



METODE BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Nita Apriyani

Na'imah

Fatmawati

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
STIT Internasional Muhammadiyah Batam

drnaimah@gmail.com

nitaapriyani44@gmail.com

Fatwawati5@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini ditulis berdasarkan hasil penelitian tentang pentingnya penggunaan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. Metode ini merupakan bagian dari strategi kegiatan. Setiap guru akan menggunakan metode sesuai gaya melaksanakan kegiatan. Namun yang perlu diperhatikan, anak-anak TK memiliki ciri yang khas. Oleh karena itu ada metode-metode yang lain. Seperti metode bermain yang sering diterapkan dalam pembelajaran di TK. Mengakibat masa anak-anak khususnya anak usia dini adalah masa bermain, maka dari itu metode yang paling tepat diterapkan dalam pembelajaran di TK adalah metode bermain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur dengan melakukan kajian dari berbagai sumber bacaan yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Khususnya metode bermain dalam pembelajaran anak. Dalam metode bermain, tema yang dapat diberikan adalah tema yang dekat dengan dunia anak.

Kata kunci: *Metode Bermain, Pembelajaran Anak Usia Dini*

ABSTRACT

This article was written based on the results of research on the importance of using the play method in early childhood learning. This method is part of the activity strategy. Each teacher will use the method according to the style of carrying out the activity. However, it is important to note that kindergarten children have unique characteristics. Therefore there are other methods. Like the play method that is often applied in learning in kindergarten. As a result, childhood, especially early childhood, is a period of play, therefore the most appropriate method to be applied in learning in kindergarten is the play method. The method used in this research is a literature study method by conducting a study of various reading sources that are relevant to the problems studied. Especially the method of playing in children's learning. In the play method, the theme that can be given is a theme that is close to the child's world.

Keywords: *Playing Method, Early Childhood Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan dan ketrampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai hidup. Aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pengembangan perilaku dengan pembiasaan meliputi sosial, emosi, kemandirian, nilai moral dan agama. Serta pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, seni dan psikomotorik. Pendidikan anak tidak bisa hidup dan berkembang dengan optimal tanpa campur tangan dan bantuan orang lain, terutama keluarga. Oleh karena itu pendidikan usia belia (dini) sangatlah urgen. Pendidikan anak usia dini adalah momen yang pas yang tidak terulang dalam hidup manusia, untuk membekali dan mengali potensi anak dan pendidikan pada dasarnya mempunyai tujuan dan sasaran untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh manusia hal inipun tidak terlepas dari proses pendidikan untuk anak usia dini yaitu memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui suatu metode menyenangkan yang disebut bermain.

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Setiap guru akan menggunakan metode sesuai gaya melaksanakan kegiatan. Namun yang perlu diperhatikan, anak-anak TK memiliki ciri yang khas. Oleh karena itu ada metode-metode yang lain. Seperti metode bermain yang sering diterapkan dalam pembelajaran di TK. Mengibat masa anak-anak khususnya anak usia dini adalah masa bermain, maka dari itu metode yang paling tepat diterapkan dalam pembelajaran di TK adalah metode bermain. Bermain merupakan kegiatan pokok dan penting untuk anak, karena bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Artinya bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan anak kelak. Melalui bermain, anak mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengenal dunia sekitarnya. Dengan stimulasi bermain pula anak dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya, sehingga memberikan dasar yang kokoh dan kuat bagi pemecahan kesulitan hidupnya di kemudian hari. ¹

¹ Ahmad Suriansyah, Aslamiah, (2011). *Strategi Pembelajaran Anak Usia dini* Edisi Pertama Cetakan Pertama., hlm.20

Dilihat dari penelitian sebelumnya mengenai hal yang sama. Jika kita bercermin pada penelitian yang ada sebelumnya mengenai hal yang sama. Banyak diantara peneliti yang menjelaskan bahwa setiap metode pembelajaran dapat membantu siswa melakukan kegiatan dan akhirnya siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan yang mereka pelajari dengan baik dan dapat dikatakan sebagai metode yang aktif dan konstruktivistik.² Namun lebih baik apabila menggunakan beberapa metode atau kombinasi metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, peserta didik dan sarana yang tersedia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengenal berbagai metode dalam pembelajaran anak usia dini terutama metode bermain. Penulis juga mengharapkan tulisan ini dapat bermanfaat sebagai sebuah bacaan yang berkualitas dan dapat menginspirasi guru agar dapat mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang ada, serta penulis berharap karya ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan berbagai metode pembelajaran di Indonesia.

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian analisis deskriptif yang tujuannya untuk memperoleh informasi terhadap anak berkaitan dengan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini dan. Teknik pengumpulan datanya berupa wawancara, ditanya berupa primer dan sekunder yang dikumpulkan dari data yang telah di publikasikan melalui aktikel, jurnal, buku, maupun metode cetak yang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain dalam kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata “main” yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Bermain merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan, serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya.

Ada juga yang menyebutkan bahwa bermain berasal dari bahasa inggris (*play*). Dalam konteks ini bermain ialah sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditumbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tanpa ada kesepakatan atau tekanan dari luar. Jadi dapat diartikan bahwa bermain adalah

² Ahmad Zaini (2017). “*Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*” Vol. 3 | No. 1. hlm.3

aktivitas yang nonserius, tanpa terikat aturan, membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat serta dilakukan dengan sukarela tanpa ada paksaan dari siapapun.³

Bermain bagi anak usia dini dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas (Mulyasa). Penuturan dari Ailwood tersebut, bermakna bahwa bermain pada lembaga PAUD merupakan suatu titik temu antara pemahaman dan percakapan yang terjadi pada anak, orang tua, pendidikan, keluarga, psikologi dan penguatan terhadap kenegaraan. Disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas mendasar anak yang dilakukan sendiri, bersama pendidik, keluarga, teman maupun orangtua yang mana kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, menyenangkan, dan tanpa paksaan, dengan bermain anak-anak akan mampu memahami aturan-aturan, bekerjasama, dan bersosialisasi.⁴

Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar dan saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Bermain merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya sekaligus bermain berfungsi sebagai parameter bagi kita, antara lain menentukan sejauhmana aktivitas yang dilakukan anak bisa dikategorikan dalam bentuk bermain atau bukan. Menurut Moeslichatoen, menggolongkan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak, yaitu bermain bebas dan spontan, bermain pura-pura, bermain dengan cara membangun dan menyusun, bertanding dan olahraga. Bermain bebas dan spontan merupakan kegiatan permainan yang tidak memiliki peraturan dan aturan main. Sebagian besar merupakan kegiatan mandiri, anak akan terus bermain sampai ia tidak berminat lagi atau sudah capai.⁵

Bermain menurut (Mayesty, 1990:196-197) dalam Mursid adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Kegiatan bermainan juga dapat dijadikan metode pembelajaran. Kegiatan bermain adalah yang paling disukai oleh anak-anak. Ketika bermain anak-anak merasa gembira, tidak ada beban apapun dalam pikiran.

³ Allisa Nurhaliza, Amelia Ayu Rosali, (2016). “Pengaruh Bermain Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak” Jurnal pendidikan Paud Vol . 1 , No . 1., hlm. 44

⁴ B.E.F. Montolalu dkk. (2016). *Bermain dan Permainan Anak* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka), hlm. 55

⁵ Elfiadi (2016). “Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini” Itqan, Vol. Vii, No. 1., hlm.46

Masa Kanak-kanak merupakan masa bermain. Bermain bagi anak memiliki berbagai makna.⁶Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Sedangkan, menurut Moeslihatoen (2004:32) bermain adalah membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah, melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.⁷

Dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis.

Bermain bagi anak tidak hanya memberikan kepuasan terhadap anak akan tetapi bermain dapat pula membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak Docket dan Flier berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.⁸ Sejalan dengan teori tersebut Susanto mengemukakan bahwa bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-

⁶ Fitri Wahyuni (2020). *Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*. Vol. 15 No., hlm. 78

⁷ Ida Bagus Putu Aryana, (2011). *Model pembelajaran Inovatif berwawasan lingkungan*, Pelatihan guru SMP se-Bali., hlm. 88

⁸ Mulyasa. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017., hlm.90

nilai kepribadian anak diantaranya: 1) Dengan bermain itu anak belajar menyadari keteraturan, peraturandan berlatih menjalankan komitmentyang dibangun dalam permainan tersebut 2) Anak belajar menyelesaikan masalah dalam kesulitan terendah sampai yang tertinggi. 3) Anak berlatih sabar menunggu giliran setelah temannya menyelesaikan permainnanya. 4) Anak berlatih bersaing dan membentuk motivasi dan harapan hari esok akan nada peluang memenangkan permainan. 5) Anak-anak sejak dini belajar menghadapi resiko kekalahan yang dihadapi dari permainan.⁹

bermain menurut Hurlock dapat di bagi kedalam dua kategori yaitu: 1) Bermain Aktif Dalam permainan aktif kesenangan yang timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab dirumah dan di sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan perubahan tubuh. 2) Hiburan Dalam bermain pasif atau hiburan kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Permainan sedikit menghabiskan energy anak yang menikmati temannya ketika bermain memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga tetapi kesenangan hampir dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain, Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Melalui bermain yang kreatif anak dapat mengembangkan semua kemampuannya dan mengeksplorasi pengalaman dan objek-objek yang ada di sekitarnya, pembelajaran di TK tidak hanya menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada bermain melaikan pada perkembangan anak itu sendiri.¹⁰

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Adapun Jenis-Jenis permasalahan: a) Permainan Sensorimotor

⁹ Montolalu, B.E.F. dkk. (2016). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka., hlm. 80

¹⁰ Masitoh (2016). *Strategi Pembelajaran TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka)., hlm. 66

(Praktis): Menggunakan semua indera dengan menyentuh, mengeksplorasi benda, berlari, melompat, meluncur, berputar, melempar bola b) Permainan Simbolis (Pura-pura): Terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke suatu simbol, sehingga bersifat dramatis dan sosiodramatis. Dalam permainan pretend, ada 3 hal yang biasa terjadi: alat-alat, alur cerita dan peran. c) Permainan Sosial: permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya d) Permainan Konstruktif: Mengombinasikan kegiatan sensorimotor yang berulang dengan representasi gagasan simbolis. Permainan Konstruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri. e) Games: kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan dan menyenangkan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu anak atau lebih.¹¹

Bermain memiliki beberapa tahapan. Tahapan tersebut disesuaikan dengan kondisi sosial anak-anak. Parten mengemukakan enam tahapan bermain bagi anak usia dini, yaitu: a) Unoccupied, anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol; b) Solitary, anak dalam sebuah kelompok tengah asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apapun yang terjadi; c) Onlooker, anak melihat dan memperhatikan serta melakukan komunikasi dengan anak-anak lain namun tidak ikut terlibat dalam aktivitas bermain yang tengah terjadi; d) Parallel, anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat main; e) Associative, anak bermain bersama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peran dan pembagian alat main; f) Cooperative, anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, dimana setiap anak mempunyai pembagian peran sendiri. Pada tahap bermain jenis cooperative, terdapat satu atau dua anak yang bertugas sebagai pemimpin atau pengarah jalannya permainan.

Fungsi penting dari permainan adalah bahwa itu berhubungan langsung dengan kemampuan pemecahan masalah, memberikan individu dengan keterampilan khusus untuk

¹¹ Nailirohmah (2016). " *Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini*", Jurnal Tarbawi Vol. 13. No. 2., hlm. 34

memecahkan berbagai masalah yang ditimbulkan dalam keadaan kehidupan lain. Bermain merupakan dunia anak dan masa anak untuk mengeksplorasi semua yang ada pada anak. Permainan pada anak adalah semua aktivitas yang dilakukan anak-anak baik berupa gerakan, fikiran maupun perkataan. Bermain berupa gerakan seperti: lari-larian, melompat, memanjat dan lain-lain. Bermain yang menggunakan fikiran seperti: bermain puzzle, menyusun balok mengingat lagu, mengingat dialog orang lain yang didengarkan. Bermain dengan perkataan adalah dengan cara anak-anak mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata dan menirukan perkataan orang lain. Kesimpulan para ahli yaitu anak merupakan makhluk yang sangat kreatif dan dinamis. Kebutuhan anak hanyalah bermain baik yang dilakukan sendiri maupun dilakukan bersama-sama (kelompok).

Dari hasil penelitian, pengamatan, dan pengalaman para ahli bahwa dengan bermain seorang anak akan mampu mengembangkan beberapa hal dalam dirinya, di antaranya: a) Anak mempunyai peluang untuk berekspresi dan eksplorasi apa yang ada pada diri anak. b) Minat bakat, kemampuan dan kelemahan akan muncul dan kelihatan pada diri seorang anak. c) Anak berkesempatan untuk mengembangkan lima aspek perkembangan anak usia dini yaitu fisik, motorik, bahasa, kognitif, dan moral agama. d) Panca indera akan berkembang dengan baik karena ketika bermain anak menggunakan seluruh panca inderanya. e) Menjadi motivasi untuk mengetahui sesuatu hal.

Pemilihan strategi pembelajaran PAUD perlu memperhatikan hakikat dan perkembangan anak usia dini, seperti yang diteliti oleh para ahli, antara lain oleh Bredecam dan Copple, Brener, serta Kellough sebagai berikut. 1) Anak berkembang sesuai kemampuan masing-masing. Setiap anak mempunyai ciri khas sendiri-sendiri 2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan. 3) Anak merupakan individu yang bebas bergerak dan bebas berkreasi. 4) Anak itu egosentris. 5) Anak mempunyai sifat ingin tahu yang besar pada hal-hal yang baru. 6) Anak memiliki jiwa petualang yang kuat. 7) Anak mempunyai banyak imajinasi-imajinasi. 8) Anak masih mudah frustrasi. 9) Anak masih kurang mempunyai perhitungan dalam melakukan sesuatu hal. 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek. 11) Anak mempunyai potensi yang sangat besar dalam hal belajarnya. 12) Anak makin menunjukkan minat terhadap teman.¹²

¹² Nehru, (2016). *“Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional”* Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 5, (Jakarta), hlm. 23

Strategi belajar anak usia dini menurut Isjoni (2010) mengemukakan beberapa jenis strategi pembelajaran untuk PAUD, antara lain: 1) Strategi pembelajaran langsung, Yaitu materi pembelajaran disajikan langsung pada anak didik dan anak didik langsung mengolahnya, misalnya bermain balok, puzzle, melukis dan lain-lain. Diharapkan anak didik bekerja secara menyeluruh dan peran guru hanya sebagai fasilitator. 2) Strategi belajar individual, Dilakukan oleh anak didik secara mandiri. Kecepatan, kelambatan dan keberhasilan pembelajaran anak didik sangat ditentukan oleh masing-masing individu anak yang bersangkutan. 3) Strategi belajar kelompok, Secara beregu. Bentuk belajar kelompok bisa dalam pembelajaran kelompok besar, dan kelompok kecil. Strategi kelompok tidak memperhatikan kecepatan belajar individual karena setiap individu dianggap sama. Oleh karena itu belajar kelompok dapat terjadi pada anak didik yang memiliki kemampuan tinggi akan terhambat oleh anak didik yang kemampuannya biasa-biasa saja.

Strategi pembelajaran kelompok dapat dikatakan strategi pembelajaran deduktif dan induktif. 4) Strategi pembelajaran deduktif Adalah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan mempelajari konsep-konsep, kemudian dicari kesimpulan dan ilustrasi dari yang abstrak menuju ke hal yang kongkret. Strategi ini disebut juga strategi pembelajaran dari umum ke khusus. 5) Strategi induktif, Bahan yang dipelajari dimulai dari hal-hal yang kongkret kemudian secara perlahan anak didik dihadapkan pada materi yang cukup rumit, strategi ini dinamakan strategi pembelajaran dari khusus ke umum.¹³

Hal ini juga sejalan dengan pengertian yang dikemukakan oleh Dick dan Carry yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.¹⁴

Berbagai metode, maka di antara metode pembelajaran yang telah disebutkan adalah melalui bermain. Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan

¹³ Novi Mulyani (2016). *“Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini”*, Kalimedia, Depok Sleman Yogyakarta., hlm. 89

¹⁴ Nurdyansyah.N. dan Andiek Widodo (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center)., hlm. 12

pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode/bahan dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan.¹⁵

KESIMPULAN

Dunia anak adalah dunia bermain. Namun disisi lain anak-anak harus belajar untuk mempersiapkan masa depannya. Oleh karena itu para ahli menawarkan konsep “belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar”. Dengan memadukan antara keduanya maka esensi belajar tetapada dalam permainan anak, dan anak juga tidak diasingkan dari dunia bermainnya.

Selain karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, bermain juga memiliki beragam mamfaat bagi perkembangan anak usia dini. Bermain bermamfaat bagi perkembangan fisik motoric, perkembangan kognitif, pekembangan efektif, serta perkembangan social emosional anak.

Dengan bermain juga dapat membangun dan meningkatkan kreativitas anak. Namun juga membutuhkan peran serta dan perhatian orangtua dan guru dalam mendampingi dan memilihkan permainan yang edukatif untuk anak-anak, karena tidak semua mainan ada muatan edukatifnya. Oleh karena itu pentingnya bermain bagi anak maka esensi bermain harus ada di setiap pembelajaran anak, dan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini sangat tepat diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Suriansyah, Aslamiah, (2011). *Strategi Pembelajaran Anak Usia dini* Edisi Pertama Cetakan Pertama.

Ahmad Zaini (2017). “*Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*” Vol. 3 | No. 1.

Allisa Nurhaliza, Amelia Ayu Rosali, (2016). “*Pengaruh Bermain Terhadap Perkembangan Kreativttas Anak*” Jurnalpendidikan Paud Vol . 1 , No . 1.

B.E.F. Montolalu dkk. (2016). *Bermain dan Permainan Anak* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka).

Elfiadi (2016). “*Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*” Itqan, Vol. Vii, No. 1.

¹⁵ Sarayati (2019). “*Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Menumbuhkan Keterampilan Berbahasa Anak Paud Permata Bangsa*” Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2 (2)., hlm. 45

- Fitri Wahyuni (2020). *Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*. Vol. 15 No.
- Ida Bagus Putu Aryana, (2011). *Model pembelajaran Inovatif berwawasan lingkungan, Pelatihan guru SMP se-Bali*.
- Mulyasa. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Montolalu, B.E.F. dkk. (2016). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Masitoh (2016). *Strategi Pembelajaran TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka).
- Nailirohmah (2016). " *Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini*", Jurnal Tarbawi Vol. 13. No. 2.
- Nehru, (2016). " *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*" Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 5, (Jakarta).
- Novi Mulyani (2016). " *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*", Kalimedia, Depok Sleman Yogyakarta.
- Nurdyansyah.N. dan Andiek Widodo (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center).
- Sarayati (2019). " *Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Menumbuhkan Keterampilan Berbahasa Anak Paud Permata Bangsa*" Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2 (2).
- Susanto ahmad (2011). *Perkembangan anak usia dini*. (Jakarta: prenamedia group 2).
- Sriyanti Rahmatunnisa, Siti Halimah, (2018). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Bermain Pasir Yaa Bunayya* : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 2 No. 1.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14
- Wiwik Pertiwi (2017). *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*, Tadbir : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Volume 5, Nomor 2.