

PEMBERIAN STIMULASI ANAK BERBASIS TEORI BERMAIN KOGNITIF JEAN PIAGET

Dika Putri Rahayu

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
dikaputrirahayu24@gmail.com

ABSTRACT

Every child will experience a period of growth which is usually called the golden age. During this period, children will experience exponential growth in almost all aspects of their development, including cognitive aspects. Giving children the right stimulation during this period will jump-start the child's potential. Jean Piaget's theory of cognitive development is arguably the most studied. This research presents a study about the stimulation of children's growth and development based on Jean Piaget's cognitive theory. The results showed that playing is the most effective means to stimulate children's growth and development. Through games, children will not only practice dexterity, but also social awareness, problem solving skills and critical thinking

Key Words: *Jean Piaget, Play, Stimulation*

ABSTRAK

Setiap anak akan mengalami satu periode pertumbuhan yang biasa disebut golden age. Pada periode ini anak akan mengalami pertumbuhan yang sangat eksponensial di hampir semua aspek tumbuh kembangnya, termasuk di antaranya aspek kognitif. Memberi anak stimulasi yang tepat pada periode ini akan melejitkan potensi anak. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget bisa dibilang merupakan yang paling banyak dikaji. Penelitian ini menghadirkan kajian seputar stimulasi tumbuh kembang anak berdasarkan teori kognitif Jean Piaget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain merupakan sarana paling efektif untuk menstimulasi tumbuh kembang anak. Melalui permainan anak tidak hanya akan berlatih ketangkasan, tapi juga kepedulian sosial, kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis.

Kata Kunci: Jean Piaget, Bermain, Stimulasi

PENDAHULUAN

Bermain merupakan aktivitas yang mengembirakan dan mempunyai arti dalam kehidupan anak yaitu mampu membawa anak ke perubahan baik dalam berbagai aspek kehidupannya. Dimana Plato dalam Tedjasaputra (2001) menyatakan bahwa bermain mempunyai nilai praktis bagi kehidupan anak seperti halnya anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagi apel kepada teman-temannya dibanding melalui

*Corresponding author: Dika Putri Rahayu (dikaputrirahayu24@gmail.com)

Department of Early Childhood Teacher Education, Faculty of Education, Universitas Negeri Surabaya.
Email: jp2kgaud@unesa.ac.id

soal-soal berhitung. Membagi apel merupakan konsep belajar melalui bermain yang dilakukan anak.

Bermain dan bergerak adalah aktivitas yang paling dicintai oleh anak. Dalam kegiatan anak-anak, tentu saja hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari penggunaan bagian-bagian tubuh mereka. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda dalam memfungsikan bagian tubuh mereka (anggota badan). Menurut Handayani, Sudarsono dan Wahyuno, (2018:1) melalui aktivitas bermain, anak dapat membantu penguasaan gerakan dasar seperti merangkak, melompat, berlari, melempar, dan sebagainya. Aktivitas bermain juga mampu meningkatkan elemen kondisi fisik yang lebih baik seperti kecepatan, kekuatan, daya tahan, elastisitas, keseimbangan, dan sebagainya.

Melalui bermain secara fisik anak akan mengalami perubahan dalam hal pertumbuhan dan perkembangan fisik, seperti bertambahnya berat dan tinggi badan serta kemampuan otot yang semakin berkualitas walaupun jumlah serabut dan bentuk otot relatif tetap (Bonwell, 1991). Bermain juga dapat meningkatkan dan mempertahankan kebugaran jasmani anak, anak tidak mudah lelah dan tetap bugar walaupun selalu beraktifitas secara terus menerus dalam kesehariannya. Melalui bermain juga dapat membantu penguasaan kemampuan gerak dasar anak, seperti gerak lokomotor, non lokomotor maupun manipulasi. Aktivitas bermain juga mampu meningkatkan unsur-unsur kondisi fisik anak semakin baik seperti kecepatan, kekuatan, daya ledak, kelenturan, keseimbangan, dan lain-lain (Rubin, dkk 1983).

Pemberian stimulasi kepada anak adalah dengan cara bermain. Hal tersebut dikarenakan anak belajar melalui bermain, artinya melalui permainannya anak memperoleh pembelajaran (Sujiono, 2013: 134). Bermain bagi anak juga berfungsi untuk mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang sudah dipelajari sebelumnya (Piaget, 1962). Dalam memberikan jenis permainan maupun bentuk bermain anak usia dini haruslah sesuai dengan tahapan usianya. Hal tersebut bertujuan agar stimulasi permainan sesuai dengan kebutuhan anak. Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat beberapa teori bermain. Salah satunya adalah teori bermain kognitif oleh Jean Piaget, teori bermain tersebut disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif anak oleh Piaget. Adapun tahapan bermain kognitif Piaget (dalam Tedjasaputra, 2001: 35) meliputi 1) *Sensory Motor Play/ Functional play* (0-2 tahun) yaitu bermain menggunakan panca indera, perasaan, otot-otot, dan gerakan-gerakan kasar. 2) *Constructive Play* (3 – 6 Tahun) yaitu bermain bangun membangun. 3) *Dramatic play/ Make-Believe Play* yaitu (3-7 Tahun) yaitu bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. 4) *Games with Rules* (6-11 Tahun) yaitu bermain dan berolahraga dengan aturan-aturan yang disederhanakan atau aturan resmi/baku. Pada artikel ini membahas cara pemberian stimulasi

untuk Anak Usia Dini berbasis teori bermain kognitif yang dikemukakan oleh Piaget beserta dengan contoh-contoh pengembangannya.

KAJIAN PUSTAKA

Bermain merupakan kebutuhan utama anak, karenanya melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (Docket & Fleeer dalam Sujiono & Sujiono, 2010: 34). Bermain juga merupakan suatu aktivitas yang meliputi belajar dan bekerja yang dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Selanjutnya Hurlock (1978: 160) mengemukakan bahwa bermain (*play*) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain pada prinsipnya dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban. Berbeda halnya dengan permainan, Bettelhiem (dalam Tedjasaputra, 2001: 60) permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama.

Seperti halnya yang telah dikemukakan di atas, bahwa dalam memberikan jenis permainan maupun bentuk bermain anak usia dini haruslah sesuai dengan tahapan usianya. Salah satu teori bermain untuk Anak Usia Dini, adalah teori bermain kognitif oleh Piaget, adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut:

***Fungsional Play*/Bermain Fungsional**

Fungsional play atau *first play children* diperuntukkan bagi anak usia 0-2 tahun, yang mana dalam permainan ini mengfungsikan sensorimotor atau permainan sensori motor, permainan praktis, permainan manipulatif, dan permainan eksploratif (Sandra, J. Stone, 1993: 15). Menurut Smilansky dalam (Forst, Wortham & Refiel, 1935) pada tahapan ini anak melakukan berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain ini dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan. Misalnya: berlari-lari sekeliling ruang tamu, mendorong dan menarik mobil-mobilan, mengolah lilin atau tanah liat tanpa maksud untuk membuat bentuk tertentu dan yang semacamnya. Hal tersebut bertujuan untuk melatih kemampuan motorik anak khususnya keseimbangan, ketahanan, stamina, mengkoordinasikan mata, siku serta keleturan jari. Adapun contoh pengembangan permainan fungsional yang dapat diberikan kepada anak menurut Stone, (1996: 96) sebagai berikut:

1. Membangun Gunung
 - a. Sediakan pasir basah untuk membangun gunung, kertas/ gelas plastik untuk membantu anak membangun (pemecahan masalah, mengembangkan motorik halus, mengembangkan ide/ berbeda pemikiran)
 - b. Permainan fungsional: Anak dapat menggunakan gelas untuk membuat dan menurunkan pasir ke wadah yang lebih besar.
2. Straw Building
 - a. Sediakan klip kertas dan sedotan yang akan digunakan anak untuk memahat (pengembangan konsep, mobilitas pemikiran, pemecahan masalah, pembuatan pilihan)
 - b. Permainan fungsionalnya: Berikan permainan gelembung dan mintalah anak-anak untuk meniup sedotan (pengembangan konsep dan motorik halus)
3. Paper-Bag Building
 - a. Berikan anak-anak tas kertas besar, koran dan selotip untuk membuat “balok” Kemudian mintalah anak untuk mengisi tas dengan koran dan menempel ke dalam bentuk balok. Dari situ anak akan mengembangkan konsep, pemikiran, pemecahan masalah, dan membuat pilihan. Dari situ anak juga dapat menggunakan balok untuk membangun apapun yang mereka suka
 - b. Permainan fungsional: Anak-anak mengisi kantong kertas dengan sampah, mainan atau benda lain (Pengembangan motorik halus dan mengembangkan konsep)

Kebutuhan permainan fungsional anak dalam pembelajaran akan semakin berkurang dengan bertambahnya usia, hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Rubin, Fein & Vandenberg (Stone, 1993: 17) yang menyatakan bahwa anak berusia 3-5 tahun terlibat permainan fungsional sebanyak 33%. Setelah anak berhasil melakukan permainan fungsional, pada usia 2 tahun ke atas anak memasuki tahap bermain konstruktif atau pembangunan.

Constructive Play

Menurut Rubin, Fein, dan Vandenberg serta Smilansky (dalam Tedjasaputra, 2001: 28-30) bangun-membangun (*Constructive Play*) sudah dapat terlihat pada anak usia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Selanjutnya bermain konstruktif menurut Piaget (1962: 120) dan Smilansky (1968) merupakan kesempatan main pembangunan, yang akan membantu anak untuk mengembangkan keterampilannya yang akan mendukung keberhasilan sekolahnya dikemudian hari. Bermain konstruktif melibatkan manipulasi bahan untuk menciptakan sesuatu: pasir, bahan seni (cat, kapur besar, tanah liat, kertas), air, kegiatan kayu, tongkat dan batu, dan berbagai jenis dan ukuran yang berbeda blok (Wardle, 2000). Permainan konstruktif adalah permainan yang terorganisir dan berorientasi pada tujuan di mana anak-anak menggunakan bahan-bahan bermain membuat atau membangun sesuatu (Johnson, Christie, & Wardle, 2005). Permainan konstruktif melibatkan *open-ended* eksplorasi dan secara bertahap lebih fungsional di alam, kemudian berkembang menjadi transformasi yang membuat percaya. Rubin, Fein, dan Vandenberg (1983: 693) melaporkan bahwa sekitar 40% pada usia 3,5 tahun hingga 50% usia 5-6 tahun dari semua aktivitas bermain adalah permainan konstruktif pada usia. Permainan konstruktif melibatkan eksplorasi dan penemuan, stimulasi taktil, pemecahan masalah, interaksi sosial, keterlibatan dan konsentrasi, dan perhatian pada proses dan hasil.

Dramatic Play

Untuk jenis permainan yang ketiga adalah bermain dramatik, tahapan ini terjadi pada usia 3-7 tahun. Permainan ini memungkinkan anak berpartisipasi seolah mengalami sendiri dalam cakupan aktifitas yang terkait dengan kehidupan keluarga, masyarakat, dan warisan budaya sendiri maupun budaya lain.

Adapun kriteria *dramatic play* menurut Smilansky (1968) sebagai berikut:

1. *Imitative role play*: anak melakukan peran seseorang dan mengekspresikannya dalam meniru secara tindakan dan verbalisasi.
2. *Make-believe with objects*: pergerakan atau deklarasi lisan dan / atau materi atau mainan yang bukan replika dari objek itu sendiri diganti untuk objek nyata.
3. *Verbal make-believe*: deskripsi atau deklarasi verbal diganti untuk tindakan dan situasi.

4. *Persistence in role playing*: perpanjangan periode peran atau tematik bermain setidaknya 10 menit.
5. *Interaction*: 2 atau lebih anak-anak berinteraksi dalam konteks episode drama.
6. *Verbal communication*: interaksi verbal terkait dengan episode pemutaran.

Dramatic play dibagi menjadi dua yaitu *role play* dan *sosiodramatic play*. *Role play* sendiri merupakan pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan anak dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. *Role play* memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan peran seseorang dalam suatu situasi (Bonwell & Eison, 1991). Sedangkan *sosiodramatic play* adalah perubahan dari bermain secara soliter menjadi sosial, bukti tidak langsung menunjukkan bahwa pergantian dari soliter menuju sosial ini terjadi pada rentang usia 3-5 tahun (Rubin et.al dalam Fein 1981). Bukti lain menunjukkan *social pretend play* semakin meningkat pada rentang usia 3-6 tahun (Rubin et al. dalam Fein 1981).

Selanjutnya fungsi dari *Dramatic play* bagi anak adalah untuk mengembangkan imajinasi sesuai dengan kreatifitas anak (Duffy: 1998), meningkatkan kognitif anak (Wee et al. 2013) dan engembangkan bahasa lisan (Aliakbari: 2010).

Games with Rules

Tahapan bermain yang terakhir adalah, *games with rules* (permainan dengan aturan) adalah bentuk pengembangan permainan yang tinggi. Permainan dengan aturan mengharuskan anak untuk konsisten, adil, stabilitas, dan prediktabilitasnya. Dikarenakan adanya aturan yang harus dilakukan anak, maka tahapan ini berada pada tahap terakhir. Untuk masuk pada tahapan permaian ini, Anak harus sudah tuntas dengan dirinya baru beranjak ke permainan aturan (*games with rules*). Permainan ini terjadi pada usia 4-7 tahun, permainan dengan aturan sering ditandai oleh logika dan ketertiban, dan ketika anak tumbuh dewasa mereka dapat mengembangkan strategi perencanaan dalam permainan. Menurut Reifel, Wotham & Joe (2001: 701) *games with ruler* ini memberikan fungsi kepada anak usia sekolah untuk mengembangkan pemahaman konsep sosial, seperti kerja sama, kompetisi dan mampu berfikri lebih objektif. Anak mampu memahami konsep permainan yang memiliki awal dan akhir yang jelas yang mana mereka harus bergiliran dan mengikuti prosedur tertentu untuk menyelesaikan permainan.

Contoh *Games With Rules*

1. *Hide 'n' Seek*

Mintalah anak-anak mencoba menemukan benda-benda seperti uang logam atau permen karet yang anda punyai di dalam ruangan. (pengembangan konsep, mobilitas pemikiran, pemecahan masalah, diskriminasi visual). *Play extension*: minta anak-anak bermain petak umpet tradisional (pengembangan konsep, pengembangan sosial, pemecahan masalah, penentuan pilihan). *Games with rules*: mintalah anak-anak bermain tradisional “*hide n seek*” (pengembangan konsep, mobilitas pemikiran, pemecahan masalah, pengambilan keputusan) (Sandra J. Stone, 1993: 186).

2. *Tic-Tac Button*

Buat papan permainan karton dengan garis tic tac toe. Sediakan dua warna tombol untuk pasangan anak yang akan memainkan "tombol Tic tac". Anak-anak bergiliran menempatkan tombol, mencoba untuk mendapatkan tiga berturut-turut, menyeberang, turun, atau diagonal. (konsep arah, pengembangan sosial, kerjasama, bergiliran, pengenalan warna). *Play extention games with rules*: Sembunyikan tombol di sekitar ruangan. Minta anak-anak untuk mencoba menemukan sebanyak mungkin tombol. (mobilitas pemikiran, pemecahan masalah) (Sandra J Stone, 1993: 189).

SIMPULAN

Ada banyak cara untuk menstimulasi kognitif anak agar bisa bertumbuh secara optimal, terutama ketika anak berada pada fase *golden age*. Di antara yang bisa dianggap paling efektif untuk menstimulasi kognitif anak adalah dengan bermain. Bermain merupakan kebutuhan utama anak, karenanya melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Melalui bermain, anak sebenarnya tidak hanya akan berlatih ketangkasan, tetapi juga kepedulian sosial, pemecahan masalah dan berpikir kritis. Mendesain permainan yang sesuai dengan teori pertumbuhan kognitif Jean Piaget bisa jadi merupakan pilihan yang tepat.

DAFTAR RUJUKAN

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. Washington, DC: The George Washington University.

- Colgan, L. (2016). Hey, it's elementary: Play and learning: The current kindergarten conundrum. *Gazette-Ontario Association for Mathematics*, 55(1), 20.
- Drew, W. F., Christie, J., Johnson, J. E., Meckley, A. M., Nell, M. L., & Chalufour, I. (2008). A value-added strategy for meeting early learning standards. *YC Young Children*, 63(4), 38.
- Drew, W. F., & Nell, M. L. (2015). Children's discovery workshop: How everyone can grow through constructive play. *Teaching Young Children*, 8(2), 22-24. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/1647822797?accountid=31324>
- Forst, L. Joe, Wortham, Sue. C & Stuart, Reifel. (1935). *Play and Child Development*. Pearson.
- Frost, Joe L, dkk, 2012, *Play and Child Development*, United States of America: Pearson Education
- Handayani. Susi Marta, Sudarsini & Wahyuno. Endro. 2018. *The Effect of Functional Play towards Gross Motor Skill for Children with Autism*. 2 (1): ISSN (online): 2548-8600
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrasa) Jakarta : Penerbit Erlangga
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2005). *Play, development, and early education*. Pearson/Allyn and Bacon.
- Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., Whiren, A. P., & Rupiper, M. (1999). *Developmentally appropriate curriculum: Best practices in early childhood education*. NJ: Merrill.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Park, J. (2019). The Qualities Criteria of Constructive Play and the Teacher's Role. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 18(1), 126-132.
- Piaget, J. (1962). The stages of the intellectual development of the child. *Bulletin of the Menninger clinic*, 26(3), 120.
- Rubin, K. H., Fein, G. G., & Vandenberg, B. (1983). others. 1983. *Play. Handbook of child psychology*, 4, 693-774.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Seefeldt, Carol and Barbour, Nita. (1995). *Early Childhood Education: An Introduction*. [Better World Books](#): Mishawaka, IN, U.S.A.
- Smilansky, S. (1968). The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children.
- Stone, J. Sandra. (1993). *Playing A Kid's Curriculum*. Good Year Books: United States of America.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Wardle, F. (2000). Children of Mixed Race--No Longer Invisible. *Educational Leadership*, 57(4), 68-71.
- Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks