sudah mampu memberi alasan pada tindakan yang dilakukan.

(3) Perkembangan moral

Anak pada usia prasekolah mampu mengadopsi serta menginternalisasi nilai-nilai moral dari orang tuanya. Perkembangan moral anak berada pada tingkatan paling dasar. Anak mempelajari standar perilaku yang dapat diterima untuk bertindak sesuai dengan standar norma yang berlaku serta merasa bersalah bila telah melanggarnya (Kohlberg, 1994 dalam Wong, 2009).

(4) Perkembangan psikososial

Anak usia prasekolah menurut Hockenberry & Wilson (2009) sudah siap dalam menghadapi dan berusaha keras mencapai tugas perkembangan. Tugas perkembangan yang dimaksud adalah menguasai rasa inisiatif yaitu bermain, bekerja serta mendapatkan kepuasan dalam kegiatannya, serta merasakan hidup sepenuhnya. Konflik akan timbul akibat rasa bersalah, cemas dan takut yang timbul akibat pikiran berbeda dengan perilaku yang diharapkan.

ANAK USIA 2 TAHUN

Bersama dengan masuknya anak-anak dalam usia prasekolah, perkembangan mereka mempengaruhi kualitas bermain mereka secara langsung. Anak usia 2 tahun misalnya sudah dapat berpindah tempat dengan mudah berkat perkembangan sensori motor yang dimiliki. Mereka dapat berjalan, berlari, memanjat, dan naik-turun tangga. Mereka mulai dapat mengerjakan puzzle sederhana, meronce, dan bermain dengan tanah liat/clay. Perkembangan motorik halus mereka masih terbatas, antara lain mereka belum terlalu handal dalam menggunting-mengelem, atau menggunakan pensil dan kuas. Aktivitas yang melibatkan motorik kasar lebih diminati oleh anak usia 2 tahun.

Beberapa kesimpulan mengenai anak usia 2 tahun, antara lain:

- Mulai menggunakan bahasa secara efektif
- Keterampilan motorik kasar sudah berkembang tapi masih terbatas dalam motorik halus
- Energetik, bersemangat, antusias
- Memiliki kebutuhan besar untuk menunjukkan kemandirian dan kontrol diri

Anak usia 2 tahun tertarik pada eksplorasi sensori, bahan mainan yang dapat dirasakan teksturnya. Mereka tidak terlalu mementingkan produk/hasil dari bermainnya tetapi lebih mengutamakan perasaan senang ketika bermain.

Perkembangan bahasa pada anak 2 tahun membantu terbentuknya kematangan sosial oleh karena anak dapat berkomunikasi dengan lebih efektif.

Anak usia 2 tahun biasanya menunjukkan afeksi kepada orang dewasa dan kepada anak lain dan cenderung ingin melakukan hal-hal yang menyenangkan orang lain. Kemampuan komunikasi yang dimiliki juga membuat mereka telah dapat berusaha bermain bekerja sama dengan teman sebayanya namun kontak sosial yang terjadi singkat saja. Mereka menikmati berada dekat dengan anak kecil lain tetapi cenderung terbatas dalam kemampuan berbagi dan bekerjasama.

Anak usia 2 tahun memiliki banyak energi dan kebutuhan untuk menunjukkan kemandiriannya. Mereka ingin dipisahkan identitasnya dari orang lain, oleh karena itu mereka sering ingin menunjukkan kemampuan fisik yang dimiliki, antara lain ketika mereka memanjat permainan di taman, menyalakan dan mematikan lampu, dan ketika mereka berhasil menguasai "toilet training".

Keinginan anak usia 2 tahun untuk kemandirian dapat muncul dalam bentuk perilaku yang keras, kaku, dan sikap-sikap yang negatif.

Permainan untuk Anak usia 2 tahun

Permainan yang terbaik untuk usia 2 tahun, seperti halnya untuk usia berapa pun, adalah jenis mainan yang dapat membantu memenuhi kebutuhan perkembangannya. Bagi anak dua tahun permainan yang dapat mengembangkan keterampilan otot kasar adalah jenis yang paling sesuai. Mereka cenderung lebih cocok main di luar, misalnya main panjat-panjatan, menaiki tangga, menarik mainan, mendorong mainan, serta melatih kemampuan merangkak dan berlari.

Permainan yang menggunakan motorik halus juga dapat digunakan tetapi tidak untuk mendapatkan hasil karya tertentu tetapi hanya menikmatinya saja.

Beberapa permainan yang menjadi bagian dari perkembangan anak 2 tahun, antara lain:

- Berkaitan dengan motorik kasar
 - Ayunan
 - Mainan yang dapat dikendarai
 - Mainan yang dapat ditarik dan didorong
 - Permainan outdoor
- Berkaitan dengan permainan sensori
 - Clay
 - Finger paint

- Water play
- Balok, buku, boneka, dan mainan binatang-binatangan

ANAK USIA 3 TAHUN

Beberapa ciri perkembangan utama pada anak usia 3 tahun, antara lain:

- Imaginasi/fantasi makin berkembang
- Muncul ketakutan yang tidak realistis
- Kagum akan peran-peran orang dewasa
- Masih keras kepala dan negatif tapi sudah dapat beradaptasi lebih baik dengan teman sebaya dibanding anak 2 tahun.
- Mulai menunjukkan tanda-tanda menyukai permainan yang menghasilkan sesuatu hasil

Alat Permainan untuk anak Usia 3 tahun

- Bahan-bahan untuk bermain imaginasi (baju bekas, dll)
- Mainan miniatur
- Puzzle, mainan board games sederhana
- Peralatan seni : kuas, cat, marker, krayon, dll., yang dapat memberi rasa berhasil/berprestasi

ANAK USIA 4 TAHUN

Beberapa ciri perkembangan utama pada anak usia 4 tahun, antara lain:

- Merasa aman, percaya diri
- Membutuhkan perhatian dan persetujuan orang dewasa—memamerkan kemampuan, bercanda, mengambil risiko
- Lebih terencana dari anak 3 tahun, tapi hasil karya masih sering terjadi karena tidak sengaja
- Keterampilan motorik halus yang berkembang
- Mulai menguasai memotong, menempel, menjahit, dan menggunakan balok ukuran kecil

Alat Permainan untuk anak usia 4 tahun

- Kendaraan seperti sepeda roda tiga
- Bahan-bahan untuk melukis, mewarnai, menggambar, bermain dengan kayu, menjahit, dan meronce
- Buku-buku dengan tema yang imajinatif, yang bercerita di luar kenyataan

ANAK USIA 5 TAHUN

Beberapa ciri perkembangan utama pada anak usia 5 tahun, antara lain:

- Mulai muncul proses berpikir logis
- Lebih stabil, dapat ditebak, dapat dipercaya
- Tidak terlalu fokus lagi pada diri sendiri (tidak seperti anak 4 tahun)
- Santai, bersahabat, bersedia berbagi dan bekerja sama dengan teman sebaya
- Realistis, praktis, bertanggung jawab

Alat Permainan untuk anak Usia 5 tahun

- Aktivitas artistik dengan contoh dan melibatkan menggunting dan menempel
- Permainan kartu sederhana

- Permainan board games dengan sedikit peraturan dan yang hasilnya banyak bergantung pada kesempatan/nasib (bukan strategi)
- Properti yang lebih lengkap untuk permainan dramatis/imaginatif

POLA UMUM DALAM BERMAIN PADA ANAK USIA SEKOLAH

Lebih dari 75 tahun lalu, seorang psikolog bernama Mildred Parten (1932) mendata perubahan pola bermain pada anak usia 2 hingga 5 tahun. Hasil pengamatannya begitu baik sehingga kategori yang dia buat tetap dipakai sebagai acuan dan framework untuk memahami kematangan sosial anak. Dalam penelitiannya, ia menggambarkan adanya transisi dari bermain yang sifatnya solitary pada anak usia 1 dan 2 tahun menjadi bermain kerjasama pada rata-rata anak usia 4 tahun.

Kategori bermain sosial

- Solitary play
- Onlooker play
- Parallel play
- Associative play
- Cooperative play

Menurut Mildred Parten (Lihat: <https://dokteranak.org/tahapan-perkembangan-bermain-anak>) ada 6 tahap perkembangan bermain pada anak usia dini, yaitu:

1. Gerakan Kosong (*Unoccupied Behavior*)

Tahapan yang pertama dari proses bermain anak adalah tahapan yang paling sederhana yang dinamakan gerakan kosong. Dinamakan gerakan kosong karena tahapan permainan anak hanya berupa gerakan yang tidak berarti jika dilihat. Gerakan kosong adalah tahapan dimana anak hanya mengamati sesuatu dan menggerakkan anggota tubuhnya tanpa tujuan tertentu. Biasanya mereka akan menggerakkan tangan dan kakinya.

2. Tingkah Laku Pengamat (*Onlooker Behaviour*)

Tahapan bermain selanjutnya adalah tingkah laku pengamat, dengan kata lain anak berperan sebagai pengamat. Tingkah laku pengamat adalah tahapan bermain dimana anak memperhatikan anak-anak lain yang sedang bermain. Hanya dengan mengamati ini mereka pun akan merasa senang. Secara tidak langsung, mereka akan merekam apa yang mereka amati dalam memori mereka. Hingga nanti suatu saat mereka akan mencoba untuk mempraktekkan apa saja yang pernah mereka amati. Daya ingat anak mulai berperan dalam tahap ini. Untuk mempertajam daya ingat ada beberapa cara meningkatkan daya ingat anak yang dapat dilakukan oleh orang tua.

3. Bermain Soliter (*Solitary Play*)

Tahapan bermain soliter adalah tahapan yang mana sudah ada kegiatan permainan yang dilakukan oleh sang anak. Pada tahapan ini anak sibuk bermain sendiri tanpa memperhatikan orang disekelilingnya. Mereka merasa asyik dan nyaman dengan permainan mereka sendiri walaupun ada teman-teman yang berada di sekitar mereka. Inilah tahapan awal mereka bersentuhan langsung dengan jenis permainan tertentu.

4. Bermain Paralel (*Parallel Play*)

Bermain paralel adalah proses anak bermain bersama teman-teman yang lain tetapi dalam permainan mereka masing-masing. Anak-anak mulai perhatian dengan kehadiran teman-teman di sekitarnya, sehingga akan ada ketertarikan untuk bermain bersama. Akan tetapi mereka tidak melakukan permainan yang sama. Mereka akan tetap memainkan permainan mereka sendiri. Dalam tahap ini mereka belum mau berbagi permainan mereka ke anak-anak yang lain, ataupun mereka belum tertarik untuk memainkan permainan anak-anak lain. Dan dalam proses inilah anak juga mulai belajar berkomunikasi secara langsung dengan anak-anak yang lain.

5. Bermain Asosiatif (*Associative Play*)

Tahapan perkembangan bermain anak selanjutnya adalah bermain asosiatif. Bermain asosiatif adalah proses bermain dimana anak bermain dengan anak-anak lain dalam kegiatan permainan yang serupa. Anak mulai punya keinginan untuk bermain bersama dalam satu permainan dengan yang lain. Proses komunikasi yang terjalin dengan teman-temannya pun akan lebih intensif. Kegiatan ini juga dapat mempercepat proses anak berlatih bicara. Jika anak kurang bersosialisasi ia dapat terlambat bicara, dan orang tua harus mengetahui dengan benar mengenai anak terlambat bicara, ciri, penyebab dan cara mengatasinya. Permainan yang dilakukan anak dalam tahapan ini adalah permainan sederhana tanpa ada tujuan tertentu yang harus dicapai.

6. Bermain Kooperatif (*Cooperative Play*)

Pada tahapan ini, anak-anak bermain bersama teman-teman dalam permainan yang sama. Jenis permainan yang dimainkan sudah memiliki tujuan tertentu. Ada juga jenis mainan yang merangsang otak anak. Misalnya ketika anak bermain bola secara beregu. Tujuan dari permainan yang mereka lakukan adalah mereka harus bisa memasukkan bola ke gawang lawan. Permainan mereka akan lebih terorganisir sehingga dalam prosesnya akan ada kerja sama dari setiap anak. Anak akan mulai merasakan perasaan senang ketika bersama teman-temannya dapat meraih tujuan dari permainan tersebut.

Berbeda dengan Mildred Parten, Jean Piaget mengelompokkan tahapan perkembangan bermain anak ke dalam 4 proses yaitu *sensori motor play*, *symbolic/make believe play*, *social play games with rules*, dan *games with rules and sports*. Proses bermain anak mempunyai banyak manfaat untuk anak. Melalui bermain, perkembangan bahasa, moral, dan sosial akan bertambah.

Dan melalui bermain ini jugalah anak mulai berlatih untuk menghargai, tolong-menolong, dan bersosialisasi dengan anak-anak lain. Untuk itu jangan batasi permainan anak, yang terpenting adalah selalu mengawasi apa yang dilakukan anak. Misalnya mengenai dampak negatif bermain game untuk anak dan bahaya bermain game untuk anak. Dan pastikan mereka bermain dengan benar dan terarah.

Hasil penelitian Mildred Parten ini sangat berharga untuk membuat kita memahami derajat keterlibatan sosial pada anak usia pra sekolah. Namun, psikolog modern mempertanyakan apakah kategori yang dia buat benar-benar merupakan tahap perkembangan, dalam arti apakah jenis permainan yang satu

merupakan tahapan yang lebih tinggi dari yang lainnya dan apakah seorang anak berpindah dari satu tahap ke tahap berikutnya secara berurutan. Pandangan saat ini lebih kepada bahwa semua anak pra sekolah bermain dalam semua tipe permainan, tergantung pada situasi dimana mereka berada (Howes & Matheson, 1992; Howes & Tonyam, 2003; Hughes & Dunn, 2007). Oleh karena itu, tidak benar jika kita menganggap bahwa toddler pasti tidak dapat bermain secara kooperatif atau bahwa bermain solitary pada anak usia yang lebih besar merupakan pertanda ketidakdewasaan sosial.

Saat ini, banyak bukti bahwa anak seusia 18 bulan pun dapat bermain dengan anak lain, misalnya ketika bermain ciluk-ba, atau ketika mereka bermain lari-larian secara bergantian

Attending to Unexpected Trends in a Child's Play

Watch for signs of stress indicated when a preschooler regresses in play, such as by moving from cooperative to parallel or solitary play or from more to less imaginative dramatic play.

The play of a child observed over a short period of time tells us little about that child's overall intellectual, social, or emotional development. This is because a snapshot of play at a particular time can be interpreted in a number of ways. For example, a teacher observes that for the past week 5-year-old Paul has spent most of his free playtime playing alone. When he did interact with other children in group make-believe, his play was neither sustained nor particularly imaginative. For example, he wanted to play the same role all the time, and the themes of his dramatic play involved performing the same action sequences over and over again. The teacher knows that Paul's play is immature for a 5-year-old, but there could be many reasons why. Is the play immature because Paul lacks the necessary skills for social interaction? Does Paul have a limited amount of creative imagination compared with other children of his age? Is the play immature because Paul's mother left on a business trip that morning and he will be picked up from school by a sitter? Is it because Paul is tired? Is it because he is new to the classroom and knows very few of the other children? Is it because he is sick? Does his solitary and unimaginative play result from a combination of all of these factors?

While snapshots tell us little, trends over time in play can be very revealing. Let us say that at the beginning of the school year Paul was one of the most socially perceptive children in the classroom. He made friends easily, rarely engaged in solitary or parallel play, and demonstrated sophisticated cooperation skills. In addition, teachers described him as an imaginative child and he often took the lead in suggesting fantasy themes to the other children. The teacher knows, therefore, that Paul does not have basic social interaction difficulties, nor does he lack creative imagination, so his regressive behavior in the past 2 weeks takes on new meaning. While the teacher can not determine exactly why his play regressed, he at least can rule out number of hypotheses. In all likelihood she will look at stressors in his life as potential causes of regression in Paul's play.

Make-Believe Play

1. Perkembangan anak dalam make-believe play.
2. Peran dramatic play
3. Props untuk dramatic play
4. Fungsi dramatic play
5. Keuntungan/manfaat dramatic play

Perkembangan anak dalam make-believe play

Perkembangan anak dalam make-believe play mencapai puncaknya pada masa pra sekolah. Walaupun sudah dibuktikan bahwa anak usia 1 tahun sudah mengetahui mana yang pura-pura dan mana yang kenyataan, baru pada usia 3 tahunlah anak benar-benar mengerti perbedaan kenyataan dan imajinasi (Custer, 1996, 1997; Golomb & Kursten, 1996; Harris & Kavanaugh, 1993 Howes & Tonyan, 2003).

Pada usia prasekolah, anak mampu membagi make-believe playnya dengan anak lain, mereka dapat berbagi peran dan saling menyesuaikan diri dengan perannya. Bermain peran dapat terjadi secara solitary, dapat juga terjadi secara paralel ketika anak-anak bermain fantasi bersama-sama dengan topik yang saling berbeda, dan dapat juga terjadi dalam interaksi kelompok yang intensif.

Ada kekhawatiran jika anak usia pra sekolah yang sudah lebih tua, misalnya berusia 5 tahun masih suka bermain fantasi sendirian, karena bermain sendiri mengesankan ketidakdewasaan dibanding bermain secara sosial. Namun demikian, penilaian mengenai kematangan sosial anak tidak boleh dibuat hanya berdasarkan sebanyak apa mereka suka bermain sendiri. Make believe play yang bersifat solitary terjadi terus selama masa pra sekolah dan bahkan melewati masa pra sekolah dan tidak seharusnya menjadi kekhawatiran; walaupun harus diingat bahwa lebih banyak anak pra sekolah yang melakukan make believe play dalam konteks interaksi kelompok. Mereka yang terlalu banyak bermain sendirian cenderung ditolak oleh teman-temannya, mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah sosial dan cenderung dinilai oleh guru sebagai anak yang tidak dapat menyesuaikan diri secara sosial (Rubin, Bukowski, & Parker, 2006)

Peran make-believe play

Berdasarkan hasil analisis terhadap peran dalam permainan dramatis, kebanyakan peran dapat dikelompokkan dalam tiga kategori, peran keluarga, peran karakter, dan peran fungsi.

Peran keluarga, yang paling sering dimainkan oleh anak pra sekolah, biasanya terdiri dari peran ibu, ayah, kakek, adik, bayi, dan bahkan binatang peliharaan.

Peran karakter, dapat berupa karakter fiksi atau karakter tertentu yang bersifat stereotipe, misalnya profesi tertentu.

Peran fungsi, berbeda dari peran keluarga dan karakter, peran fungsi selalu didefinisikan dalam perencanaan aksi yang spesifik, misalnya peran mematikan api, peran guru. Peran karakter dan keluarga juga dapat dilakukan sebagai fungsi tertentu.

Anak prasekolah yang lebih besar, misalnya yang berusia 5 tahun, lebih mungkin memainkan peran yang tidak realistis dan aneh dibandingkan anak prasekolah yang lebih kecil. Anak yang lebih kecil biasanya memainkan peran yang lebih realistis dan peran yang familiar seperti menjadi anggota keluarga lain atau pekerjaan tertentu yang familiar juga. Yang lebih tua juga lebih mudah menggunakan benda-benda

dibandingkan dengan yang lebih muda, dan anak laki-laki lebih cenderung memilih hal-hal yang tidak realistis dibandingkan anak perempuan. Selanjutnya, anak-anak yang banyak terekspose pada televisi, film, dan bacaan, cenderung lebih memilih permainan peran yang eksotik yang aneh-aneh dan anak-anak yang punya objek yang dibikin seperti manusia (seperti boneka kesayangan yang sering diajak bicara atau teman imajinasi) lebih banyak bermain peran daripada yang tidak punya.

Properti permainan peran

Anak lebih dapat berimajinasi bila diberikan alat bantu yang tidak terlalu mirip dengan barang aslinya dalam bermain peran. Namun demikian, anak prasekolah yang masih lebih kecil atau tidak punya pengalaman dalam bermain peran kemungkinan membutuhkan kemiripan yang lebih nyata dalam properti mainan peran mereka untuk dapat bermain. Misalnya bagi anak yang lebih kecil, kardus yang bergambar mobil akan lebih memicu mereka untuk bermain peran lebih lama dibandingkan kardus yang hanya polos saja atau bergambar abstrak misalnya. Tantangan bagi guru adalah memberikan alat bantu permainan yang cukup familiar untuk anak sehingga dapat digunakan secara imajinatif tetapi jangan terlalu spesifik atau jelas juga sehingga mematikan kreativitas.

Fungsi permainan peran/dramatik

Beberapa fungsi permainan dramatik yang diungkapkan oleh Ruth E. Hartley (Hartley, dkk., 1952) mengenai fungsi permainan peran, antara lain:

1. Simple imitation of adults
2. Intensification of a real-life role
3. Reflecting home relationships & life experiences
4. Express urgent needs
5. Outlet for forbidden impulses
6. Reversal of roles

Manfaat bermain peran

Manfaat permainan dramatik banyak sekali dan ditemukan dalam tiga area utama: afektif, intelektual, dan sosial (Mellou, 1994).

Manfaat afektif termasuk perkembangan kesadaran diri, kepercayaan diri, dan pengendalian diri.

Manfaat intelektual juga sangat banyak. Dalam bermain peran anak dapat belajar berpikir “bagaimana jika (what if)”, yang menjadi dasar dari penalaran hipotesis dan penyelesaian masalah. Anak-anak juga menjadi terstimulasi untuk berpikir secara kreatif dan walaupun belum cukup penelitian yang mendukung, nampaknya juga dapat berpengaruh kepada daya ingat, perkembangan bahasa, kemampuan membaca, dan keterampilan pengambilan perspektif pemikiran.

Manfaat sosial jelas terlihat karena bermain peran biasanya terjadi dalam setting sosial, salah satunya misalnya kemampuan anak dalam meregulasi diri. Peran yang diambil “memaksa” anak untuk mengendalikan impulsnya sendiri agar permainan perannya konsisten dengan karakter yang ada. Oleh karena itu, nampaknya kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok, kemampuan berpartisipasi dalam aktivitas sosial, dan untuk memahami hubungan antara manusia, nampak meningkat ketika anak banyak bermain peran.

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI BERMAIN PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH

Beberapa diantaranya antara lain:

1. Nutrisi
2. Pengaruh orang tua
3. Pengaruh teman sebaya
4. Pengalaman anak dalam pengasuhan bersama anak lain (group child care)
5. Lingkungan fisik

Nutrisi

Malnutrisi kaitannya dengan perkembangan kognitif dan membuat anak menjadi kurang aktif di sekolah, sulit bertahan pada tugas yang dikerjakan, menurun dalam keterlibatan sosial, dan nilainya menjadi lebih rendah pada tes standar.

Pengaruh orang tua

Kualitas attachment berhubungan dengan kualitas bermain anak. Anak-anak pra sekolah yang memiliki attachment baik dengan orang tuanya menunjukkan kualitas bermain yang lebih baik pula. Anak yang secure lebih baik dalam mengeksplorasi lingkungan sekitar serta cenderung mudah mengetahui fungsi-fungsi dari permainan tertentu. Anak yang secure juga lebih baik dalam permainan peran dengan teman sebayanya, mereka bermain lima kali lebih banyak dibanding yang tidak secure dan mainnya bisa lebih lama. Ketika ada konflik pun, mereka dapat menyelesaikannya dan lanjut bermain.

Lebih lanjut lagi, anak dari keluarga yang terganggu pernikahannya main peran/dramatic tidak terlalu banyak. Perceraian pada masa prasekolah mengganggu imajinasi anak.

Pengaruh teman sebaya

Peran teman sebaya dapat dibagi dalam tiga area:

1. peer familiarity
2. Sex of playmates
3. Age of playmates

Pengalaman anak dalam pengasuhan bersama anak lain

Pengaruh dalam hal ini tidak atau belum dapat dipastikan. Sulit membandingkan antara daycare yang ada karena sangat saling berbeda dalam hal kualitas guru dan materi yang digunakan. Hasil penelitian dalam hal ini saling bertolak belakang dan tidak konsisten.

Secara umum, pengalaman anak dalam situasi pengasuhan bersama anak lain dapat mempengaruhi kedewasaan anak dalam interaksi sosial dan permainan sosial, tetapi pengaruhnya dapat bersifat positif atau negatif.

Lingkungan fisik

1. Playground dan ruang terbuka
Permainan dalam area playground biasanya lebih terstruktur dan jarang yang bersifat make-believe atau melibatkan imajinasi dan interaksi sosial. Namun ruang terbuka dan playground biasanya memang meningkatkan aktivitas fisik anak secara signifikan.
2. Pengaturan ruang kelas

Ruang kelas sebaiknya dibagi menjadi beberapa area aktivitas dengan ukuran yang berbeda-beda sehingga lebih fleksibel dan meningkatkan kualitas bermain. Anak bermain berbeda dalam setting lingkungan yang berbeda. Area yang sempit cenderung tidak membuat anak ingin bermain secara fisik, sedangkan area yang luas mendorong anak menggunakan otot-otot motorik kasar dalam bermain.

Computers in the Preschool: What is the Effect on Play?

In recent years there has been a dramatic increase in the availability of computers and other forms of instructional technology, and materials of this type are finding their way into preschool classrooms. The educational benefits of instructional technology in the preschool classroom have been well documented. Children of 4 and 5 years have successfully used instructional technology to count, to learn the alphabet, and to develop language skills, as well as skills in the areas of art, mathematics, and science.

In terms of the impact on social interactions, some researchers have discovered that the arrival of a new computer has little effect on peer play, while others have offered evidence that social encounters actually increase when a computer is present. A typical pattern is that children become obsessed with a computer only in the beginning, but once the novelty wears off, they become quite willing to share and take turns at the keyboard, and life in the preschool soon returns to normal. Young children typically do not fight for their turns on a computer but instead assume complementary roles, each with its own duties, rights, and obligations and each of which children rotate in and out of.

The arrival of instructional technology in the preschool has not been greeted with total enthusiasm, however. The Alliance for Childhood expresses concern about the use of computers, suggesting that they are injurious to health and safety, promote social isolation, and limit the child's creative imagination. The alliance argues that "the high-tech agenda pushes children to become skilled little technicians...and ...interrupts..the playful generation of images from one's own imagination

Some teachers fear that children in the presence of computers will emphasize symbolic activities and neglect those that require hands-on work with concrete objects or that teachers will overly structure the young child's activities to the point that child-organized activities will all but disappear. Others are concerned that the presence of the microcomputer in the preschool reflects society's emphasis on computer literacy as a goal of education; the computer is seen as a tool for work, and its presence represents an erosion of the principle that young children should be allowed to play.

What can be concluded about the impact of computer technology on the preschool classroom? Is it positive, negative, or both? Perhaps the answer has to do less with the technology itself than with the ways in which it is used. For example, if technology is allowed to substitute for rather than supplement other forms of preschool learning and play, this could be seen as misuse. In

addition, the value of instructional technology may be minimal if preschool children are not provided with adult direction and supervision. In a study of educational technology in Scottish preschools, it was found that children actually received little adults supervision or guidance when playing at the computer. Adults typically intervened only when children exceeded their allotted time or complained that other children were dominating the computers. Without adult guidance, the experience for children was limited both in terms of learning and in terms of play. If a computer is in an isolated area of the playroom and if the teacher offers limited guidance an support, this expensive piece of equipment will be of little value for children's learning or the enhancement of children's play

Referensi:

Konsep Anak Usia Prasekolah [Lihat: <http://erepo.unud.ac.id/17381/3/1102106035-3-14%20BAB%20II.pdf>]

Hughes, F. P. 2010. Children, Play, and Development. USA: Sage Publication.