

UPAYA MENDIDIK ANAK MELALUI PERMAINAN EDUKATIF

*Abdul Khobir**

Abstract: Game is one form of social activity that is very dominant in the early days of children. Therefore, children spend more time outside the house to play with his friends than be involved with other activities. Therefore, games for children is a form of fun activity undertaken solely for the activity itself, not because they want to get a result from such activities. This is due to children that the process of doing something is more interesting than the results that will be received. For every child, especially young children, playing means learning. Indeed the world of children is playing, since by playing, children will learn many things about everyday life. With games, we as parents can incorporate elements of education therein.

Kata kunci: belajar, anak, permainan edukatif

Pendahuluan

Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak memiliki tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak pada permainan itu sendiri dan dicapai pada waktu bermain. Bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan yang lebih lanjut, tujuannya tercapai setelah pekerjaan itu selesai. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri.

* *Dosen Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Pekalongan*

Bermain merupakan sebuah “pekerjaan” yang sangat menyita waktu dan seringkali dilakukan oleh anak-anak. Oleh sebab itu tidak dapat dipungkiri bahwa “dunia anak adalah dunia hiburan (permainan)”.

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga makna esensinya menjadi hilang. Artinya dalam setiap kegiatan bermain dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Itulah sebabnya mengapa bermain dikatakan sebagai kegiatan inklusif dan inheren, yaitu muncul atas dasar motivasi dari dalam diri dan tidak perlu diajarkan lagi. Permasalahannya, sejak bayi apalagi anak-anak permainan merupakan kebutuhan yang asasi (Yudho Bawono, 2007: 12).

Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Berpikir mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain. Timbul pertanyaan apakah bermain betul-betul merupakan kesibukan khusus anak (F.J. Monks, dkk., 1989: 115). Menurut M.J. Langeveld (1979: 25) permainan adalah merupakan kesibukan yang paling hakikat dengan suatu dunia anak yang hidup aman.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya (Abu Ahmadi, 1991: 69-70).

Permainan juga merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa awal anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dengan aktivitas lainnya. Karena itu, permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh suatu hasil dari aktivitas tersebut. Hal ini disebabkan karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya (Desmita, 2005: 141).

Pada setiap anak, terutama anak kecil, bermain itu adalah belajar. Memang dunia anak adalah bermain, dengan bermain, anak akan belajar

berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan, kita sebagai orang tua bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan didalamnya.

Urgensi Bermain Bagi Anak

Dengan bermain banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Hanya sayangnya, orang tua kadang tidak suka jika anaknya terlalu banyak bermain. Mereka menganggap bermain tidak banyak manfaatnya, bahkan kadang-kadang orang tua *complain* dengan pihak sekolah ketika mereka mengetahui bahwa di sekolah anak-anak hanya bermain, yang seharusnya diajarkan tentang membaca, menulis dan berhitung. Padahal sesungguhnya masa pra sekolah adalah masa bermain, maka tepat jika pembelajaran di TK dilakukan dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain (Arri Handayani, 2009: 07).

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.

Adapun manfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut:

- a. Bermain yang melibatkan fisik seperti berlari, melompat dan menendang bermanfaat untuk menmguatkan dan menterampilkan anggota badan anak.
- b. Bermain yang melibatkan indra atau pikiran seperti menggunakan alat-alat bermain yang mengeluarkan perasaan seperti menggambar dan bermain musik atau mendengarkan aba-aba memberikan peluang pada anak untuk belajar tentang pengertian baru, sifat-sifat dan bentuk barang tertentu.
- c. Bermain balok-balok mainan, membentuk lilin atau tanah liat, menggambar dan sebagainya, dapat mendorong kreativitas anak.
- d. Bermain dapat membantu mengembangkan kepribadian seperti bertanggung jawab, bekerjasama, mematuhi peraturan dan sebagainya.

- e. Bermain dapat membantu anak mengenal dirinya, baik yang berkaitan dengan kelemahan dan kekurangannya, maupun kelebihanannya, misalnya dengan bermain seorang anak akan mengetahui dirinya ternyata lebih mampu berlari dengan cepat dibanding dengan teman-temannya atau lebih mampu menggambar lebih baik.
- f. Bermain dapat digunakan sebagai penyalur keinginan dan kebutuhan anak yang tidak terpenuhi, misalnya keinginan untuk berlaku seperti orang tuanya dengan bermain peran orang tua, bermain sebagai sopir mobil-mobilan dan sebagainya.
- g. Bermain bersama anggota keluarga dapat mengakrabkan hubungan antara anak dengan anggota keluarga lain (BP-4, 1994: 09).

Selain itu, bermain juga dapat bermanfaat bagi anak, yaitu:

1. Bermain secara aktif dapat mengembangkan otot-otot dan melatih seluruh bagian tubuh menjadi kuat.
2. Gerakan dalam bermain seperti berlari, melompat, melempar, menangkap, mendorong, melatih kemampuan motorik kasar dan koordinasi visual motorik, keseimbangan, ketepatan, kelenturan, kemampuan mengontrol gerakan dan bertindak spontan.
3. Kelebihan energi anak dapat tersalurkan sehingga mengurangi kemungkinan munculnya perilaku agresif yang bersifat merusak dan merugikan.
4. Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin dapat memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin saat bermain peran.
5. Melalui eksperimen dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang suatu hal baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatif ke situasi di luar dunia bermain.
6. Bermain dapat digunakan sebagai media pengenalan dan pengembangan diri. Anak dapat mengetahui sejauhmana kemampuannya dibandingkan dengan teman bermain lain, hal ini memungkinkan mereka mengembangkan konsep diri dengan lebih pasti dan nyata.
7. Melalui bermain anak belajar berkomunikasi, bagaimana membentuk hubungan sosial dan menghadapi serta memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut (Latifah Wibowo, 2008: 11-12).

Dengan demikian bermain bukanlah hal sia-sia karena selama bermain sebenarnya anak juga melakukan proses belajar. Sehingga perlu kita sadari dunia anak adalah dunia bermain dan anak berkembang dengan cara bermain. Oleh karena itu sudah seharusnya kita tidak merampas waktu bermain dari kehidupan mereka.

Secara garis besar, permainan memiliki urgensi yang bersifat kognitif, sosial dan emosional.

Urgensi kognitif, permainan dapat membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Menurut Piaget (1962) struktur-struktur kognitif anak perlu dilatih, dan permainan merupakan setting yang sempurna bagi pelatihan kognitif anak. Melalui permainan memungkinkan anak mengembangkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan.

Urgensi sosial, permainan dapat meningkatkan dan mengembangkan perkembangan sosial anak. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan ia mainkan di kemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.

Urgensi emosional, permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosional, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Karena tekanan-tekanan batin terlepaskan di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan.

Demikianlah berbagai manfaat bermain bagi anak, dan pada prinsipnya bermain adalah untuk melatih pancaindra dan anggota badan lainnya sebagai persiapan untuk hidup anak di masa yang akan datang (Rahmat Suyud, 1983: 83).

Sementara itu ditinjau dari prosesnya metode bermain memiliki berbagai urgensi antara lain:

1. Sebagai alat/cara untuk mencapai tujuan pembelajaran anak usia dini.
2. Sebagai gambaran aktivitas yang harus ditempuh oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran.

3. Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan alat penelitian pembelajaran.
4. Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan bimbingan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini (Udin S. Winarti Putra, 1997: 44).

Dengan demikian jelaslah, bahwa metode bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran anak. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya membimbing jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan anak dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik dan anak juga diberi tempat dan kesempatan yang seluas-luasnya untuk bermain.

Bentuk-bentuk Permainan Edukatif Bagi Anak

Perlu diketahui bahwa kegiatan bermain tidak selalu membutuhkan “mainan”. Namun demikian, tidak semua mainan yang dimainkan oleh anak-anak pada saat ini memiliki unsur pendidikan atau edukasi, dimana permainan itu dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Bila kita mengamati anak-anak yang sedang bermain, maka kegiatan bermain dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Bermain banyak gerak (aktif)

Bermain banyak gerak memiliki ciri banyak gerak, seperti; lari, lompat, menendang, dan lain-lain. Cara ini bermanfaat bagi anak dalam hal melatih keterampilan macam-macam hal. Kebanyakan anak laki-laki menyukai permainan jenis ini. Dengan bermain aktif seolah-olah anak menyalurkan tenaganya yang berlebihan. Termasuk dalam bermain aktif contohnya adalah engklek, lompat karet, main bola dan lain-lain.

2. Bermain dengan sedikit gerak (pasif)

Bermain dengan sedikit gerak memiliki ciri tidak banyak menggunakan tenaga yang berlebihan, suasana bermain lebih tenang dan santai. Misalnya bermain bekel, papan bongkar pasang, kartu kategori, melihat-lihat buku gambar, membaca, mendengarkan musik dan lain-lain.

Pada umumnya anak perempuan lebih menyukai permainan jenis ini. Seringkali permainan diiringi dengan berpura-pura atau khayal, misalnya masak-masakan, main tamu-tamuan dan lain-lain.

Suka tidaknya seorang anak laki-laki atau anak perempuan terhadap jenis bermain pasif atau aktif tergantung pada watak dan kepribadian anak, dan tidak pada jenis kelaminnya. Untuk anak laki-laki dan anak perempuan kedua jenis permainan ini sangat baik atau sama-sama baik untuk perkembangan mereka, asal selalu diusahakan agar anak selalu mendapatkan kesempatan untuk menjajaki lingkungannya dan kedua jenis permainan dilakukan secara seimbang.

Anak yang suka bermain aktif sebaiknya diarahkan juga agar sebagian waktunya digunakan untuk bermain pasif, misalnya untuk membaca buku, mendengarkan musik atau jenis permainan lainnya yang bersifat tenang. Sebaliknya, bila anak suka bermain pasif saja, sebaiknya didorong untuk bermain aktif, sehingga perkembangan otot-otot tubuh dan perkembangan sosial atau bergaul dengan teman-temannya ikut berkembang (BP-4, 1994: 10).

Selain itu jenis alat permainan edukatif dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Alat Permainan Tradisional

Dalam permainan edukatif ini anak disuguhkan bahan mentah yang harus ia upayakan sendiri agar menjadi sesuatu yang berbentuk. Misalnya balok bangunan, papan pasak dan sebagainya. Berbagai jenis yang lain adalah merupakan “Team Work” yang pengerjaannya secara kelompok, sehingga melatih anak bersosialisasi secara langsung dengan lingkungan, seperti permainan kelereng (asah sosial).

Sedang alat permainan tradisional yang dapat mengasah kecerdasan otak anak, antara lain: catur, halma atau dakon.

Alat permainan edukatif tradisional ini cenderung memiliki banyak manfaat, selain sederhana dalam desain, serba guna, aman, tahan lama dan merangsang atau menstimulasi otak anak, permainan edukatif dengan menggunakan alat tradisional ini lebih murah dan tidak menjadikan anak anti sosial, karena pada umumnya permainan dengan alat-alat ini melibatkan dua anak atau lebih (kelompok dalam kegiatan) (Johan Freman dan Utami Munandar, 1996: 253-254).

2. Alat Permainan elektronik atau modern

Berbagai model alat permainan ini seperti; video game, computer, nitendo, maupun tamiya merupakan alat permainan edukatif yang sangat menarik. Anak-anak usia dini sudah banyak yang dapat mengoperasikannya hanya dengan memencet tombol-tombol game, maupun remot kontrol yang melengkapi alat permainan ini.

Dr. Endang Warzili Ghazali kepala UPF Psikiater RSUD Doktor Soetomo menyatakan:”selama ini pola permainan modern cenderung seperti kebanyakan pola pendidikan formal anak yang mengharuskan mereka duduk terkurung dalam kamar berjam-jam, sehingga pola permainan itu membahayakan mental anak. Selain membuat anak terbiasa dengan menghargai egonya sendiri, anak-anak terdorong untuk menjadi anti sosial (Irawati Istadi, 2003: 129).

Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Midred Parten terhadap aktivitas permainan anak-anak prasekolah (usia 2-5 tahun) dari segi perilaku sosial, ditemukan 6 kategori permainan anak-anak, yaitu:

1. Permainan *Unoccupied*. Anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol.
2. Permainan *Solitary*. Anak dalam sebuah kelompok asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apa pun yang sedang terjadi.
3. Permainan *Onlooker*. Anak melihat dan memperhatikan anak-anak lain bermain. Anak ikut berbicara dengan anak-anak lain dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, tetapi ia tidak ikut terlibat dalam aktivitas permainan tersebut.
4. Permainan *Parallel*. Anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat permainan.
5. Permainan *Assosiative*. Anak bermain bersama-sama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peranan dan pembagian alat-alat permainan.
6. Permainan *Cooperative*. Anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, di mana setiap anak mempunyai peranan sendiri-sendiri.

Kelompok ini dipimpin dan diarahkan oleh satu atau dua orang anak sebagai pimpinan kelompok (Desmita, 2005: 142-143).

Syarat-syarat dalam Memilih Alat Permainan Edukatif

Pada dasarnya bentuk dan jenis permainan yang edukatif tidaklah terbatas, namun demikian perlu diperhatikan bahwa dalam memilih permainan edukatif orang tua perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Usia dan minat anak. Agar bermain benar-benar berfungsi sebagai bagian yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak, jadi tidak justru menghambat tumbuh kembang mereka.
2. Keamanan dari permainan tersebut (tidak tajam, tidak ada bagian-bagian yang dapat melukai anak dan tidak mengandung zat yang berbahaya).
3. Pentingnya keterlibatan orang tua atau anggota keluarga dalam proses bermain, agar dapat melindungi mereka dari hal-hal yang dapat merugikan tumbuh kembang mereka atau dari hal-hal yang mematikan kreativitas atau minat anak terhadap lingkungan.
4. Tidak selalu permainan yang mahal lebih edukatif dari permainan yang sederhana (BP-4, 1994: 21).
5. Mudah dibongkar pasang. Alat permainan yang mudah dibongkar pasang, dapat diperbaiki sendiri, lebih ideal daripada mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri. Alat-alat permainan yang dijual di toko-toko (*built-in*) lebih banyak menjadi bahan tontonan daripada berfungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak tertarik oleh bagus dan sempurnanya alat-alat permainan yang diproduksi di pabrik tersebut.
6. Dapat mengembangkan daya fantasi. Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan untuk mencoba dan melatih daya-daya fantasinya. Sesuai dengan ajaran pendidikan modern, alat-alat yang dapat menunjang perkembangan fantasi itu misalnya bak pasir, tanah liat, kertas dan gunting. Jumlah alat-alat itu masih dapat ditambah lagi dengan kapur berwarna, papan tulis dan sebagainya (Zulkifli, 2002: 43).

Permainan sebagai media bagi pembelajaran bagi anak memiliki persyaratan penting yaitu perlindungan, stimulasi, dan eksplorasi (Anna Craft, 2003: 78-79).

1. Perlindungan/Pemeliharaan

Bagi perkembangan dalam tahun-tahun pertama, baik bagi manusia maupun hewan, maka perlindungan dan stimulasi merupakan syarat mutlak. Hal ini juga berlaku pada tingkah laku bermain. Biasanya yang memberikan perlindungan dan stimulasi itu hingga tingkah laku anak dapat berkembang (F.J. Monks, dkk., 2002: 137).

Hubungan antara ibu dan anaknya mempengaruhi dan menciptakan pola bermain bagi anak. Menurut Sutton Smith (1949) menyatakan bahwa interaksi ibu dan anak merupakan sumber fundamental permainan dengan aspek-aspek motivasional, kognitif dan afektif. Permainan mempunyai hubungan spesifik dengan aspek-aspek tersebut karena permainan baru timbul bila tercipta suasana komunikasi yang aman dan apabila terjadi ketegangan dan kelonggaran karena tindakan-tindakan yang bertentangan.

2. Stimulasi (rangsangan)

Pentingnya stimulasi pada anak sebagai optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak (Fasli Jalal, 2003: 9).

3. Eksplorasi (jelajah)

Eksplorasi atau penjelajah dalam bermain merupakan syarat penting dalam permainan. Biasanya tingkah laku bermain dimulai dengan penyelidikan terhadap suatu benda atau person. Dalam eksplorasi ini anak ingin jawaban terhadap pertanyaan: "Apakah benda ini atau apakah orang itu?". Bila tingkah laku menyelidiki hal ini telah menghasilkan pengertian-pengertian tertentu, berubahlah tingkah laku anak dan pertanyaan yang timbul sekarang adalah: "Apakah yang dapat saya perbuat dengan benda atau orang itu?" (F.J. Monks, dkk., 2002: 138-139).

Curiosity atau hasrat ingin tahu anak yang besar perlu dirangsang dan dikembangkan agar anak terdorong untuk mengerti apa yang dilihat, diraba, dirasa, dicium dan didengar (M. Akilla Malla, 2003: 34).

Implementasi Permainan Edukatif dalam Pendidikan

Permainan edukatif memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Berbagai kemampuan yang bisa dikembangkan melalui permainan edukatif adalah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kegiatan bermain sesungguhnya dapat dimanfaatkan oleh para orang tua untuk membimbing anak mereka dalam mencapai tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak awal.

Hal ini dikarenakan penggunaan alat permainan edukatif dalam aktivitas bermain memiliki dampak yang sangat positif bagi anak. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kehususan dalam mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.

Apabila kita memperhatikan anak-anak yang sedang bermain dan memainkan permainan edukatif seperti aneka puzzle, papan-papan pasak, biji-biji untuk meronce, maupun menara gelang, “tanpa sadar” anak tersebut sebenarnya telah mengembangkan salah satu aspek perkembangan, yaitu kemampuan kognitif. Hal ini karena anak-anak tersebut menggunakan pikiran untuk melakukan tugas-tugas perkembangan yang harus dicapai pada masa kanak-kanak awal.

Tidak ada salahnya apabila sekarang kita mulai memberikan alat permainan edukatif pada anak-anak kita saat mereka sedang bermain, mengingat banyak sekali manfaat yang bisa dipetik dari alat permainan edukatif tersebut (Yudho Buwono, 2007: 14).

Ketika anak sedang bermain, sesungguhnya mereka sedang belajar. Ketika anak sedang bermain, anak akan menyerap segala yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Disinilah pentingnya orang tua dan guru memilih dan menentukan jenis permainan yang cocok dengan perkembangan anak. Pemilihan dan penentuan jenis permainan ini sama persis dengan pemilihan materi pelajaran oleh guru yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak ini perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam setiap permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Jika antara jenis permainan tidak sesuai dengan perkembangan anak, maka yang terjadi adalah bermain hanya untuk mainan itu sendiri, bahkan akan berdampak buruk bagi pembentukan karakter dan kecerdasannya. Sebaliknya, pemilihan permainan yang selaras dengan perkembangan anak akan mengembangkan aspek kecerdasan tertentu, sehingga kesannya bermain untuk belajar dan bukan bermain untuk mainan itu sendiri.

Tekanan belajar sambil bermain adalah lebih menekankan belajar daripada permainan. Bermain hanya sarana, bukan sebagai tujuan. Permainannya bisa dalam bentuk apa saja, boleh menggunakan alat atau tidak. Hal yang terpenting adalah belajar untuk menguasai hal-hal yang baru, bukan belajar bermain mainan baru (Suyadi, 2009: 21).

Dengan pola belajar sambil bermain dan pola bermain sebagaimana belajar anak merasa *enjoy*. Alasannya, tanpa sengaja, anak bermain sambil belajar dalam permainan dan bermain dalam belajar. Antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menantang. Kondisi belajar yang menyenangkan sekaligus menantang inilah yang mempunyai potensi besar membentuk karakter anak menjadi seorang pembelajar sejati. Hasil belajar anak meningkat tajam karena semakin banyak permainan yang dilakukannya semakin menambah tingkat kecerdasannya. Lebih dari itu, kelak di masa dewasa, bahkan hingga di masa tua, ia akan mempunyai hobi yang sangat mengagumkan, yakni belajar. Ia menikmati belajar sama dengan menikmati permainan. Semunya dirasakan sangat menyenangkan dan menantang, tetapi mencerdaskan. Perasaan ini yang mendorong anak untuk belajar setiap saat, tanpa disuruh dan diawasi, bahkan tanpa penghargaan sekalipun (Suyadi, 2009: 31-32).

Permainan edukatif hendaknya dijadikan sebagai kegiatan pertama dan utama dalam aspek kehidupan anak. Sebab, hanya dengan bermainlah anak-anak dapat hidup bahagia dan menjadi cerdas karenanya.

Hingga saat ini, hampir semua sekolah-sekolah TK telah menyadari akan arti pentingnya bermain bagi anak-anak. Namun bagi orang tua, sepertinya bermain masih dipandang sebelah mata. Oleh karena itu, jika lembaga PAUD berharap peserta didiknya tumbuh dengan cerdas, maka salah satu caranya adalah menguatkan keluarga (orang tua), terutama arti pentingnya bermain bagi anak-anak mereka. Sebab secara tidak langsung, rumah adalah “sekolah” pertama dan utama bagi anak-anak. Artinya, waktu belajar melalui bermain jauh lebih banyak di rumah daripada di TK atau PAUD. Oleh karena itu, jika anak-anak di TK atau PAUD diajarkan berbagai bentuk permainan, maka di rumahlah anak-anak mempraktikkan ulang dan mengembangkan permainan yang diperoleh di TK tersebut.

Dengan demikian efektivitas bermain di rumah akan menjadi penopang terbesar bagi efektivitas PAUD atau TK di sekolah. Jadi, berhasil atau tidaknya PAUD dalam mencerdaskan peserta didiknya, tergantung pada efektivitas

rumah sebagai “sekolah bermain” pertama dan utama. Efektivitas rumah sebagai sekolah bermain sangat ditentukan oleh hubungan yang harmonis antara orang tua. Inilah sebabnya, mengapa anak-anak korban *broken home* sangat sulit dididik. Sebab, mereka setiap saat selalu melihat dan mendengar peristiwa terburuk dalam hidupnya, yakni pertengkaran dan pertikaian kedua orang tuanya. Jika rumah adalah sekolah pertama dan utama bagi anak telah dirusak orang tuanya dengan pertengkaran, maka rusaklah sekolah pertama dan utama tersebut. Jika sekolahnya telah rusak, maka anak pun bisa dipastikan akan ikut rusak, bahkan hancur. Sehingga sekolah pertama dan utama tersebut tidak efektif. Sebab, anak yang rusak sulit diajak bermain, bersosialisasi, bernyanyi dan lain sebagainya. Inilah sebabnya, mengapa kunci efektivitas PAUD tergantung pada efektivitas rumah sebagai sekolah pertama bagi anak (Suyadi, 2009: 233-235). Oleh karena itu, orang tua sebagai guru pertama dan utama tidak mempunyai pilihan lain kecuali menjalankan tugasnya sebagai pendidik atas anak-anaknya. Dengan demikian keharmonisan rumah tangga memberikan kontribusi yang sangat besar bagi keberhasilan pendidikan di keluarga tersebut.

Simpulan

Dunia anak adalah dunia bermain, anak-anak dirinya disibukkan dengan bermain, dengan bermain itulah anak belajar dan dengan bermain itu pula anak belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan, kita sebagai orang tua bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan didalamnya. Permainan edukatif bagi anak pada garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan aktif dan bermain pasif. Dalam hal ini orang tua memiliki peran yang signifikan dalam memilihkan jenis permainan yang edukatif dan tidak membahayakan anak-anak mereka ketika bermain.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bawono, Yudho. 2007. Memilih Mainan Buat Si Kecil. *Majalah Psikologi Plus Vol. II No. 11 Juli 2007*. Semarang: PT Niko Sakti.
- BP-4 Pusat Jakarta. 1994. *Majalah Bulanan Nasehat Perkawinan dan Keluarga*, Nomor 260/Tahun XXII, Jakarta: BP-4 Pusat Jakarta.

- Craft, Anna. 2003. *Membangun Kreativitas Anak*. Penerjemah M. Chairul Anam. Jakarta: Inisiasi Press.
- Freman, John dan Utami Munandar. 1996. *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Handayani, Arri. 2009. Anak Cerdas Lewat Bermain. *Majalah Psikologi Plus Volume III No. 10 April 2009*. Semarang: PT Niko Sakti.
- Istadi, Irawati. 2003. *Mendidik Dengan Cinta*, Jakarta: Pustaka.
- Jalal, Fasli. 2003. *Stimulasi Otak Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Proyek Pengembangan Anak Dini Usia.
- Langeveld, M.J. 1979. *Ilmu Jiwa Perkembangan*, Bandung: Jemmars.
- Malla, M. Akilla. 2003. *Fungsi Strategi Sarana Pembelajaran Dalam Pembelajaran Anak Dini Usia*. Jakarta: Proyek Pengembangan Anak Usia Dini Pusat.
- Monks, F.J. dkk. 1989. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta: Gajdah Mada University Press.
- Monks, F.J. dkk. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books (Ihdina).
- Suyud, Rahmat. 1983. *Pokok-pokok Ilmu Jiwa Perkembangan*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Wibowo, Latifah. 2008. Dunia Anak Dunia Bermain. *Majalah Psikologi Plus Volume II No. 12 Juni 2008*. Semarang: PT Niko Sakti.
- Winarta Putra, Udin S. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Depdikbud.
- Zulkifli. 2002. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.