



Pengembangan Konsep Bermain Aktif Dan Bermain Pasif Bagi Anak Usia DINI

Fidya Ismiulya

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

fidyaismiulya@gmail.com,

ABSTRAK

Tujuan tulisan ini menyajikan tentang konsep bermain aktif dan bermain pasif serta pengembangannya bagi anak usia dini. Metodologi atau pendekatan yang digunakan dalam tulisan ini menggunakan metode atau pendekatan library research dengan teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan cara menelaah jurnal, buku, sumber-sumber data dan informasi lainnya yang relevan dengan kajian. Pada kajian ini diperoleh bahwa bermain bagi anak secara umum dapat dikategorikan menjadi dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Dua jenis bermain tersebut secara umum sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini dalam segala aspek perkembangannya. Sering sekali orangtua atau masyarakat menganggap bahwa bermain adalah bentuk dari main-main. Padahal kedua hal tersebut memiliki arti yang sangat berbeda. Sebagian guru juga menjadikan kegiatan bermain sebagai selingan saat anak belajar di kelas. Permasalahan ini ditakutkan dapat berefek terhadap anak, karena kurangnya kesempatan bermain bagi anak dapat menghambat perkembangannya. Oleh karena itu mengetahui pengaruh bermain bagi anak adalah suatu hal yang sangat penting bagi para orang tua, pendidik maupun masyarakat agar dapat mengembangkan segala aspek perkembangan anak usia dini. Pada penelitian ini ditemukan bahwa bermain aktif dan bermain pasif, memiliki pengaruh yang besar bagi perkembangan anak.

Kata Kunci: *Kategori bermain, Pengaruh Bermain, Anak Usia Dini.*

ABSTRACT

The purpose of this paper is to present concepts of active play and passive play and their development for early childhood. The methodology or approach used in this paper or the library research approach used in this paper or the library research approach used in this paper of the library research approach with the data used techniques is carried out by examining journals, books, data sources and other information relevant to the study. In this study, it was found that playing for children in general can be categorized into two, namely active play and passive play. In general, both types of games are very influential on early childhood development in all aspects of their development. Often people or society think that playing is a form of playing. Meanwhile, the second thing has a very different meaning. Some teachers also make play activities as a distraction when children also make play activities as a distraction when children learn in class. It is feared that this problem can have an effect on children, because playing opportunities for children can be hinder their development. Therefore, it means that the influence of play on children is very important for parents, educators or society in developing all aspect of early childhood developmen

Keywords: *Management, Literacy, Teacher, Quality*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu pendidikan yang ditetapkan pada anak dengan tujuan memberikan rangsangan terhadap setiap aspek perkembangan yang ada dalam diri anak. Program Pendidikan Anak Usia Dini menyimpulkan keseluruhan terdapat enam kemampuan perkembangan yang harusnya berkembang dan dikembangkan dalam diri anak. Enam aspek itu mencakup perkembangan kognitif, agamamoral, sosial emosional, fisik motorik, bahasa serta seni. Salah satu aktivitas atau kegiatan yang bisa dilakukan dalam mengembangkan setiap kemampuan dalam diri anak adalah dengan cara melakukan kegiatan bermain. Bermain merupakan sebuah kegiatan yang menimbulkan kebahagiaan serta memiliki dampak positif bagi anak.¹ Pada dasarnya anak melakukan aktivitas bermain untuk menyalurkan rasa ingin tahu yang dimiliki anak serta mengeluarkan energi yang berlebih dalam dirinya. Bermain dapat dikatakan sebagai proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya, anak memperoleh pengetahuan melalui bermain.² Dengan bermain anak akan mengeksplorasi lingkungannya, berinteraksi dengan setiap orang yang

¹ Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2015). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini: Apa, Mengapa, dan Bagaimana*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan., hlm. 20

² Heldanita. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 58. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2018.53-64>.

ada dilingkungannya, baik yang lebih tua, sebaya ataupun lebih muda, melatih pertumbuhan fisik, menambah perbendaharaan kata, serta membuat belajar menjadi sangat menyenangkan serta mengasyikkan bukan hanya melibatkan fisik, bermain pada anak juga melibatkan emosi dan pikiran anak Bermain merupakan kegiatan dengan aktivitas yang didasari oleh kesukarelaan. kegiatan tersebut dilakukan atas kemauan sendiri yang timbul pada anak serta tanpa adanya tekanan dan paksaan yang diberikan oleh orang lain, sehingga bermain sangat sesuai dan efektif dilaksanakan bagianak usia dini.³

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa bermain merupakan aktivitas yang berdampak bagi perkembangan anak usia dini. Sesuatu dikatakan bermain apabila kegiatan tersebut menimbulkan kebahagiaan, menimbulkan keasyikan dan tanpa adanya paksaan. Aturan dalam bermain bersifat fleksibel dan dapat dibuat sendiri. Bermain juga merupakan proses belajar yang sangat cocok diterapkan kepada anak usia dini.⁴ Selain menimbulkan kebahagiaan, bermain juga merupakan suatu kegiatan yang dibutuhkan oleh anak. Secara umum dikatakan bahwa anak usia dini memiliki energi yang berlebih dalam dirinya yang harus disalurkan. Melalui bermain anak dapat menyalurkan energi tersebut danhal itu baik untuk perkembangan anak. Ank dapat mengembangkan segala potensi dan mengembangkan setiap aspek perkembangan pada dirinya melalui kegiatan bermain Terdapat dua jenis kategori kegiatan bermain, di antaranya kegiatan bermain aktif dan kegiatan bermain pasif.⁵ Dua jenis kegiatan bermain ini sama-sama memiliki nilai positif bagi anak dan dapat menstimulus perkembangan anak. Adapun perbedaan antara kegiatan bermain aktif dan bermain pasif adalah kegiatan bermain aktif merupakan suatu kegiatan dengan mengikutsertakan banyak aktivitas atau gerakan tubuh yang menuntut anak untuk

³ Anggraini, W & Kuswanto, C. W. (2019). Teknik Ceklist Sebagai Asesmen Perkembangan Sosial Emosional di RA. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 61–70. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.5248>.

⁴ Heru Kurniawan, dkk. (2020). *Bermain dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hurlock, E.B. (2002). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga., hlm. 67

⁵ Badu, R.W. (2011). Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Visi*, 6(2), 180-188 <https://dx.doi.org/10.21009/jiv.0602.8>.

berperan serta dalam melakukan kegiatan tersebut.⁶ Sedangkan bermain pasif merupakan sebuah aktivitas bermain yang tidak membuat fisik anak mejadi aktif melainkan jiwanya yang aktif Berdasarkan pengertian tersebut dapat dibedakan bahwa kegiatan bermain aktif merupakan suatu kegiatan yang cenderung melibatkan fisik dan membutuhkan energi yang banyak. Sedangkan kegiatan bermain pasif merupakan kegiatan yang dilakukan hanya dengan menggunakan sedikit energi ataupun gerakan fisik. Permasalahannya hingga saat ini, masih banyak sekali orangtua atau masyarakat menganggap bahwa bermain hanya akan berpengaruh negatif bagi anak. Bermain dianggap ketidakseriusan dalam belajar. Bermain dianggap membuang waktu dan energi dengan percuma. Seringkali bermain disatuartikan dengan main-main. Sebagian orangtua menganggap bahwa belajar itu harus dengan serius, aturan yang ketat, dan tekun, bahkan sering kali anak usia dini sudah dituntut untuk mampu membaca, menulis dan berhitung. Kemampuan tersebut dianggap hasil dari keseriusan dalam belajar yang dilakukan anak baik di rumah maupun sekolah. Padahal usia dini bukanlah tahapan anak mampu melakukan itu semua, apalagi jika dilakukan dengan paksaan. Usia dini adalah usia dimana anak seharusnya bahagia melakukan kegiatan dengan bermain, tentunya hal tersebut harus didorong dan dimotivasi oleh orang-orang yang berada disekeliling anak.⁷

Tahapan usia dini 0-6 tahun, anak seharusnya bermain seraya belajar dan belajar sembari bermain. Permasalahan lainnya, masih terdapat sebagian guru yang memandang bahwa aktivitas bermain yang dilaksanakan di sekolah hanya sebagai penyeling kegiatan belajar dan bukan sebagai desain atau gaya pengembangan kemampuan pada anak. Berdasarkan pandangan seperti ini, anak tidak diberi kesempatan untuk bermain, bahagia dan menyalurkan apa yang diinginkannya, padahal setiap anak berhak bahagia. mengetahui lebih lanjut pengaruh bermain bagi anak usia dini, pada artikel ini akan dikaji konsep bermain dan pengaruhnya bagi anak. Pada artikel ini dikumpulkan dan dianalisis beberapa artikel serta terbitan-terbitan yang berhubungan dengan konsep bermain bagi anak. Artikel

⁶ Cep Unang, Tini Sumartini. (2017). *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter)*. Bandung: PPPPTK PBL Bandung., hlm. 12

⁷ Mirzaqon, A., & Purwoko, B. (2018). *Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Montolalu*. (2005). *Bermain dan Permainann Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka. Musbikin, hlm. 89

ini akan membahas tentang katagori bermain dan pengaruh bermain bagi perkembangan anak usia dini.⁸

METODOLOGI PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode kepustakaan atau *Library Research* dalam pendektanannya.⁹ Metode kepustakaan adalah metode yang mengkaji berbagai teori, literatur ilmiah dan referensi lainnya yang berkaitan dengan norma, budaya dan nilai yang berkembang dalam sesuatu yang diteliti Metode ini adalah metode yang menggunakan cara pengumpulan data dengan menganalisis sumber informasi baik yang tertulis maupun tidak tertulis dari buku-buku, karangan-karangan keilmuiah, hasil penelitian, dan sumber lainnya. Berdasarkan hal tersebut, maka pengumpulan data dalam artikel ini dilakukan dengan cara menelaah serta mengeksplorasi beberapa buku-buku, jurnal, ketetapan-ketetapan, data-data dalam berbentuk cetak maupun elektronik serta informasi-informasi lainnya yang relevan dengan kajian.¹⁰

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan menggunakan metode dan pendekatan kepustakaan ini yang dilakukan melalui kegiatan menelaah sumber-sumber referensi yang terkait dengan fakta, bacaan, catatan, literatur, berita dan sumber-sumber lainnya yang terkait dengan permasalahan yang hendak diselesaikan, menunjukkan bahwa bermain pada anak memiliki pengaruh yang sangat baik untuk aspek perkembangan anak. Bermain terdiri dua kategori yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Dua jenis bermain ini sangat dibutuhkan oleh anak dan memiliki ciri khas masing-masing. Bermain merupakan sebuah aktivitas yang mengasikkan dan sangat berdampak bagi tumbuh kembang anak. Bermain dapat mempengaruhi jiwa anak Sesuatu dikatakan bermain apabila kegiatan tersebut memiliki paling tidak lima unsur yaitu, tujuan bermain itu adalah permainan itu sendiri (tanpa target), dilakukan dengan bebas tanpa paksaan, menyenangkan dan dinikmati oleh anak serta bersifat khayalan dan dilakukan dengan kesadaran

⁸ Kak Seto. (2004). *Bermain dan Kreativitas*, Jakarta: Papas Sinar Sinanti. Konseling Expressive Writing. Jurnal BK UNESA, 8 (1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk->

⁹ Ismail, Radjiman. (2016). Increasing Student's Social Skill Trough Playing Method. *JPUD: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 317. <https://doi.org/10.21009/JPUD.102.07>.

¹⁰ Susi Hidayati, F. & I. M. S. A. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di TK Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 66. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/yby.1.2.65-76>.

berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa sesuatu dikatakan bermain apabila menimbulkan kebahagiaan, menimbulkan keasyikan dan tanpa adanya paksaan. Aturan dalam bermain bersifat fleksibel dan dapat dibuat sendiri. Bermain juga merupakan proses belajar yang sangat cocok diterapkan bagi anak pra sekolah. Bermain merupakan suatu kegiatan yang mendukung perkembangan anak serta sesuai dengan karakteristik anak. Oleh karena ini bermain sering disebut dengan dunia anak.¹¹

Bermain bagi anak-anak terbagi atas dua jenis, yaitu bermain pada anak yang bermasalah dan bermain pada anak yang tidak bermasalah. Bermain pada anak yang bermasalah terbagi lagi menjadi dua golongan yaitu, anak yang mau bermain dan anak yang tidak mau bermain. Anak yang tidak mau bermain dapat dikatakan sebagai suatu permasalahan. Selanjutnya anak yang mau bermain juga dapat dikategorikan menjadi, anak yang bisa diatur serta anak yang sulit diatur. Dalam melakukan kegiatan bermain guru dapat menjadi fasilitator dan motivator bagi anak agar anak mau melakukan kegiatan yang sangat bermanfaat bagi perkembangannya. Karena pada dasarnya bermain itu adalah aktivitas yang dibutuhkan oleh anak.¹²

Secara umum bermain pada anak usia dini dapat dikategorikan menjadi dua jenis bermain yaitu aktivitas bermain pasif dan aktivitas bermain aktif. Bermain aktif merupakan aktivitas bermain yang mengkondisikan anak melakukannya dengan aktif. Kegiatan bermain aktif merupakan suatu kegiatan yang mengikutsertakan banyak gerakan-gerakan yang disebut dengan aktivitas tubuh yang mengharuskan anak untuk berperan serta dalam menjalankan kegiatan tersebut. Bermain dapat menghasilkan kebahagiaan yang muncul melalui kegiatan yang dilakukan sendiri oleh anak.¹³

Secara umum bermain aktif banyak dilakukan oleh anak-anak yang berada pada usia awal karena pada masa ini anak memiliki energi yang berlebih dan energi tersebut dapat disalurkan melalui kegiatan bermain aktif. Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa kegiatan bermain aktif adalah sebuah aktivitas yang dijalankan anak-anak dengan penuh

¹¹ Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Cerdas melalui bermain (Cara mengasah multiple intelligence pada anak sejak usia dini)*, Jakarta: Grasindo., hlm. 67

¹² Imam. (2010). *Buku Pintar Pendidikan Anak Usia Dini (Dalam Perspektif Islam)*, Yogyakarta: Laksana., hlm., 45

¹³ Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo. Tim Redaksi Familia. (2003). *Perilaku Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Kanisius., hlm. 33

kebahagiaan yang muncul pada dirinya didapat dari kegiatan yang anak lakukan sendiri. Contoh kesenangan didapat dalam bermain seperti ketika anak berlari, melompat, menggambar dan mewarnai, bermaindrama, bermain musik dan lain sebagainya. Anak yang suka bermain aktif biasanya lebih membutuhkan energi yang lebih banyak dibandingkan saat anak bermain pasif. Keaktifan anak dalam bermain sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya. Semakin anak aktif dalam bermain maka semakin banyak pengetahuan yang didapatkan oleh anak.

1) Kegiatan Bermain Pasif

Bermain pasif adalah jenis kegiatan bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga namun bisa menghasilkan kesenangan yang sama seperti bermain aktif. Permainan ini tidak menghabiskan banyak energi karena anak hanya menjadi penonton, pendengar, atau yang menikmati kegiatan yang tidak dilakukannya seperti melihat animasi benda-benda yang terdapat di dalam televisi, membaca buku atau mendengar cerita-cerita lucu. Melalui bermain pasif anak berimajinasi melalui apa yang dialami dimulai dari yang didengar dan dilihat oleh anak itu sendiri. Berbeda dengan bermain aktif, bermain pasif ini lebih cenderung dilakukan di usia remaja atau akhir kanak-kanak.¹⁴

Bermain aktif memiliki pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan anak. Bermain aktif dapat membuat anak mengekspresikan apa yang dirasa, melatih pemikiran, melatih kreativitas anak, dan menstimulasi keterampilan, kognitif serta efektif bagi anak bermain pada anak mampu meningkatkan potensi serta kemampuan yang tersimpan pada diri anak masing-masing mencakup enam aspek perkembangan diantaranya: moral agama, kognitif, sosial emosional, seni, bahasa dan fisik motorik. Adapun kategori bermain aktif dan pengaruhnya bagi perkembangan anak di antaranya: Bermain bebas dan spontan, bermain peran, mengumpulkan dan mengoleksi sesuatu, bermain konstruktif, eksplorasi, melamun serta permainan olahraga.¹⁵

¹⁴ Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi., hlm. 30

¹⁵ Zaini, Ahmad. (2015). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1). <https://dx.doi.org/thufula.v3i1.4656>.

1) Bermain Bebas dan Spontan

Bermain bebas sering disamakan dengan bermain spontan. Kegiatan bermain ini adalah sebuah kegiatan main yang tidak terikat oleh ketentuan-ketentuan tertentu. Permainan ini dijalankan oleh anak dengan sesuka hati sesuai dengan keinginannya. Dalam permainan ini anak menemukan kesenangan sendiri, namun ketika anak merasa bosan dan permainan tersebut tidak menimbulkan kesenangan lagi, maka anak bisa berhenti kapan saja. Hal yang didapatkan anak dalam permainan ini adalah menemukan hal-hal baru, berani bereksperimen dan menyelidiki sesuatu.

2) Bermain Peran

Bermain peran adalah sebuah kegiatan main dimana anak memerankan suatu tokoh tertentu dan menirukan karakter dari tokoh tersebut. Anak biasa memerankan siapa saja yang dia inginkan. Aktivitas bermain peran yang dilakukan oleh anak adalah gambaran dari setiap pengalaman yang dia alami baik yang dilihat maupun yang ia dengar pada kehidupan sehari-hari. Bermain peran merupakan sebuah kegiatan yang dapat mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas pada anak. Bermain peran juga mampu merangsang perkembangan kognitif dan bahasa pada anak.

3) Mengumpulkan atau Mengoleksi Sesuatu

Mengumpulkan dan mengoleksi sesuatu adalah hal yang sangat menyenangkan bagi anak. mengumpulkan benda-benda yang disukai dapat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi dan sosial anak. dalam permainan ini anak dilatih untuk berperilaku jujur dan bersaing dengan baik, anak juga dilatih untuk menghargai benda-benda yang ada disekitarnya.

4) Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif adalah aktivitas permainan yang bersifat pembangunan atau penyusunan. Contoh dari permainan ini seperti menggambar, menggunting, membuat prakarya menggunakan tanah liat, dan lain sebagainya. Permainan ini dapat berpengaruh terhadap perkembangan imajinasi anak, anak diharapkan mampu mengembangkan kreativitasnya. Kegiatan konstruktif juga dapat melatih anak untuk berkonsentrasi, sabar dan tekun.

5) Melakukan Penjelajahan (Eksplorasi)

Eksplorasi adalah kegiatan untuk mengamati proses kegiatan eksplorasi merupakan proses kegiatan dalam menemukan informasi yang lebih banyak serta dapat mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas pada anak agar berkembang secara optimal berbeda dengan bermain spontan, permainan eksplorasi ini merupakan sebuah kegiatan bermain yang dilakukan secara terencana dan memiliki aturan yang berlaku dan harus dipenuhi oleh anak. kegiatan ini dilakukan dengan penjelajahan. Permainan Eksplorasi dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi pada anak contoh dari kegiatan ini adalah berkemah, karyawisata, permainan mencari harta karun, mencocokkan gambar dan lain sebagainya. Kegiatan ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. kegiatan ini dapat menambah pengetahuan anak. Kegiatan ini juga dapat memotivasi anak untuk mencari suatu hal yang baru yang penuh dengan tantangan. Serta mengembangkan kemampuan anak dalam menghadapi lingkungannya, baik lingkungan alam dan lingkungan sosial yang ada disekitar anak.

6) Melamun

Melamun adalah sebuah kegiatan bermain yang bersifat reproduktif, dengan melakukan kegiatan melamun anak mengingat kembali kejadian-kejadian yang pernah dirasakannya. Melamun adalah kegiatan yang menimbulkan kesenangan yang diperoleh dari apa yang dilakukannya sendiri. Oleh karena itu melamun juga dikategorikan dengan jenis bermain aktif.

7) Permainan Olahraga

Permainan olahraga adalah permainan yang banyak menggunakan energi fisiknya. dalam permainan ini anak dapat mengembangkan kemampuan kinestetiknya seperti menggerakkan tangan, kaki, kepala, pundak, lutut dan lain sebagainya. kegiatan ini juga melatih anak untuk berani, percaya diri dan menjadi pemimpin adapun contoh dari kegiatan olahraga ini yaitu bermain bola, menari, senam, merambat, melompat dan lain sebagainya. Permainan olahraga ini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan

sosial anak yaitu bagaimana cara anak bergaul, bekerjasama serta menilai diri sendiri secara sportif.

Pengaruh Bermain Pasif Untuk Anak

Bermain pasif memiliki pengaruh dan manfaat bagi perkembangan anak. Wirsyamarta mengatakan pengaruh tersebut yaitu dengan bermain pasif anak dapat mengembangkan kepribadiannya, meningkatkan komunikasi, menyembuhkan tekanan batin dan sebagai sumber belajar bagi anak (Tim Redaksi Familia, 2003). Bermain pada anak memiliki peranan yang sangat penting, karena dengan bermain anak akan mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri anak. Adapun kategori bermain pasif dan pengaruhnya bagi perkembangan anakdi antaranya:

1) Membaca.

Membaca bisa dibedakan menjadi dua, yaitu membaca tulisan maupun membaca gambar. Membaca dikategorikan menjadi salah satu jenis kegiatan bermain pasif, aktivitas membaca ini bisa dilakukan dengan membaca sendiri atau melalui kegiatan menyimak cerita yang dibacakan orang lain. Membaca memiliki dampak positif bagi perkembangan sikap anak di dalam suatu masyarakat, karena melalui kegiatan ini anak menemukan banyak pengetahuan baru yang belum pernah ia ketahui sebelumnya. Senada dengan pendapat Ahmad bahwa secara psikologi membaca memiliki nilai positif bagi anak, membaca juga dapat lebih mandiri dan percaya diri dengan membaca anak memperoleh hiburan yang mengasyikkan dan dapat merubah *mood* anak menjadi lebih baik.

2) Membaca komik.

Salah satu karakteristik anak adalah senang berimajinasi dan rangsangan yang dapat diberikan agar imajinasi anak dapat berkembang yaitu melalui media komik. Komik merupakan cerita kartun bergambar yang memiliki unsur gambar lebih utama dibandingkan dengan tulisannya. Pada umumnya anak menyukai komik karena dengan membaca komik anak dapat mengerti maksud dari cerita walaupun tanpa membaca tulisan yang ada. Selain itu komik dapat merangsang anak untuk menyukai kegiatan membaca dan memotivasi anak untuk belajar membaca.

3) Menonton film.

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak pada dasarnya tidak hanya menimbulkan pengaruh positif. Tetapi kegiatan yang dilakukan oleh anak juga dapat menimbulkan dampak negatif jika tidak dilakukan dengan benar dan kontrol orang tua, salah satunya adalah kegiatan menonton film. Kegiatan menonton film atau sebuah acara yang ditayangkan di Televisi mempunyai dampak atau pengaruh bagi anak, baik dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari kegiatan menonton film yaitu mengembangkan kognitif dan menambah pengetahuan baru bagi anak usia dini sedangkan dampak positif dari menonton televisi adalah bisa saja anak menonton film yang seharusnya belum dapat ditonton oleh anak. Oleh karena itu orang tua ataupun lingkungan terdekat anak harus selalu mendampingi anak, selektif dalam memilihkan tontonan pada anak, serta membatasi apa-apa yang boleh ditonton oleh anak. sehingga anak akan menemukan hal yang positif dari apa yang ia tonton sesuai dengan perkembangannya.

4) Mendengarkan radio atau musik.

Kegiatan mendengarkan radio dan musik merupakan kegiatan yang sangat menghibur, bukan saja bagi orang dewasa. Pun anak-anak terkadang sangat menikmati kegiatan ini. Mendengarkan radio atau musik memiliki dampak yang baik bagi anak. Musik dapat menenangkan perasaan yang tidak nyaman, menimbulkan semangat dalam berolahraga. Mendengarkan radio atau musik secara tidak langsung juga dapat merangsang anak untuk merasakan adanya kebersamaan serta merangsang anak melakukan kegiatan. Adapun pengaruh bagi anak yang terlalu sering bermain pasif adalah kemungkinan perkembangan motoriknya kurang dapat distimulus. Karena dalam permainan ini anak hanya berperan sebagai penonton dan kurang aktif menggunakan organ tubuhnya. Terkadang sebageian anak yang terlalu sering bermain pasif akan menjadi malas untuk mengekspresikan dan melakukan sesuatu yang penuh dengan tantangan. Karena ia sudah menemukan kesenangan sendiri dari hiburan yang diterima. Untuk menghadapi permasalahan seperti ini, baiknya orang atau guru mengajak dan menstimulus anak untuk

ikut bermain aktif. Agar kelak ia bisa menjadi pemeran dalam sebuah permainan dan mengekspekasikan dirinya melalui aktivitas gerakan tubuh agar setiap potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal. Berdasarkan dua kategori bermain yang telah dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa setiap permainan baik kegiatan bermain aktif ataupun pasif memiliki pengaruh bagi tumbuh kembang anak. dengan aktivitas main kemampuan anak akan meningkat dan salah satunya adalah terjadinya *katarsis emosi*. Anak dapat menetralkan emosi negatif yang ada dalam dirinya. Sehingga bermain sangat bermanfaat untuk menjaga keseimbangan emosi pada anak. Setiap anak harus diberikan kesempatan dalam melakukan aktivitas bermain, baik itu bermain aktif maupun bermain pasif.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis kajian-kajian pustaka yang telah dipaparkan dapat dipahami bahwa kegiatan bermain merupakan sebuah aktivitas sangat penting dan dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini baik berupa aspek moral agama, bahasa, kognitif, sosial emosional, seni dan fisik motorik. Kategori kegiatan bermain dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, di antaranya aktivitas bermain pasif dan aktivitas bermain aktif. Aktivitas bermain aktif merupakan salah satu jenis aktivitas main yang dilaksanakan dengan penuh kesenangan yang didapat muncul dari apa yang dilaksanakan oleh anak itu sendiri. Biasanya bermain aktif membutuhkan energi yang lebih besar dikeluarkan dari organ tubuh yang bergerak, karena jenis permainan ini memicu anak untuk bergerak aktif, banyak aspek perkembangan yang dapat distimulus melalui permainan ini dan salah satunya adalah aspek motorik pada anak. Contoh dari bermain aktif adalah bermain spontan, bereksplorasi, mengumpulkan benda-benda yang ada di alam, bermain konstruksi, bermain peran dan sejenisnya Sedangkan bermain pasif adalah sebuah permainan yang hanya mengeluarkan sedikit energi karena anak hanya melihat atau mendengar orang lain yang melakukan kegiatan. Contoh dari jenis kegiatan bermain ini adalah membaca buku, menonton televisi dan mendengarkan musik. Adapun pengaruh bagi anak yang terlalu sering bermain pasif adalah kemungkinan perkembangan motoriknya kurang dapat distimulus Untuk menghadapi permasalahan seperti ini, baiknya orang atau guru mengajak dan menstimulus anak untuk ikut bermain aktif. Agar kelak ia bisa menjadi pemeran dalam

sebuah permainan dan mengekspos dirinya melalui aktivitas gerakan tubuh agar setiap potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, W & Kuswanto, C. W. (2019). Teknik Ceklist Sebagai Asesmen Perkembangan Sosial Emosional di RA. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 61–70. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.5248>.

Badu, R.W. (2011). Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Visi*, 6(2), 180-188 <https://dx.doi.org/10.21009/jiv.0602.8>.

Cep Unang, Tini Sumartini. (2017). *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter)*. Bandung: PPPPTK PBL Bandung.

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2015). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini: Apa, Mengapa, dan Bagaimana*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Heldanita. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 58. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2018.53-64>.

Heru Kurniawan, dkk. (2020). *Bermain dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Bandung: PT RemajaRosdakarya. Hurlock, E.B. (2002). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Ismail, Radjiman. (2016). Increasing Student's Social Skill Trough Playing Method. *JPUD: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 317. <https://doi.org/10.21009/JPUD.102.07>.

Kak Seto. (2004). *Bermain dan Kreativitas*, Jakarta: Papas Sinar Sinanti. Konseling Expresive Writing. *Jurnal BK UNESA*, 8 (1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk->

Mirzaqon, A., & Purwoko, B. (2018). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Montolalu. (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka. Musbikin,

- Imam. (2010). *Buku Pintar Pendidikan Anak Usia Dini (Dalam Perspektif Islam)*, Yogyakarta: Laksana.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Cerdas melalui bermain (Cara mengasah multiple intelligence pada anak sejak usia dini)*, Jakarta: Grasindo.
- Susi Hidayati, F. & I. M. S. A. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di TK Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 66. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/yby.1.2.65-76>.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jende- ral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kepen- didikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tim Redaksi Familia. (2003). *Perilaku Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Kanisius.
- Zaini, Ahmad. (2015). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1). <https://dx.doi.org/thufula.v3i1.4656>.