

MODUL PERTEMUAN 3

PSIKOLOGI BERMAIN

BERMAIN PADA USIA 0-2 TAHUN

LITA PATRICIA LUNANTA, M. PSI

SITTI RAHMAH MARSIDI, M. PSI.

Pada usia 5 bulan, Mimi memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai dunia di sekitarnya. Ketika ayahnya ingin melihat apakah ia tertarik untuk bermain, ayahnya mengambil selembar kertas, meremas kertas tersebut agar mengeluarkan suara ribut, dan menunjukkannya pada Mimi. Ia segera mengambilnya dan memasukkan kertas tersebut ke mulutnya. Apakah ini contoh bahwa bayi dapat bermain? Hari esoknya, ayah Mimi mencoba percobaan yang sama, dan kali ini, Mimi bereaksi tidak dengan mengambil kertas tersebut tetapi hanya menatap kertas yang sudah di remas itu. Apakah ini yang disebut bermain?

Pertanyaan ini akan dibahas dalam modul ini, ketika kita membahas mengenai bermain pada bayi dan toddler. Ada beberapa poin penting disini.

Pertama, jelas sekalibahwa bayi pun dapat bermain, bahkan di 6 bulan pertama hidupnya. Kedua, butuh interpretasi kapan bayi sedang bermain dan kapan bukan bermain karena bermain tidak didefinisikan oleh perilaku tertentu tetapi oleh tujuan dari perilaku tersebut. Mudah saja melihat bayi lagi melakukan apa pada suatu waktu tetapi sulit dimengerti mengapa mereka berperilaku demikian. Oleh karena itu, ketika kita berusaha membedakan bermain dan eksplorasi, dapat terlihat bahwa perilaku yang terlibat seringkali sama persis. Hal ketiga yang harus ditekankan adalah jenis-jenis permainan yang erat kaitannya dengan masa bayi, termasuk permainan motorik dengan tubuh sendiri, bermain dengan objek, dan bermain simbolik/peran. Kita akan membahas bentuk-bentuk bermain dan memperlihatkan kemajuan perkembangannya. Seterusnya, kita akan mendiskusikan implikasi bermain pada proses perkembangan anak secara umum.

Setelah mempelajari modul ini, mahasiswa diharapkan dapat

- Memahami perbedaan perilaku antara bermain dan eksplorasi lingkungan
- Mendefinisikan permainan sensori dan menggambarkan enam tahap perkembangan bermain sensori selama masa bayi
- Mengidentifikasi alat permainan yang sesuai dengan perkembangan bayi
- Memahami bahwa terhadap perubahan secara kualitatif dalam objek yang dimainkan bayi dan mengenali perubahan ini
- Dapat mendefinisikan permainan simbolik dan menggambarkan perkembangannya selama masa 1-2 tahun, dalam aspek decentration, decontextualization, dan integration.
- Identifikasi keuntungan bermain orang tua dan anak, memahami bagaimana permainan seperti itu berbeda dalam kualitas dengan ketika anak bermain

dengan saudara kandungnya, dan gambarkan karakteristik dari orang dewasa yang dapat bermain dengan sensitif terhadap kebutuhan bayi.

- Menggambarkan persamaan dan perbedaan yang ditemukan antara bermain antara ibu dan bayi dengan ayah dan bayi
- Memahami kemajuan perkembangan bermain dengan teman sebaya pada bayi di atas 1 tahun dan identifikasi keuntungannya.

EKSPLORASI DAN BERMAIN

Hubungan antara bermain dan eksplorasi telah banyak dibahas. Sebenarnya, perilaku anak kecil tidak dapat dipisahkan-pisahkan dan diisolasi per kategori karena bermain, eksplorasi, dan berbagai macam aktivitas berlangsung secara berkesinambungan satu dengan yang lainnya. Seorang dewasa yang mengamati anak bermain kemungkinan akan kesulitan menentukan kapan satu aktivitas mulai dan kapan satu aktivitas berakhir. Eksplorasi dengan cepat berubah menjadi bermain, dan bermain sering mengarah kepada eksplorasi lebih lanjut.

Terdapat beberapa hal yang membedakan bermain dan eksplorasi, tetapi juga ada beberapa kesamaan antara kedua hal ini. Perbedaan antara bermain dan eksplorasi sering digambarkan dalam tiga area

- Status afeksi anak
- Jumlah stereotipe dalam perilaku anak
- Fokus perhatian anak
(wohlwill, 1984)

Dalam hal status afeksi, eksplorasi sering digambarkan sebagai pengalaman emosional yang netral atau negatif ringan, sedangkan bermain adalah pengalaman emosional yang penuh sukacita dan positif. Ketika anak mengeksplorasi lingkungannya, mereka hati-hati dan serius. Perasaan yang sedikit negatif dikatakan adalah hasil dari ketidakpastian yang mereka rasakan atau ketengangan yang terjadi ketika mereka memusatkan perhatian pada suatu fenomena (Hughes & Hutt, 1979)

Ketika anak sedang mengeksplorasi, mereka berperilaku secara stereotipe (Hughes & Hutt, 1979). Seorang anak yang sedang mengeksplorasi isi tas ibunya, misalnya, kemungkinan memeriksa setiap hal yang ia temukan dengan menciumnya, menggigitnya, dan mengelusnya pada pipinya dalam urutan cara yang hampir seperti ritual. Dalam bermain, berbeda sekali, anak lebih fleksibel dan relaks. Mereka dengan mudah loncat dari satu ide atau aktivitas kepada yang lainnya, dan aktivitas bermain nampak bebas dari kekakuan dan stereotipe.

Terakhir, ketika anak secara mengeksplorasi, mereka memberikan perhatiannya sepenuh hati kepada objek yang sedang mereka eksplorasi. Mereka nampak serius, denyut nadi stabil, dan mereka tidak ingin diinterupsi. Dalam bermain, denyut nadi anak bervariasi, dan mereka tidak terlalu konsentrasi terhadap hal yang dikerjakan (Hughes & Hutt, 1979). Eksplorasi datang lebih dulu dari bermain. Dalam situasi tidak familiar, anak pertama-tama akan mengeksplorasi, lalu perlahan-lahan ketika sudah familiar, mereka mulai akan bermain. Nampaknya, perhatian anak didominasi oleh stimulus eksternal yang tidak familiar dan kompleks tetapi ketika lingkungannya

makin familiar, anak mulai mendominasi; lingkungan makin dikuasai oleh anak lewat bermain (Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983).

JENIS PERMAINAN BAYI

Sekarang kita akan membahas jenis permainan yang terjadi selama masa bayi: *sensorimotor/practice play*, *play with objects*, dan *symbolic/make-believe play*.

Sensorimotor/practice play mulai dengan ketidaksengajaan ketika bayi menemukan kegiatan/aktivitas yang memuaskan mereka dan meliputi pengulangan terus menerus karena pengulangannya membawa rasa senang

Play with objects melibatkan manipulasi benda yang dilakukan dengan sengaja, dengan ketertarikan pada hasil dari manipulasi tersebut

Symbolic/make-believe play meliputi penggunaan representasi mental, dimana satu objek dimainkan sebagai atau mewakili atau menggantikan objek lainnya.

Sensorimotor play dan symbolic play berbeda dalam tahap perkembangannya; yang pertama terbatas pada aktivitas fisik natural, sedangkan symbolic play meliputi penggunaan representasi mental (piaget, 1962). Object play, digambarkan dengan material yang digunakan oleh pemain dan bukan menggambarkan tahap perkembangan kognitif tertentu. Faktanya, objek digunakan dalam permainan sensorimotor dan symbolic, namun dengan cara yang berbeda. Perkembangan bermain dengan objek dapat memberitahu tingkat intelektual, fisik, sosial, dan emosional anak.

Sensorimotor Play

Sensorimotor play bisa dibagi menjadi beberapa tahapan kecil, primary circular reactions, secondary circular reactions, tertiary circular reactions,

Tahap	Karakteristik intelektual	Tipe bermain
Lahir-1 bulan	Aktivitas dominan adalah latihan refleks sederhana	Bermain dapat dikatakan belum terjadi pada tahap ini
1-4 bulan	Primary circular reactions	Bermain terjadi selagi anak mengulang karena merasa senang dengan aktivitas tersebut. Berpusat pada tubuh sendiri

4-8 bulan	Secondary circular reactions; mengulangi aktivitas tapi tidak semua berorientasi pada tubuh sendiri. Mulai tertarik pada dunia luar	Bermain memperlihatkan pola berulang, yang menghasilkan efek menyenangkan pada lingkungan
8-12 bulan	Intentional, goal-directed activity	Mengabaikan hasil akhir hanya karena ingin melakukan permainan
12-18 bulan	Tertiary circular reaction; Bukan Cuma mengulang, tetapi membuat variasi terhadap perilaku yang diulang	Ada variasi dalam urutan bermain
Lebih dari 18 bulan	Symbolization; kemampuan untuk membuat suatu benda merepresentasikan benda lain	Sensorimotor play digantikan oleh symbolic/make-believe play, yang akan berlangsung sampai prasekolah

Sensorimotor Play mengambil bagian besar dalam satu tahun pertama kehidupan bayi. Istilah sensorimotor adalah istilah yang dikemukakan oleh Piaget (1962), sering kali disebut juga sebagai practice play, repetisi aktivitas sensori dan motorik yang menyenangkan jika diulang-ulang. Bermain seperti ini merefleksikan kemajuan intelektual anak dalam subtahap sensorimotor, seperti dapat dilihat di tabel di atas. Tipe permainan ini berkembang terus hingga nantinya dapat melakukan make believe play.

Transisi perkembangan dalam sensorimotor play digambarkan oleh Piaget sebagai circular reactions, yang dibagi menjadi tiga tahap: primary circular reactions, secondary circular reactions, dan tertiary circular reactions.

1. Primary Circular Reactions

Primary circular reactions adalah bentuk paling awal dari bermain. Skenario yang terjadi kira-kira seperti ini: seorang bayi tidak sengaja menemukan suatu pengalaman sensori atau motorik yang menarik yang berkaitan dengan tubuhnya sendiri, menikmati aktivitas tersebut, dan kemudian melanjutkan mengulangnya. Primary circular reactions umumnya terjadi antara usia 1

hingga 4 bulan. Salah satu contohnya misalnya ketika bayi tidak sengaja meraih wajah ibunya, kemudian melepaskannya, kemudian meraih kembali, terus berulang seperti itu. Walaupun contoh ini berkaitan dengan individu lain (ibu), sebenarnya kegiatan ini fokus pada tubuh bayi itu sendiri. Meraih, mengelus wajah, melepas, semua itu berkaitan dengan kegiatan fisik si bayi sendiri. Bayi saat ini kelihatan tertarik dengan aktivitas itu sendiri dan bukan pada objek dengan siapa atau apa dia sedang melakukannya. Dengan demikian, pada usia ini bayi juga seakan-akan sudah bisa bermain dengan objek. Jika diberikan kancingan atau mainan untuk digigit, bayi biasanya secara otomatis menggerakkan atau menggigit atau melihat-lihat dengan seksama. Hal ini tetapi bukanlah object play yang sebenarnya karena hanya terjadi ketika mainan tersebut diberikan dan bukan ada intensi dari bayi itu sendiri terhadap mainan.

2. Secondary Circular Reactions

setelah usia 4 bulan, anak mulai terlibat dalam circular reactions yang sedikit berbeda. Mereka sekarang mulai lebih tertarik pada hasil eksternal dari perialukannya. Mereka melakukan yang disebut Piaget *secondary circular reactions*, pengulangan perilaku yang membawa rasa senang pada dunia sekitar mereka. Perhatikan perbedaannya ketertarikan bayi 2 bulan pada contoh di atas dengan bayi yang misalnya berusia 4 bulan, yang sambil berbaring, melihat kancingan yang digantungkan, dengan sengaja menarik kancingan tersebut agar berbunyi. Walaupun perbedaannya sangat halus, ada perpindahan perhatian dari yang hanya tertarik pada diri sendiri menjadi tertarik pada objek yang ada di lingkungan sekitar.

3. Tertiary Circular Reactions

Pada tahap ini, bayi tidak hanya mengulang-ulang kegiatannya untuk memperlama efek senang, bayi saat ini juga sudah bisa membuat variasi dari aktivitas yang dilakukan sehingga melakukan perilaku yang baru. Pada tahap tertiary circular reactions, unsur bermain terlihat dengan lebih jelas, anak terlihat menikmati aktivitas baru dan mencari cara-cara baru untuk membuat pengalamannya menjadi menarik. Pada tahap ini, anak sudah bisa melakukan berbagai hal dengan sengaja untuk variasi kegiatan. Misalnya ketika bermain dengan boneka, dapat dengan sengaja melempar, kemudian merangkak meraih mainan tersebut, memeluk, mengangkat, dan melakukan beberapa aksi yang berbeda-beda

Selecting Infant Toys that React

When selecting toys for infant, make efforts to find those that react when the child acts upon them.

Infants do not have many opportunities to make things happen in the world around them, yet they seem to be particularly interested in having an impact. Personality theorists talk about the need that infants have to develop confidence in their surroundings, and this comes when their behavior, such as crying, result in a predictable outcome, such as a positive response from a parent. Cognitive theorists talk about the motivation to display competence, or to be effective, which is enhanced when babies can literally make something happen in the external world.

For example, Jean Piaget (1962, p91) talked about the “pleasure in being the cause” that is typical of infants.

The fact that babies enjoy making things happen in their surroundings is demonstrated by their interest in toys that react to their actions. They will actually spend more time playing with reactive than with nonreactive toys. What is a reactive toy? Put simply, it is one that responds to a child’s action upon it. A wooden or plastic block may be interesting for grasping but it is not reactive. However, a foam block is reactive because it will compress when a child squeezes it and then return to its original shape. If the child presses a button to release a toy from a box or turns a dial to make an interesting sound, the toy is reacting, and the baby discovers that what she or he does actually makes a difference. When selecting toys for babies, it is obvious that adults should ask if a toy is safe, if it stimulates a variety of the child’s senses, and if it is age appropriate. A less obvious but equally important question is “Does the toy react to the child?”

Play with Objects

Ketika fokus anak mulai beralih dari tubuhnya sendiri kepada dunia di luar, tahap berikutnya adalah anak mulai bermain dengan objek. Selain membutuhkan ketertarikan dari bayi kepada dunia sekitar, bermain dengan objek juga memerlukan keterampilan motorik untuk memegang dan memanipulasi mainan. Keterampilan ini biasanya muncul dalam semester kedua di tahun pertama hidup anak. Mainan biasanya adalah apapun yang diberikan kepada anak untuk dimainkan, dan mainan yang paling sukses adalah yang paling sesuai secara perkembangan, oleh karena itu kita akan membahas mengenai jenis permainan sesuai dengan usia perkembangan bayi.

Lahir hingga 3 bulan

Bayi tiga bulan belum dapat duduk tegak sehingga tidak banyak yang dapat dikatakan bagaimana mereka bermain dengan objek. Bahkan, menggenggam dengan baik pun mereka belum bisa sehingga tidak banyak yang dapat dilakukan dengan mainan. Keterbatasan pada awal kehidupan ini memang jadi membatasi jenis permainan yang cocok untuk dimainkan tetapi diketahui bahwa tujuan utama memberikan mainan kepada bayi yang sangat kecil adalah untuk mengstimulasi inderanya. Mainan yang dapat dilihat, didengar, dan dirasakan tetapi tidak perlu dimanipulasi secara fisik.

Orang tua biasanya menggantungkan benda-benda warna warni di atas tempat tidur bayi, dan memperlihatkan bayi gambar-gambar yang menarik penglihatannya, dan memberikan bell dan krincingan untuk dibunyikan. Sampai usia 6 bulan, memang belum kelihatan adanya keinginan atau intensi sendiri dari bayi untuk membuat bunyi-bunyian tetapi apabila diletakkan di tangannya, biasanya bayi usia kecil ini dapat segera membunyikan krincingannya dengan gerak tangannya. Demikian juga ketika mereka bergerak-gerak di tempat tidur dan tidak sengaja menggerakkan mainan mereka yang digantung atau bahkan membuat mainan mereka berbunyi.

Keadaan yang tadinya terjadi tidak sengaja tetapi karena mengalami konsekuensi yang menyenangkan dari aktivitas itu, anak cenderung akan berusaha mengulanginya (circular reaction)

Usia	Alat Permainan
0-3 bulan	Sensory stimulasi: bell, gambar berwarna, mainan yang digantung, mainan yang mengeluarkan suara/musik
3-6 bulan	Mainan yang dapat di pegang, dipencet, diraba, dan digigit: mainan kain, balok lembut, mainan gigit-gigitan
6-12 bulan	Buku gambar berwarna, mainan yang ditumpuk, spons, cermin, mainan yang dapat bereaksi dengan aktivitas anak
12-18 bulan	Mainan yang didorong dan tarik, bola, balok susun, puzzle sederhana, mainan yang dapat dikendarai
18-24 bulan	Mainan untuk pasir dan air: sendok, sekop, ember. Buku cerita, balok berbagai ukuran, boneka, mainan miniatur

3 hingga 6 bulan

Ketika berusia 4.5 bulan, bayi mulai menunjukkan tanda-tanda adanya koordinasi mata-tangan yang cukup baik ketika meraih. Jika didudukan di kursi atau pangkuan, dekat dengan meja, mereka mulai akan meraih ujung meja. Bermain dengan objek paling cepat terlihat pada usia bulan. Saat ini bayi sudah dapat meraih dan mengambil balok yang diletakkan di hadapan mereka. Mereka juga mulai akan memindahkan balok tersebut dari tangan kiri ke kanan ke kiri . anak usia 5 bulan juga dapat bermain dengan seutas benang atau selembat kertas, misalnya dengan diremas dan mereka juga dapat bermain dengan memukul-mukulkan sesuatu ke meja agar berbunyi

Fungsi mainan berubah bersama dengan bayi yang dapat memanipulasi objek secara aktif. Mainan sekarang diambil dan dimainkan, tapi kadang juga didengarkan atau dilihat-lihat saja. Tidak ada ideal toy bagi anak 3-6 bulan. Mainan yg diberikan pada prinsipnya harus aman dan tidak ada sudut yang tajam atau bagian-bagian

yagn terlalu kecil sehingga di makan anak. Mainan untuk bayi harus kuat dan cukup kecil untuk diambil oleh tangan bayi tetapi harus cukup besar untuk tidak tertelan bayi.

Mainan yang baik akan menstimulasi sebanyak mungkin indera bayi. Orang dewasa biasanya sangat memperhatikan unsur stimulasi visual tetapi lupa mempertimbangkan unsur suara dan unsur rasa dari satu mainan. Variasi juga adalah kunci dari pemilihan mainan. Apakah mainan itu sendiri sudah banyak variasi? Variasi adalah keyword pemikiran hari ini. Apakah mainan tersebut memiliki banyak variasi atau fungsi dan apakah ia mainan tersebut menambah variasi dari warna, ukuran, bentuk, bunyi, dan tekstur dari koleksi keseluruhan mainan anak.

6 bulan hingga 1 tahun

Pada usia 6 bulan ke atas, bayi sudah mulai bisa berpindah tempat. Kira-kira usia 6.5 bulan, mereka sudah dapat duduk sendiri, dan kira-kira 8 bulan sudah merayap atau merangkak sedikit. Mereka kemungkinan dapat menarik diri berdiri berpegangan pada sesuatu pada usia 9.5 bulan dan akan dapat berjalan dengan bantuan menjelang usia 10 bulan. (Bayley, 2005)

Kemampuan memegang juga menjadi semakin lebih baik, pada usia 9 bulan, anak-anak dapat mengambil benda hanya menggunakan jari telunjuk dan ibu jari. Mereka pun sudah dapat menggabungkan beberapa objek ketika sedang bermain. Jika seorang dewasa memegang satu balok di tangan kanan dan satu di tangan kiri kemudian memukul-mukulkan kedua balok tersebut, bayi berusia 8 bulan kemungkinan akan meniru perilaku tersebut. Pada akhirnya nanti juga dapat menepuk tangan dan bermain tepuk tepuk mengikuti lagu.

Bayi dari usia 5 hingga 8 bulan nampak tidak terlalu tertarik pada objek dan lebih tertarik pada apa yang mereka lakukan pada objek tersebut. Fokus pada perilaku/action dan bukan pada jenis mainannya kelihatan dari perilaku bayi 6 bulan yang cenderung memperlakukan semua barang sama; mereka biasanya memukul-mukulkan mainan ketika bermain, atau menggoyangkan mainan tersebut atau memasukkan dalam mulut. Pola ini sama saja ketika dihadapkan pada mainan apapun. Namun, terlihat juga bukti-bukti bahwa bayi dapat mendiskriminasi antara objek yang diberikan kepadanya. Misalnya, walaupun bayi yang lebih kecil cenderung lebih banyak memasukkan barang ke dalam mulut dibandingkan bayi yang lebih besar, hal ini terjadi karena inilah metode mereka untuk 'memeriksa' objek dan dunia sekitarnya. Jadi, walaupun semua masuk mulut, tidak semua masuk mulut untuk waktu yang lama. Carolyn Palmer (1989) memperhatikan bahwa selain memasukkan ke mulut, bayi melakukan eksplorasi dengan memindahkan objek dari tangan kanan ke tangan kiri dan mulai membedakan antara benda yang ada di sekitar mereka.

Jika si kecil mulai menguji kesabaran Ibu dengan melakukan hal yang sama berulang kali—seperti menjatuhkan mainan atau sendok ketika Ibu mencoba memberinya makan—maka, selamat! Memang hal inilah yang seharusnya ia lakukan pada tahap ini. Bayi memperoleh pemahaman tentang konsep-konsep

seperti sebab dan akibat serta object permanence (suatu objek masih tetap ada walau tidak terlihat) melalui eksperimen dan repetisi. Ketika sendok jatuh, ia belajar gravitasi; ketika sendok jatuh ke lantai dengan suara berdenting, ia belajar mengenai suara; dan ketika Ibu mengambilnya, ia mengetahui bahwa Ibu bisa diandalkan untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap kali ia mengulang tindakannya, hal ini menstimulasi sirkuit saraf pada otak yang akan menjadi semakin kuat jika sering digunakan. Berlatih kegiatan yang sama berulang kali tidak hanya memperkuat pembelajaran tetapi juga meletakkan dasar untuk pembelajaran dan pemahaman yang lebih rumit. (<https://www.enfa.co.id/tumbuh-kembang/7-12-bulan/milestone/7-bulan/memahami-perkembangan-otak-si-kecil-usia-6-sampai-12-bulan>)

Ketika sudah berusia 8-9 bulan, bayi memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk memperhatikan ciri objek dengan seksama. Sekarang bayi mulai mengenali kalau ada mainan atau permainan yang baru, jika ada mainan yang tidak familiar, mainan tersebut menarik perhatian bayi lebih lama. Pada usia ini juga dapat dilihat bahwa bayi mulai dapat membedakan objek dan memperhatikan bagian tertentu dari objek dan tidak lagi bersikap sama untuk setiap benda yang diberikan. Mainan halus/lunak cenderung diremas dan mainan yang keras cenderung dimasukkan mulut dan digaruk. Fenomena yang membedakan antara benda ini lebih terlihat lagi pada usia 10 bulan daripada 8 bulan,

Tidak hanya cara pegangannya berbeda, tetapi cara memainkannya pun bisa berbeda. Hal ini mungkin tidak terlalu terlihat di rumah, karena semua permukaan benda di rumah boleh disentuh, mulai dari permukaan meja, permukaan kursi, hampir sama semua kakunya.

Makin besar usia bayi kegiatan seperti memasukkan ke mulut, melihat-lihat, dan memindahkan dari tangan kanan kini berkurang dengan sendirinya. Bayi yang lebih besar cenderung memeriksa suatu objek dengan meraba permukaan objek tersebut, bayi juga sudah dapat memutar-mutar objek yang berbeda untuk melihatnya dari sudut pandang yang berbeda. Jadi, permainan eksploratory meningkat sambil permainan non-exploratory menurun.

Bayi usia 6-12 bulan sedang memukul-mukul atau memanipulasi benda. Mereka sedang menyusun barang-barang, dan saling memasukkan barang-barang satu sama lain. Mainan yang dapat disusun menjadi menara tinggi atau mainan yang dapat saling dimasukkan sangat menarik untuk mereka. Mereka akan mengeluarkan dan menyusun berkali-kali. Bayi yang lebih besar ini juga menggemari waterbeads/popbeads dan sponge untuk bermain dalam bak mandi. Mereka juga menggemari segala macam mangkuk dan panci berbagai ukuran untuk dimainkan, begitu juga sendok dan gelas plastik.

pada usia 10 bulan, bayi mulai dapat melihat satu per satu gambar di buku, dan bukan lagi melihat buku sebagai satu keseluruhan benda untuk dimainkan. Menjelang satu tahun, bahkan mulai dapat membalikkan buku selebar demi selebar. Jelas bahwa tahun pertama kehidupan bayi adalah waktu yang tepat untuk mulai membacakan cerita kepada bayi dan menarik perhatian mereka pada gambar individual yang ada di buku. Aktivitas ini dapat menambah rentang perhatian anak, dan memperkenalkan mereka kepada buku, serta menyediakan interaksi yang intim dan tenang antara orang tua dan anak.

Bayi pada usia ini juga cenderung lebih lama bermain dengan mainan yang bisa bereaksi dengan aksi mereka. Jika ingin membelikan anak usia ini mainan, bertanyalah respons apa yang anak saya dapatkan dari mainan ini. Misalnya, mainan yang ketika diremas dapat berubah bentuk dan kembali lagi ke bentuk asal kemungkinan lebih menarik daripada mainan yang kaku saja. Mainan yang mengeluarkan suara yang menarik atau memunculkan gambar ketika dimanipulasi oleh anak, misalnya tombol yang mengeluarkan bunyi ketika dipencet atau lampu yang menyala ketika ada tombol yang diputar, merupakan jenis yang menarik daripada yang tidak memberikan respons apapun kepada bayi. Jelas bahwa bahkan dari usia yang sangat muda seperti ini, anak-anak mendapatkan kepuasan ketika mereka bisa memberikan efek kepada dunia di sekitarnya.

Bermain dengan Objek pada Tahun Kedua

Pada tahun kedua, bermain dengan objek berubah dalam tiga hal,

1. Terdapat penurunan dalam perilaku yang hanya melibatkan satu objek dalam satu waktu. 90 persen dari permainan objek antara bayi 7-9 bulan melibatkan hanya satu objek satu kali, tetapi pada usia 18 bulan misalnya, bermain dengan hanya satu objek sangat jarang. Pada usia 18 bulan, biasanya anak menggabungkan beberapa objek ketika bermain. Hal ini bahkan bisa dilihat sejak usia 12 atau 13 bulan, anak akan mulai menggabungkan beberapa objek ketika bermain. Mereka misalnya bisa memasukkan bola ke dalam ember, atau menggunakan sendok mengaduk gelas, atau membangun balok sederhana.
2. Penggunaan yang tepat terhadap mainan. Anak sekarang mulai menyadari fungsi dari objek. Mereka tau bahwa bola itu harus dilempar dan balok itu untuk disusun, dan kesadaran ini membuat bermain menjadi lebih menarik untuk mereka (Fenson, 1986).
Dalam membedakan penggunaan yang tepat dan tidak tepat terhadap penggunaan objek, Rosenblatt (1977) menggambarkan tiga tipe perilaku yang ditemukan dalam permainan dengan objek, dua diantaranya telah kita bahas di atas.
 - Indiscriminate
Anak bereaksi sama kepada setiap dan semua objek dengan cara yang sama walaupun objeknya saling berbeda.
 - Investigate
Eksplorasi terhadap fitur spesifik tertentu dari objek. Melihat dari segala sisi dan sudut.
 - Appropriate
Menggunakan objek dalam cara yang dimaksudkan atau yang seharusnya.

Indiscriminate dan investigate dalam bermain objek menurun pada akhir tahun pertama kehidupan bayi selagi perilaku appropriate meningkat

3. Perubahan yang ketiga adalah penambahan yang dramatis dalam penggunaan suatu benda sebagai representasi dari benda lain. Misalnya

ketika berusia 1 tahun, bayi suka bermain dengan koran tua, melihat gambar dan merobek kertas. Ketika ia berusia 20 bulan kemungkinan dia masih suka bermain dengan koran tetapi dia dapat menggulung-gulung koran yang dia robek dan membuat pedang-pedangan dari situ, atau meremas koran dan membuat bakso dari kertas untuk diberi makan kepada bonekanya. Penggunaan representasi ini digunakan dalam permainan make-believe atau permainan simbolik

Perubahan-perubahan ini memberikan informasi mengenai mainan yang tepat untuk perkembangan bayi. Misalnya, pada akhir tahun pertama, anak sudah dapat menggabungkan objek ketika bermain, anak dapat mencocokkan puzzle yang sangat sederhana, dan pada usia 14 bulan dapat membangun menara balok walaupun masih 2 balok saja dan meningkat menjadi 3 balok sekitar usia 17 bulan.

Mainan yang tepat untuk anak usia 12-18 bulan adalah yang dapat mendukung perkembangan otot besar anak, memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi berbagai kombinasi objek kecil, dan mendukung interaksi antara orang tua dan toddler, dan melakukan berbagai hal ini untuk menolong anak mengembangkan perasaan bahwa mereka kompeten. Anak kemungkinan sangat menghargai jika diberikan bola untuk dilempar (kemungkinan mereka dapat memainkan ini sekitar usia 13 bulan), mainan yang dapat ditarik ketika mereka jalan, pegboard dan mungkin palu untuk memainkannya, balok yang sederhana dan dapat disusun, permainan musik, boneka binatang, dan buku-buku dengan gambar yang berwarna.

Pada usia 18-24 bulan, anak seringkali menjadi agak negatif dan keras kepala selagi mereka mengembangkan perasaan bahwa mereka adalah individu yang berbeda dari pengasuhnya. Mereka sering memaksa melakukan segala sesuatu sendiri tetapi masih sulit menghadapi kegagalan atau kesulitan.

Pada usia ini, keterampilan motorik terus berkembang tetapi yang lebih kelihatan adalah perkembangan dalam penggunaan bahasa. Pada usia 18 bulan, anak dapat menggunakan kata-kata dan bukan lagi hanya gestur untuk memberi tahu keinginannya. Pada usia 20-21 bulan, mereka dapat menamakan benda yang ditunjuk orang dewasa, dan mulai dapat mengucapkan kalimat sederhana yang terdiri dari 2 kata. Hal ini adalah perubahan besar dan titik balik dalam pembelajaran bahasa (Bayley, 2005).

Mainan pasir mulai menjadi sangat populer di usia ini, terutama kalau dilengkapi dengan berbagai perlengkapan seperti sekop, alat saring, gelas untuk menuang, dan berbagai cetakan untuk membentuk pasir. Ketertarikan utama dari bermain pasir adalah eksplorasi sensori dan anak di bawah usia 2 tahun belum dapat diharapkan membuat produk dari pasir tersebut. Selain bermain pasir, mainan balok sudah dapat ditambahkan pada usia ini, dengan variasi pada bentuk dan jumlah. Buku juga tetap menjadi mainan favorit dan dapat menunjang perkembangan bahasa anak secara signifikan. Boneka dan mainan binatang menjadi objek attachment sering kali dalam tahap ini. Boneka juga sering dilibatkan dalam permainan peran yang sederhana. Selanjutnya, crayon dan juga kertas sudah dapat diberikan pada usia ini karena bahkan dari usia 18 bulan, anak sudah dapat meniru coretan crayon pada

kertas dan pada usia 20 bulan sudah dapat membedakan coret-coretan sembarangan dengan coretan garis lurus.

Bermain Simbolik

Bermain peran disebut juga main simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau main drama. Jenis main ini sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun. Bermain peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan kreativitas, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan pengamatan sudut pandang spasial, keterampilan pengambilan sudut pandang afeksi, keterampilan pengambilan sudut pandang kognisi (Gowen, 1995).

Main peran membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Hal-hal yang menentukan mutu pengalaman main peran adalah :

1. Cukup waktu untuk bermain (penelitian menyarankan paling sedikit satu jam).
2. Ruang yang cukup, sehingga perabotan tidak penuh sesak, alat-alat mudah dijangkau, dan paling sedikit empat sampai enam anak dapat bermain dengan nyaman.
3. Alat-alat untuk mendukung bermacam-macam adegan permainan.
4. Pendidik PAUD yang dapat memberi pijakan bila dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan main peran anak

(<https://arafablog.blogspot.com/2017/12/bermain-simbolik-atau-bermain-peran.html>)

Bermain simbolik yang muncul pada awal tahun kedua, biasanya pada usia 12 hingga 13 bulan, dan kemunculannya biasanya mendadak. Namun demikian, perkembangan permainan simbolik bersifat gradual dan cukup dapat diprediksi dan dapat dinilai dari tiga unsur: decentration, decontextualization, dan integration (Fenson, McCune-Nicolich & Fenson, 1984, Piaget)

1. Decentration

Sejauh mana anak fokus atau berpusat pada dirinya sendiri ketika bermain peran. Tahap perkembangan yang normal adalah mulai dari berpusat pada diri menjadi berpusat pada orang lain. Permainan peran yang paling awal, misalnya yang terjadi pada usia 12 bulan, melibatkan permainan yang ditujukan untuk diri sendiri. Anak biasanya sendirian, dan mulai memainkan hal-hal yang ada sehari-hari. Mereka dapat berpura-pura makan, minum, atau tidur. Ini adalah contoh ketika fokus masih pada diri sendiri. Anak menjadi inisiator dan anak sendiri adalah objek dari permainan peran itu.

Beberapa bulan setelah muncul bermain peran yang awal, anak mulai menunjukkan decentration. Mereka mulai melibatkan objek dalam permainan

mereka, dan hal-hal yang dilakukan mulai dapat ditujukan kepada benda lain tersebut.

2. Decontextualization

Sejauh mana objek digantikan oleh objek lainnya. Awalnya anak akan menggunakan benda yang sangat realistis untuk bermain peran. Selambar kain misalnya akan digunakan sebagai tempat tidur, karena kemiripannya dengan spreng yang asli. Selanjutnya ketika sudah berkembang, objek yang dipakai bisa memiliki bentuk dan fungsi yang sangat berbeda dengan yang diperankan, misalnya menggunakan bola sebagai sisir.

3. Integration

Selagi mereka bermain, permainannya makin dan makin berpola dan terorganisir. Satu aktivitas mulai terhubung dengan aktivitas lainnya.

Tahap	Decentration	Decontextualization	Integration
12 bulan	Kegiatan <i>make-believe</i> berpusat pada diri sendiri, terjadi ketika sendiri, meliputi hal sehari-hari	Substitusi objek digunakan dalam batas realistis	Sedikit keterhubungan antara aktivitas bermain simbolik yang ada
18 bulan	Kegiatan melibatkan benda mati yang menjadi partner dalam bermain simbolik	Substitusi objek menjadi lebih tidak realistis dalam penampilan dan fungsi	Mulai menggabungkan aktivitas yang berhubungan tapi masih <i>single theme</i>
24 bulan	Benda mati sudah menjadi subjek/inisiator juga daripada hanya sekedar penerima tindakan	Substitusi objek bisa tidak mirip sama sekali dengan benda aslinya dan digunakan jauh dari fungsi aslinya	Dua atau lebih aktivitas digabungkan dan melibatkan tema yang berbeda

ASPEK SOSIAL DARI PERMAINAN BAYI DAN TODDLER

Dalam bermain, walaupun masih bayi, tidak terlepas dari kehadiran orang lain, teman bermain bayi umumnya saudara kandung dan orang tuanya, walaupun bisa juga melibatkan teman seusia atau pengasuh lainnya.

Using approaches that optimize adult-infant play

Playing with an infant or a toddler may seem like common sense, but many adults are not very skilled at doing it and may overstimulate, understimulate, or even frighten a child.

For play to be the most beneficial for a very young child, an adult play partner should have a number of characteristics, many of which have been successfully incorporated into parent education programs. The following are characteristics of successful approaches to adult-infant play:

- Being sensitive to children's clues
 - Being able to correctly assess a child's intentions and abilities
 - Correctly reading a child's responses
 - Knowing how and when a child needs direction and an adult should intervene
 - Simply imitating the child's behavior and then expanding on it

- Maintaining a playful and available attitude
 - Showing an enthusiastic approach to play
 - Smiling and laughing during play
 - Making frequent eye contact
 - Using infant-directed speech
 - Making playful facial gestures

- Making an effort to keep children at an optimal arousal level
 - Keeping a child from being bored or overly excited
 - Offering a new toy when a child is tiring of the current one
 - Initiating rousing physical play
 - Calming and soothing an overly excited child by reducing the intensity of play and simply holding and caressing the child.

- Being willing to engage in social games with infants and toddlers
 - Playing games, such as peek-a-boo, that involve sharing, playing complementary roles, and taking turns.

Bermain dengan Orang Dewasa

Bermain simbolik menunjukkan kemampuan anak untuk berpikir secara representasional. Secara sosial juga bermain simbolik memiliki fungsi sebagai penguji bagaimana peran orang tua dalam permainan peran anak. Ibu sering berperan sebagai penentu. Seringkali saat anak belum memiliki inisiatif untuk bermain peran, ibu sering menjadi inisiator, memberikan contoh bagaimana permainan peran dilakukan. Bersama dengan pertambahan usia anak, inisiatif dari ibu berkurang dan menjadi sesuatu kegiatan yang ditentukan oleh anak itu sendiri. Ibu yang baik dapat menyesuaikan cara bermain dengan tingkat perkembangan anak.

Ada pemikiran bahwa anak usia 1 tahunan baru saja ingin memahami dunia sehingga ketika orang tua bermain peran dengannya ada kemungkinan dan kekhawatiran akan membingungkan mereka untuk membentuk konsep. Ternyata hal yang dikhawatirkan ini tidak terjadi. Ketika sedang berpura-pura, orang tua secara otomatis memberikan signal kepada anak bahwa mereka sedang berpura-pura, sehingga anak dapat tetap membedakan kehidupan yang nyata dan yang sedang bermain peran. Orang tua misalnya perilaku sedikit berbeda ketika sedang bermain dan ketika sedang benar-benar makan. Orang tua biasanya lebih banyak bercerita dan berbicara, banyak senyum, dan banyak ketawa ketika sedang bermain sedang makan. Anak-anak mungkin saja kelihatan kagum atau terpana tetapi tidak bingung. Lebih dari itu, harus ditekankan bahwa kemampuan anak membedakan kenyataan dan khayalan tidak terbentuk sempurna sampai anak berusia 3 tahun dan bahkan sering bercampur antara kenyataan dan khayalan mereka terutama dalam situasi emosional.

Bermain peran juga dilihat oleh orang tua bukan sebagai aktivitas yang menyenangkan tetapi dilakukan orang tua untuk mengedukasi anak atau untuk mengendalikan perilaku anak. Misalnya, bermain pura-pura ke dokter dapat mempersiapkan anak untuk kunjungan ke dokter yang sebenarnya akan dilakukan.

Keuntungan dari permainan orang tua dan bayi, antara lain;

- Memberikan bayi perasaan punya kendali terhadap lingkungan sehingga mendukung kepercayaan diri dan pertumbuhan intelektual
- Memberi pengalaman anak bagaimana itu interaksi sosial yang intens dengan orang tuanya dan mendukung pertumbuhan kelekatan orang tua dan bayi
- Mendorong bayi untuk mengeksplorasi lingkungannya
- Menyebabkan bayi terekspos pada aspek sosial dari bahasa.

Tidak semua orang tua memiliki kemampuan bermain dengan bayi dengan baik. Diantara berbagai macam karakteristik, dua yang berpengaruh adalah maternal education dan maternal responsiveness. Mereka yang memiliki pendidikan tinggi cenderung bermain lebih baik dengan anaknya, demikian juga mereka yang mampu memberi respons atau tanggapan terhadap perilaku bayi yang seringkali sangat memerlukan observasi yang seksama dari orang tua.

Perbedaan ayah dan ibu dalam bermain

Sebelum membahas perbedaan, perlu ditekankan bahwa sebenarnya cara bermain ayah dan ibu lebih banyak samanya daripada bedanya. Mereka dapat bermain dengan macam-macam peran, berperan sebagai guru bagi anak, dan dapat berkomunikasi dengan baik dan menikmati bermain fisik dengan bayinya.

Walaupun memiliki kesamaan, tidak dapat dipungkiri perbedaan yang dapat terlihat pada ayah dan ibu ketika bermain. Ayah biasanya lebih sering bermain fisik yang kasar dari pada ibu. Ayah lebih sering mengangkat bayi, menggoyanginya, sedikit melemparnya sedangkan ibu biasanya menawarkan mainan atau bermain yang biasa-biasa. Unik juga mengapa ayah dan ibu bisa berbeda seperti ini. Ibu juga lebih sering bermain dengan instruksi dan lebih melibatkan unsur belajar.

Selain itu ayah dan ibu juga berbeda sikap ketika bermain dengan anak laki-laki dan anak perempuan

Di Indonesia, ada tambahan bahwa saudara yang lebih tua bisa berperan seperti ayah dan ibu ketika bermain karena hubungan antara saudara kandung sangatlah dianggap penting.

Bermain dengan Teman Sebaya

Sebaik apakah anak-anak berkomunikasi satu sama lain dan pada usia berapa kita mulai dapat melihat bermain kooperatif pada anak?

Komunikasi dengan teman sebaya

Pada tahun pertama, gestur sosial dari bayi terbatas dalam dua hal. Pertama, durasinya sangatlah singkat. Kedua, bentuknya sangatlah sederhana. Bentuk yang sederhana meliputi satu atau dua perilaku pada satu masa, misalnya tersenyum, bersuara, melambaikan tangan, dll.

Tanda-tanda kerja sama

untuk terjadinya bermain kooperatif, anak harus memahami tujuan dan intensi orang lain dan harus berbagi tujuan dan intensi dalam permainan kerjasama. Bermain kerjasama dengan teman sebaya tidak semudah dengan orang tua karena sama-sama tidak memiliki peran atau kemampuan untuk memberi struktur pada permainan dan untuk mengarahkan permainan tersebut. Namun demikian, bersama dengan penambahan usia anak, jumlah permainan kerjasama pun bertambah.

Referensi

Hughes, F. 2010. Children, Play and Development, 4th edition. USA: Sage Publication.

<https://arafablog.blogspot.com/2017/12/bermain-simbolik-atau-bermain-peran.html>

<https://www.enfa.co.id/tumbuh-kembang/7-12-bulan/milestone/7-bulan/memahami-perkembangan-otak-si-kecil-usia-6-sampai-12-bulan>