KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
2020

Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini

DIREKTORAT PAUD KEMDIKBUD 2020

Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini

Judul:

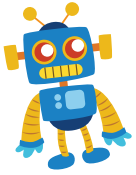
Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini

Diterbitkan oleh:

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Jalan Jenderal Sudirman
Gedung E lt. 7, Senayan Jakarta 10270
Telepon: (021) 57900244

Pengarah	:	Hamid Muhammad, Ph.D
Penanggung Jawab	:	Dr. Muhammad Hasbi
Penyunting	:	Rusdiana, S.Pd., M.Pd
Penyusun	:	Dr. Muhammad Hasbi
		Sri Wahyuningsih, M.Pd
Pembahas	:	Dr. Irma Yuliantina, M.Pd
Ilustrator	:	Zalsabila Fawaza
Penata Letak	:	Arnalis
Sekretariat	:	Elis Widiyawati, S.Psi



Daftar Isi

Daftar Isi	iii
Kata Pengantar	iv
Panduan Belajar Dalam Jaringan Daring	1
A. Pentingnya Bermain	2
B. Apa Itu Alat Main?	3
C. Mengapa Alat Main Penting Bagi Anak?	4
D. Apa Manfaat Alat Main?	4
E. Seperti Apa Alat Main di Rumah?	8
F. Dimana Aku Bisa Bermain?	8
G. Tips Praktis Untuk Guru/Orangtua	16
H. Contoh Kegiatan Bermain di Rumah	17
Penutup	32
Daftar Pustaka	32

Kata Pengantar

Sejak ditetapkannya Covid-19 sebagai pandemi pada tanggal 11 Maret 2020, Pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud No. 4 tahun 2020 yang menetapkan aturan belajar dari rumah (*learn from home*) bagi anak-anak sekolah dan bekerja dari rumah (*work from home*) bagi guru termasuk mereka yang bekerja di satuan PAUD. Untuk dunia pendidikan di Indonesia kondisi ini merupakan hai yang tak terduga bagi guru, orang tua, dan anak. Guru, orang tua, dan anak-anak tiba-tiba harus mencari cara agar proses belajar tetap berjalan meskipun mereka di rumah dalam jangka waktu yang tidak tentu.

Sebagian satuan PAUD masih tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pada sebagian satuan PAUD yang lain, mengalami kesulitan dikarenakan jaringan internet yang tidak stabil atau bahkan tidak ada. Pada keadaan seperti ini, peran Pemerintah untuk mendukung orang tua, guru, dan anak dalam pembelajaran di rumah menjadi sangat penting. Salah satu upaya yang dilakukan Pemerintah antara lain menyediakan materi belajar pendidikan jarak jauh (PJJ) bagi semua sasaran pendidikan mulai dari jenjang PAUD, pendidikan dasar hingga pendidikan menengah melalui tayangan televisi TVRI dan berbagai sumber belajar daring seperti: Rumah Belajar, PAUD Pedia, Anggun PAUD, dll.

Namun dalam implementasinya, pelaksanaan PJJ tidak selalu berjalan mulus, khusus dalam pendidikan anak usia dini masih banyak keluhan dari guru mengenai kesulitan dalam mengoperasikan computer, mengakses jaringan internet, internet tidak stabil, kesulitan mengkomunikasikan pesan ke orangtua, keulitan menyusun perencanaan pembelajaran yang sederhana dan sesuai untuk diterapkan anak di rumah melalui orangtua, dan juga kesulitan guru dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar anak di rumah. Di sisi lain, keluhan juga datang dari orangtua, yaitu kesulitan mendampingi anak belajar karena belum paham caranya, tidak biasa menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran anak, tidak memahami maksud pesan yang disampaikan guru, dll.

Berdasarkan berbagai masukan mengenai yang dialami guru dan orangtua, maka Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini melaksanakan fasilitasi bekerja dari rumah melalui pelaksanaan kegiatan Bimbingan Teknis Daring bagi Guru, Mitra, dan Penilik PAUD. Salah satu materi yang disajikan dalam pelatihan daring tersebut adalah Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini. Buku Saku ini merupakan pegangan pendidik dalam mempelajari Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini melalui panduan beberapa pertanyaan.

Petunjuk Belajar dalam Jaringan (DARING)

1. Sebelum mengikuti kegiatan bimtek, sebaiknya guru mengunduh terlebih dahulu buku saku yang sudah di upload di google link.
2. Guru hendaknya mempelajari dan memahami secara mendalam buku saku
3. Guru dapat pula mencari sumber atau bacaan lain yang relevan untuk menunjang pemahaman dan wawasan tentang materi ini.
4. Apabila terdapat bagian yang kurang dipahami, hendaknya guru membuat catatan untuk bahan konsultasi pada narasumber saat kegiatan tatap muka daring maupun tutorial daring.
5. Jika terdapat kesulitan pada saat daring, guru dapat melakukan konsultasi dengan narasumber tentang materi tersebut melalui forum diskusi, *chat*, atau email.
6. Guru dapat mengerjakan tugas yang diberikan narasumber dengan cara mengunduh tugas tersebut, kemudian mengunggahnya jika telah selesai dikerjakan
7. Guru mengirimkan hasil penugasan tersebut ke pendamping masing-masing melalui email atau WA.

A. Pentingnya Bermain

Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak, karena pada dasarnya setiap anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Di mana pun, dalam kondisi apa pun, anak akan berusaha mencari sesuatu untuk dapat dijadikan mainan. Anak-anak selalu bermain dengan riang, melalui bermain anak akan merasa rileks. Tertawa, teriakan, sorakan, ekspresi wajah yang ceria selalu mengiringi suasana anak bermain.

Main peran: Memotong rambut

Foto: koleksi pribadi

Bermain mampu menyegarkan dan mengembangkan kognitif melalui kreativitas, memecahkan masalah, menguasai konsep-konsep baru. Bermain juga baik untuk membangun kepercayaan diri anak, menumbuhkan kemauan berbagi, dan mengontrol fisik, menguji ketahanan fisik, melatih otot-otot tangan, dan menghasilkan gerakan baru.

Bermain dapat melatih konsentrasi, membantu ketekunan, dan belajar mengambil resiko. Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan bercerita, menambah kosa kata, dan belajar berkolaborasi secara aktif dengan orang lain.

Kebutuhan akan permainan dan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak. Lingkungan dan orang dewasa, dalam hal ini orangtua, maupun pendidik perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung perkembangan anak. Tentu saja permainan dan alat bermainnya tersebut bukanlah suatu yang harus bernilai ekonomi tinggi, tetapi dapat memanfaatkan apapun yang ada di sekitar anak. Intinya, bermain adalah belajar, dan belajar adalah bermain. Bermain yang menyenangkan dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya (*happy learning*). Sehingga, anak dapat menemukan pengetahuan dari benda-benda yang dimainkannya.

B. Apa Itu Alat Main?

Alat main diartikan sebagai segala benda yang berfungsi sebagai alat untuk bermain anak yang aman, tidak beracun, dan tidak membahayakan keselamatan anak serta mudah dijangkau anak sehingga anak dapat melakukannya sendiri. Benda-benda tersebut dapat ditemukan di sekitar rumah yang dapat dilihat langsung, dipegang, dan diraba, digoyang-goyang, digelindingkan, diputar-putar, dibunyikan, dan di buat berbagai bentuk oleh anak.

C. Mengapa Alat Main Penting Bagi Anak?

Alat main itu penting bagi anak, sebab dapat menstimulasi perkembangan anak. Anak adalah ilmuwan alamiah, karena melalui panca inderanya anak dapat mengamati fenomena alam sekitarnya dan dapat memperkaya pengalaman anak dengan benda-benda yang ditemukan. Anak akan belajar bereksperimen, bereksplorasi, dan menginvestigasi lingkungan sekitarnya. Bermain dengan berbagai alat main yang tersedia dan dengan dukungan dari orang dewasa yang dapat mengarahkan dan mendorong anak menjadi seorang yang kreatif dan penuh inisiatif serta dapat membangun pengetahuan yang nantinya dapat digunakan pada masa dewasanya.

D. Apa Manfaat Alat Main?

Setiap anak akan memanfaatkan alat main yang berbeda sesuai tingkat usia dan perkembangan anak. Alat main memiliki banyak manfaat bagi anak, antara lain:

1. **Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak**

   Ketika anak bermain dengan alat main di rumah yang berbeda-beda ternyata dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan, seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni.

   Perkembangan nilai agama dan moral dapat distimulasi melalui berbagai kegiatan di rumah, mulai dari membiasakan berdoa,melakukan ibadah bersama di keluarga, dll

   Perkembangan fisik motorik (motorik kasar) anak akan berkembang ketika anak senam, merangkak saat mencari sesuatu di kolong meja, berlari atau melompat dari kursi ke kursi. Kemampuan motorik halus anak juga akan berkembang ketika anak aktif mencari benda-benda yang ia perlukan ataupun

berkreasi dengan jari tangannya untuk menciptakan sesuatu.

Perkembangan bahasa dapat distimulasi saat anak dikenalkan dengan huruf/kata yang ada dalam kemasan makanan, mengajak anak untuk bercerita baik menggunakan alat maupun hanya lisan, komunikasi timbal balik, diajak untuk menyampaikan idenya, dll

Perkembangan kognitif distimulasi melalui berbagai alat dan bahan yang ada di sekitar rumah seperti mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, asin, pahit atau asam), jumlah benda, ukuran, dll.

Perkembangan sosial emosional anak akan terstimulasi saat anak merasa senang untuk melakukan sesuatu dan dapat berinteraksi dengan anggota keluarganya.

Kemampuan seni akan terasah ketika anak menciptakan sesuatu dengan imajinasinya, baik berupa gambar, lukisan, karya kriya ataupun gerak dan lagu.

2. Mengembangkan keterampilan inkuiri

Sikap ingin tahu ditandai dengan kebiasaan anak yang selalu tertarik pada sesuatu yang baru atau yang belum biasa dilihatnya, aktif bertanya, dan berusaha mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban.

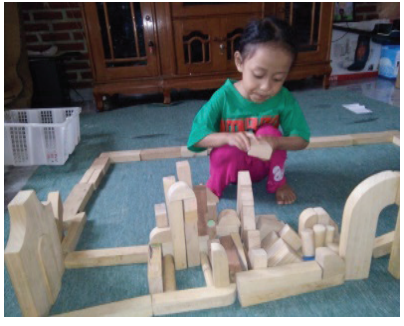


Foto : Dokumentasi Pribadi

Rasa ingin tahu anak tumbuh, terpelihara, dan terwujud bila didukung oleh lingkungan yang tepat. Misalnya ketika anak sedang bermain membuat rumah dengan menggunakan balok dan alat main/ benda-benda yang ada di rumah. Orang tua dapat menanyakan pada anak, “Benda–benda apa saja

yang kalian lihat?" Selanjutnya orang tua dapat mengubah rancangan rumah dengan mengurangi, menambah atau menggeser rumah di depan anak. Kemudian orang tua bertanya kembali pada anak "Bagaimana bentuk rumahnya sekarang? Perubahan apa yang kalian lihat? Bagaimana agar rumah menjadi lebih kokoh?" Apapun yang dilakukan anak, berikanlah penghargaan, bukan melihat benar atau salah.

3. **Mengembangkan Imajinasi dan Kreativitas**

Alat main/benda-benda yang di rumah memungkinkan anak untuk menggunakan imajinasinya di lingkungan secara bebas dan berani mengambil resiko. Kreativitas membuat anak berkemampuan melakukan eksplorasi, eksperimen, mengubah, bertanya, berkreasi, memanipulasi, bekerja kooperatif, memecahkan masalah, membangun harga diri, dan berorientasi pada proses dan bukan hasil. Oleh sebab itu untuk mengembangkan kreativitas anak tidak lepas dari peran orangtua/ guru. Anak yang selalu dilibatkan dalam aktivitas orangtua seperti memasak, berkebun, menyapu, membersihkan kamar mandi, dsb, akan membantu anak mengeksplorasi kreativitasnya.

Ketika anak bermain dalam suasana terbuka maka anak akan mengikuti imajinasi dan minat sehingga kegiatan bermain akan mengalir sesuai kreativitas yang muncul secara spontan.

4. Mengajarkan Anak Untuk Bertanya

Aktivitas bermain yang terbuka akan membuat anak berpikir dan memancing anak untuk bertanya. Oleh sebab itu perlu adanya pendampingan/dukungan dari orang dewasa yang dapat memancing anak dengan pertanyan terbuka, sebagai respon terhadap rasa ingin tahu anak dan dapat merespon pertanyaan anak.

Berikut beberapa **contoh pertanyaan terbuka** yang dapat diberikan orang tua agar anak mendapatkan pengetahuan pada saat proses bermain ataupun saat kegiatan main selesai dilakukan anak.

1. Apa yang ingin kita buat?
2. Berapa banyak yang diperlukan?
3. Dapatkah kita menghitung jumlahnya?
4. Warna apa saja yang ada?
5. Mana benda yang ukurannya paling besar?
6. Coba sebutkan nama bendanya?
7. Dapatkah menyebutkan huruf-hurufnya?
8. Kira-kira agar lebih bagus apa lagi yang perlu kita tambahkan?
9. Tahukah nama-nama dari bagian benda tersebut?
10. Mengapa kita memerlukan benda ini?
11. Bagaimana caranya agar kita bisa menggunakannya?
12. Siapakah yang bisa membuat benda tersebut?
13. Bagaimana cara membuatnya?
14. Silakan diceritakan apa yang telah dibuat
15. Kalau kaleng ini dipukul lebih keras/lembut, kira kira bunyinya jadi seperti apa ya?
16. Yuk kita coba pakai alat yang lain, coba lihat, apa yang terjadi?

E. Seperti Apa Alat Main di Rumah?

Anak memiliki berbagai cara dalam merespon alat main yang ada di rumah. Alat main atau benda-benda yang dimainkan anak dapat berupa *loose parts*/material lepasan apapun, baik dari alam, daur ulang atau buatan pabrik. Benda-benda yang ditemukan di alam misalnya pasir, bunga, buah, daun, ranting, batu, kerang, biji-bijian, dan benda alam lainnya yang langsung dapat digunakan tanpa dimodifikasi lagi. Benda-benda daur ulang mislanya bungkus permen, wadah-wadah bekas makanan, minuman, kemasan, kardus, dsb. Benda–benda buatan pabrik misalnya peralatan dapur, peralatan kamar mandi, peralatan di kamar tidur, peralatan di ruang keluarga, dan mainan jadi.

Ketika anak bereksplorasi dengan alat main tersebut, anak akan mendapatkan pengalaman sensorial bagi otak anak, sehingga anak semakin mengetahui dan mengenali lingkungannya. Otak pada anak usia dini sangat responsif terhadap stimulus sensorial dan memiliki potensi berkembang pesat apabila mendapatkan stimulasi yang tepat.

F. Dimana Aku Bisa Bermain?

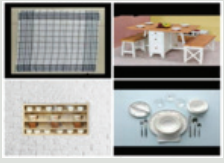
1. Dapur Tempat Bermainku

No	Bahan & Alat yang Kutemukan	Kegiatan main
1	Bumbu dapur	1. Tebak Aroma 2. Petualangan Indera 3. Senangnya Menumbuk Bumbu Dapur 4. Ayo Urutkan 5. Kaleng Raba 6. Besar Dan Kecil 7. Lada Menari 8. Membuat Wedang Segar Dan Menyehatkan 9. Kelompokkan Bumbu dapur Dan Timbang Beratnya 10. Huruf Apa Saja Yang Bisa Kalian Buat? 11. Aku Bisa Membuat Alat Musik

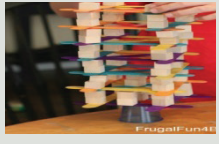
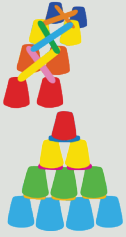
No	Bahan & Alat yang Kutemukan	Kegiatan main
2	Peralatan Dapur	1. Dengar Suaraku Dan Tebaklah 2. Ayo Cari Pasangannya 3. Bentuk Aku Sesuai Idemu 4. Menyusun Wadah 5. Menyusun Pola Sederhana 6. Aku Bisa Membuat Alat Musik
3	Sayuran, buah-buahan, gula, garam, terigu, es batu, benang kasur, telur, minyak, pewarna makanan dan bahan memasak lainnya	1. Membuat Jus Yang Sehat 2. Aku Pintar Memasak Sayur 3. Kue Buatanku 4. Senangnya Membuat Salad Buah 5. Ayo Membuat Sate Buah 6. Terapung Atau Tenggelam?

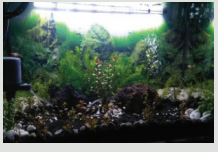
7. Larut Dan Tidak Larut
8. Telur Matang Atau Mentah?
9. Mengangkat Es Batu Dengan Tali
10. Lampu Lava Yang Menakjubkan
11. Membuat Bakwan Sayur
12. Membuat Hujan Warna
13. Bermain Macam dan Bentuk Buah
14. Es Mencair
15. Mengocok Telur
16. Jeruk Erupsi

2. Aku Bisa Bermain di Ruang Makan

No	Bahan & Alat yang Kutemukan	Kegiatan main
1	Peralatan makan dan minum  Foto : Google	1. Ayo Cari Pasangannya 2. Bunyiku Berbeda Beda 3. Susun Aku 4. Musik Seperti Apa Yang Ingin Kalian Buat? 5. Ayo Temukan Bentukku 6. Awan Dalam Gelas

3. Asyiknya Bermain di Ruang keluarga

No	Bahan & Alat yang Kutemukan	Kegiatan main
1	Ban mobil, papan kayu, kepingan balok, mobil-mobilan, dan benda–benda yang ada di rumah	1. Menyusun Menara 2. Membuat kota 3. Membuat jalan raya 4. Membuat rumah 
2	Gelas air mineral, stik es krim 	1. Membuat gedung tinggi. 2. Membuat jembatan 3. Membuat bendungan 4. Membuat benteng
3	Spidol, buku, pensil, buku, foto , boneka, dll	1. Kantong Cerita 2. Temukan Aku Dan Tulislah Dengan Alat Yang Berbeda 3. Menggambar
4	Playdough (dibuat dari terigu pewarna, minyak dan air), tutup botol, cetakan kue, cetakan agar dll	1. Membuat berbagai bentuk dengan playdough 2. Membuat berbagai huruf/ angka dengan playdouh 3. Membuat berbagai bangunan dengan playdough

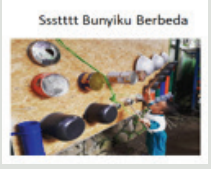
No	Bahan & Alat yang Kutemukan	Kegiatan main
	Foto : Google	4. Bermain ular pintar
5	Playdough (dibuat dari terigu pewarna, minyak dan air), tutup botol, cetakan kue, cetakan agar dll	1. Lompat Kursi 2. Temukan Bentukku 3. Bentuk Aku Dengan Tali 4. Berjalan Bervariasi 5. Pindahkan Aku Dengan Berbagai Cara 6. Berburu Harta Karun 7. Sembunyi Huruf 8. Pantai Buatanku 9. Mengukur Panjang/ Lebar Meja
		10. Bermain Kursi dan Musik 11. Yuk Menari Sesuai Dengan Musik yang Didengar 12. Berburu Hutan Rimba
6	Botol air mineral, cutter/paku, air, senter laser	1. Selang Cahaya 2. Membuat musik 3. Mengukur dengan berbagai botol beda ukuran
7	Akuarium 	1. Menyebutkan ikan dalam Akuarium 2. Menyebutkan tanaman dalam Akuarium 3. Menyebutkan benda-benda dalam Akuarium
8	Air, piring, permen/ coklat warna warni	1. Permen Pelangi 2. Mengelompokkan permen sesuai warna 3. Membuat pola dari permen warna warni

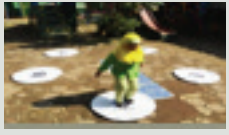
No	Bahan & Alat yang Kutemukan	Kegiatan main
9	Benang kasur/ benang wol dan lakban/isolasi besar	Jaring Laba-laba
10	Pewarna makanan 3 warna, 5 bh gelas, air, tisu	Rambatan Warna Air pelangi
11	Krayon, pewarna makanan, spidol, arang, kertas, daun pisang, bulu ayam, ranting dll	Menggambar, Melukis Dengan Alat, Melukis Dengan jari
11	Krayon, pewarna makanan, spidol, arang, kertas, daun pisang, bulu ayam, ranting dll	Menggambar, Melukis Dengan Alat, Melukis Dengan jari

4. Ayo Bermain Menjelajahi Kamar Mandi

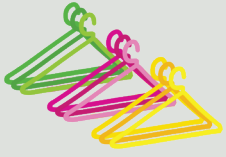
No	Bahan & Alat yang Kutemukan	Kegiatan main
1	Sampo, sabun, sikat gigi, sikat lantai, handuk, ember, gayung, bak mandi, pasta gigi, tempat sabun, tempat tisu 	1. Membuat Gelembung 2. Terapung Dan Tenggelam 3. Menggosok Lantai 4. Meniup Gelembung 5. Temukan Bentukku 6. Cari Perbedaanku 7. Kata Apa Saja Yang Kamu Temukan 8. Membuat Busa Panjang 9. Pantai Buatanku Di Kamar Mandi. 10. Kecipak Kecipik Foto : Google

5. Halaman Rumah , Tempat Aku Bereksplorasi

No	Bahan & Alat yang Kutemukan	Kegiatan main
1	Daun, ranting, batu, bunga, tanaman, kayu, bambu, air, tanah, pasir, tutup botol air, dll	1. Bermain Masak Masakan 2. Meremas Daun/Bunga 3. Melukis /Mengambar Tanaman 4. 4. Permainan Ular Pintar
2	Tanaman yang ada di halaman	1. Menyiram Tanaman 2. Menghitung Tanaman di Halaman 3. Bermain Detektif Tanaman 4. Bermain masak-masakan
3	Benih Sayuran	Aku Pandai Bertanam
4	Kaleng berbagai ukuran paralon, wadah berbagai ukuran, alat pemukul dll 	1. Membuat alat musik dari berbagai benda 2. Mengenal bunyi berbgai benda
5	Tutup toples plastik, jaring bekas buah.	Seberapa Jauh Lemparanku?

No	Bahan & Alat yang Kutemukan	Kegiatan main
6	Benda–benda yang ada di halaman rumah	Aku Bisa Terapung & Tenggelam
7	Botol kaca atau bekas botol air mineral, air, pewarna makanan , gunting, tangkai bunga berwarna putih atau sawi putih yang segar Foto : Dokumentasi Pribadi	Lihat..... Ada Bunga Aneka Warna!
8	Tisu, pewarna makanan, dan gelas	Rambatan Warna
9	Benda daur ulang	Temukan dan Ajak Pulang Aku Ke Rumah
10	Kartu kata, kartu angka, kartu bentuk, kapur tulis dll 	Lompat Kata/Lompat Angka/Lompat Bentuk
11	Karet, papan dakon, biji-bijian, kerikil, pecahan genteng, kapur tulis	Permainan Tradisional 1. Lompat Tali 2. Dakon 3. Boy – boyan 4. Sondah
12	Alat ukur standar dan tidak standar	Mengukur Panjang Lebar Halaman dengan langkah

6. Kegiatan Bermain Di Kamar Tidur

No	Bahan & Alat yang Kutemukan	Kegiatan main
1	Selimut, bantal, guling, gantungan baju, almari baju, tempat tidur, dan benda lainnya yang ada di kamar tidur 	1. Bermain Kancing Bajuku 2. Hiasi Kamarku 3. Melipat Selimut 4. Seberapa Tinggi Bantal Yang Bisa Kamu Susun? 5. Temukan Bentukku 6. Yuk, Bantu Bunda Melipat Bajumu Sendiri 7. Menyusun Baju 8. Lompat Bantal 9. Mengelompokkan

Terinsipirasi dengan alat main dan kegiatan main yang dapat dilakukan di rumah? Mudah ditemukan alat mainnya bukan? Ingin anak-anak menjadi anak yang cerdas dan berkarakter? Nah, sebelum mempraktekkan bersama dengan anak, yuk lihat tips berikut ini.

G. Tips Praktis Untuk Guru/orangtua

1. Bermain hendaknya disesuaikan dengan kemampuan anak
2. Alat main harus aman bagi anak dan hindari benda mudah pecah/tajam dan beracun
3. Kegiatan yang akan dilakukan serta alat dan bahannya dapat disesuaikan dengan lingkungan rumah masing - masing.
4. Meletakkan alat main di tempat yang mudah dijangkau: jika benda-benda diletakkan dalam jangkauan anak, maka rumah telah memberikan pesan “Aku bisa melakukannya sendiri”.
5. Menciptakan suasana bermain yang menyenangkan bersama anak di rumah
6. Pada setiap kegiatan anak, orang tua diharapkan selalu bercakap-cakap dengan anak dan memberikan pertanyaaan terbuka (yaitu pertanyaan yang memiliki banyak pilihan jawaban, bukan yang dijawab “ya atau tidak”).
7. Melakukan berulang kali suatu cara bermain sehingga anak lebih terampil tanpa ada paksaan
8. Tidak memaksakan anak apabila anak tidak berminat untuk bermain.
9. Bersikap sabar dan suportif.
10. Menjadi contoh bagi anak, karena anak akan meniru apa yang dilakukan oleh orang dewasa
11. Mengajak anak untuk terlibat dalam kegiatan sehari-hari di rumah seperti membantu memasak di dapur, membereskan tempat tidur, membersihkan kamar mandi, menyapu halaman, dan lain lain.
12. Orang tua dapat menciptakan lagu, permainan, dan alat permainan sendiri yang menarik bagi anak dengan cara mengganti dengan yang baru, mengubah atau memodifikasi apa yang telah ada, sehingga anak tidak merasa bosan dengan apa yang telah mereka kuasai.
13. Membebaskan anak untuk selalu menjelajahi, menemukan, dan mempelajari sesuatu berdasarkan apa yang anak ingin ketahui

14. Membantu anak untuk menjadi pengamat yang baik. Katakan pada anak " lihat....., dengar...., rasakan....., sentuhlah, dan cium bau-bauan yang ada di sekeliling kita."
15. Orang tua/ guru mengamati perkembangan anak saat anak melakukan proses kegiatan main maupun hasilnya, kemudian dokumentasikan baik dlam bentuk foto, video maupun catatan.

H. CONTOH KEGIATAN BERMAIN DI RUMAH

Ketika anak bermain bersama orang tua di rumah, sebaiknya anak yang lebih berperan dalam bermain, mulai dari mempersiapkan bahan dan alatnya hingga memberikan dukungan saat anak bermain. Orang tua fasilitator dan motivator yang mendampingi dan membantu anak ketika dibutuhkan. Orang tua juga perlu memberikan pijakan-pijakan/dukungan kepada anak saat bermain, misalnya memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka semisal: "Apa yang terjadi jika … Bagaimana pendapatmu jika … Bagaimana cara kamu agar … Bandingkan … Amati …", dan lain sebagainya. Berikut beberapa contoh kegiatan bermain yang dapat dilakukan anak di rumah bersama orangtua.

Selang cahaya

Kegiatan bermain selang cahaya dapat menstimulasi anak untuk mengenal air mengalir ke tempat rendah, mengenal bentuk, ukuran dan ciri-ciri serta melatih keberanian anak dalam menceritakan pengalaman bermainnya.

1. Bahan & Alat

a. Botol plastik air mineral
b. Air
c. Laser pointer
d. Cutter/paku
e. Baskom

2. Cara Bermain

a. Libatkan anak untuk mempersiapkan alat dan bahan main
b. Ajak anak mengamati bahan dan alat yang akan digunakan (bentuk, ukuran, dan ciri ciri)
c. Diskusikan dengan anak fungsi dan cara menggunakan alat tersebut
d. Beri kesempatan pada anak untuk mengisi botol air mineral bekas dengan air hingga penuh
e. Letakkan botol air mineral dalam posisi tegak/ berdiri
f. Nyalakan senter laser, kemudian arahkan senter laser ke bagian tengah botol
g. Pada sisi lainnya dimana cahaya laser tembus, buatlah lubang pada botol dengan menggunakan cutter atau paku sehingga air akan memancar keluar dari lubang tersebut.
h. Tadah air yang keluar dan minta anak untuk memperhatikan apa yang terjadi.
i. Percobaan akan tampak lebih jelas jika dilakukan dalam ruangan tertutup
j. Beri kesempatan anak untuk menceritakan hasil kerjanya
k. Berikan pujian pada anak bila anak berhasil menyelesaikan kegiatan bermainnya

Awan Dalam Gelas

Kegiatan bermain awan dalam ini dapat melatih anak untuk memahami hubungan sebab-akibat dan melatih keberanian anak dalam menceritakan pengalaman bermainnya.

1. Bahan dan Alat

a. Toples/gelas besar
b. Air panas
c. Korek api kayu
d. Es batu
e Kantongan

2. Cara Bermain

a. Libatkan anak untuk mempersiapkan alat dan bahan main
b. Ajak anak untuk mengamati bahan dan alat yang akan digunakan (bentuk, ukuran, dan ciri ciri)
c. Diskusikan dengan anak fungsi dan cara menggunakan alat tersebut
d. Dampingi anak saat menuangkan sendiri air mendidih ke dalam gelas
e. Biarkan selama satu menit, kemudian buang sebagian besar isinya
f. Nyalakan korek di atas gelas, pegang sebentar lalu jatuhkan ke dalam gelas
g. Masukkan es ke dalam kantongan
h. Letakkan kantong es batu di atas gelas hingga menutupi mulut gelas dan tanyakan pada anak apa yang terjadi
i. Ajak anak terus mengamati ..Woow lihat, awan akan mulai terbentuk di dalam gelas.
j. Beri kesempatan anak untuk menceritakan hasil kerjanya
k. Berikan pujian pada anak bila anak berhasil menyelesaikan kegiatan bermainnya

Bermain Busa Panjang

Bermain busa panjang ini dapat melatih anak untuk memahami hubungan sebab-akibat, mencoba hal baru dengan bermain air, melatih keberanian anak dalam menceritakan pengalaman bermainnya.

1. Bahan dan Alat:

a. Air
b. Ember atau baskom kecil
c. botol air mineral kecil
d. Sabun/sabun cuci piring
e. Kaos kaki bersih
f. Cutter atau pisau

2. Cara Bermain

a. Libatkan anak untuk mempersiapkan alat dan bahan main
b. Ajak anak untuk mengamati bahan dan alat yang akan digunakan (bentuk, ukuran, dan ciri ciri)
c. Diskusikan dengan anak fungsi dan cara menggunakan alat tersebut
d. Ajak anak untuk memasukkan air ke dalam ember/ basko m kecil
e. Tambahkan sabun dan aduk hingga tercampur rata, sisihkan.
f. Potong botol air mineral sepanjang 10cm dari mulut botol sehingga didapatkan sebuah corong air.
g. Bungkus corong dengan kaos kaki. Mulailah memasukkan mulut corong yang besar terlebih dahulu hingga corong berada di dasar kaos kaki.
h. Lipat lebihan kaos kaki hingga tidak menutupi mulut botol/pantat corong. Ikat lipatan kaos kaki dengan karet sehingga tidak mudah terlepas dari corong.
i. Celupkan mulut corong yang telah tertutup kaos kaki ke dalam larutan sabun
j. Angkat corong dan pukul-pukulkan perlahan ke bibir ember/baskom agar air sabun tidak menetes ke mana-mana.
k. Tanyakan pada anak bagaimana caranya agar corong yang ditiup dapat mengeluarkan busa panjang?

l. Beri kesempatan pada anak untuk meniup perlahan mulut botol/pantat corong dan dapatkan busa memanjang seperti belalai gajah.
m. Beri kesempatan anak untuk menceritakan hasil kerjanya
n. Berikan pujian pada anak bila anak berhasil menyelesaikan kegiatan bermainnya

Bermain Sembunyi Huruf

Permainan ini melatih anak taat aturan, menyebutkan kata-kata yg mempunyai awal kata yang sama, memperkaya kosa kata, melatih daya ingat anak, mengenal posisi, dan melatih keberanian anak.

1. **Bahan dan Alat**
   a. Kertas
   b. Spidol/krayon
   c. Gunting

2. Cara Bermain

a. Libatkan anak untuk mempersiapkan alat dan bahan main
b. Ajak anak untuk membuat kartu huruf dari kertas
c. Ajak anak mengenali huruf-huruf tersebut dan bagaimana membacanya
d. Membuat kesepakatan siapa saja yang bermain di rumah
e. Mulai permainan dengan suit (atau sesuai dengan ciri khas daerah masing-masing)
f. Pemain yang kalah akan mencari kartu huruf yang telah disembunyikan sebelumnya, kemudian menyusunnya menjadi sebuah kata (misalnya air) sesuai kesepakatan main yang telah dibuat
g. Ajak anak menuliskan kata yang ditemukan
h. Lakukan dengan cara yang menyenangkan.
i. Beri kesempatan anak untuk menceritakan pengalaman bermainnya
j. Berikan pujian pada anak bila anak berhasil menyelesaikan kegiatan bermainnya

Cari Pasangannya

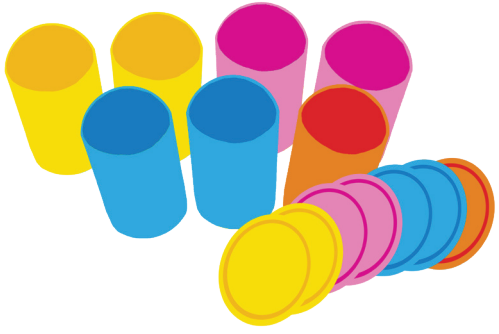
Permainan ini untuk melatih keterampilan berpikir logis, melatih daya ingat, melatih motorik halus, dan mengenal benda-benda, baik nama, bentuk serta menambah kosa kata

1. Bahan dan Alat:

Lima buah benda kecil yang memiliki ”teman” yang sejenis atau pasangan, seperti: sendok, garpu, gelas, piring, buku tulis, pensil, dll

2. Cara Bermain

a. Libatkan anak untuk mempersiapkan alat dan bahan main
b. Ajak anak untuk mengamati bahan dan alat yang akan digunakan (bentuk, ukuran, dan ciri ciri)
c. Di depan anak, jajarkan di atas meja benda-benda yang telah disiapkan sebelumnya.
d. Katakan pada anak, “Masing-masing benda ini hanya sendirian, padahal mereka memiliki pasangan, jadi ada satu lagi pasangannya yang pergi entah kemana.”
e. Mintalah anak mencari ”pasangan” benda itu (sendok dengan sendok, garpu dengan garpu, dan seterusnya).
f. Permainan selesai jika masing-masing benda tersebut telah menjadi mendapatkan pasangannya.
g. Berikan pujian pada anak bila anak berhasil menyelesaikan kegiatan bermainnya



Berburu Hutan Rimba

Permainan ini dapat melatih koordinasi tangan-kaki, kelincahan, mengikuti aturan, mengenal posisi, kerjasama.

1. **Bahan dan Alat :**
   Diri sendiri

2. **Cara Bermain**
   a. Ajak keluarga untuk bermain di halaman
   b. Bagi ke dalam beberapa kelompok kecil
   c. Tentukan kelompok yang menjadi pemburu dan menjadi hewan
   d. Kelompok hewan bersembunyi dan setiap orang yang bersembunyi akan mengeluarkan satu suara hewan yang mereka inginkan
   e. Kelompok pemburu menjelajah dan mencari hewan yang bersembunyi dengan menandai sumber suaranya
   f. Pemburu menangkap hewan yang boleh ditangkap dan membiarkan hewan yang dilindungi.
   h. Kelompok pemburu dan hewan dapat bertukar peran ketika dirasa perlu

Telur Matang Atau Mentah?

Kegiatan bermain dapat melatih anak berfikir kritis, memecahkan dan membedakan telur matang dan telur mentah tanpa mengupas kulitnya

1. Bahan dan Alat :

a. Satu butir telur rebus

b. Satu butir telur mentah

2. Cara Bermain

a. Libatkan anak untuk mempersiapkan alat dan bahan main

b. Ajak anak untuk mengamati bahan dan alat yang akan digunakan (bentuk, ukuran, dan ciri ciri)

Sampaikan kepada anak bahwa mereka akan membedakan antara telur mentah dan telur rebus

c. Minta anak untuk memutar telur mentah terlebih dahulu dan perhatikan apa yang terjadi (telur berputar lambat/pelan)

d. Kemudian minta anak untuk memutar telur rebus.

e. Tanyakan pada anak apa yang terjadi (telur berputar cepat).

f. Selanjutnya tanyakan pada anak apa perbedaan antara telur yang masih mentah dan telur matang

Dengar Suaraku

Permainan ini dapat melatih anak untuk membedakan berbagai macam bunyi dari benda –benda yang ada di dapur, melatih konsentrasi anak, melatih daya ingat dan menambah kosa kata.

1. Bahan dan Alat main

a. Mangkok
b. Sendok,
c. Piring,
d. Botol plastik,
e. Panci, dsb

2. Cara Bermain

a. Libatkan anak untuk mempersiapkan alat dan bahan main yang ada di dapur seperti mangkok, sendok, piring, botol plastik, panci, dsb
b. Ajak anak untuk mengamati bahan dan alat yang akan digunakan (bentuk, ukuran, dan ciri ciri)
c. Ajak anak memilih benda yang tidak mudah pecah, pukullah benda-benda tersebut.
d. Tunjukkan bila tiap-tiap benda mengeluarkan bunyi yang berbeda.
e. Tunjukkan pula bila kuat lemahnya tenaga saat memukul akan mempengaruhi tinggi rendahnya suara yang dihasilkan dengan menanyakan pada anak: kalau benda ini dipukul lebih keras/lembut, kira kira bunyinya jadi seperti apa ya?
f. Ajak anak untuk menggunakan alat yang lain, dan tanyakan apa yang terjadi. Apakah bunyinya sama atau berbeda? Mengapa berbeda?
g. Permainan ini akan semakin menarik dan pasti menyenangkan bila orang tua dan anak dapat menciptakan irama yang bersahut-sahutan.

Bermain Simponi Gelas

Kegiatan main ini dapat melatih anak untuk mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus, membangun kreativitas anak saat membunyikan gelas dan mengenal berbagai warna

1. Alat& bahan

a. Delapan buah gelas kaca,
b. Sendok/sumpit kayu,
c. Air,
d. Pewarna makanan

2. Cara Bermain

a. Libatkan anak untuk mempersiapkan alat dan bahan main
b. Ajak anak untuk mengamati bahan dan alat yang akan digunakan (bentuk, ukuran, dan ciri ciri)
c. Deretkan delapan gelas di atas meja
d. Beri kesempatan pada anak untuk menuang air ke dalam setiap gelas dengan jumlah air yang berbeda-beda.
e. Isi gelas pertama dengan sedikit air kemudian isi gelas kedua dengan lebih banyak air
f. Selanjutnya isi gelas ketiga dengan air yang lebih banyak dari pada air di gelas kedua.
g. Lakukan hal yang sama hingga gelas ke delapan sehingga didapatkan delapan gelas terisi air dengan jumlah air yang terlihat seperti anak tangga.
h. Biarkan anak meneteskan pewarna makanan agar perbedaannya terlihat jelas. Ingatkan pada anak untuk menggunakan pewarna makanan secukupnya
i. Ajak anak membunyikan gelas dengan menggunakan sendok secara perlahan. Dengarkan perbedaan dari setiap gelas.

j. Beri kesempatan pada anak untuk mencoba membunyikan gelas dengan benda lain misalnya sumpit kayu, ranting kayu atau benda lain. Tanyakan pada anak, apakah bunyinya sama atau berbeda. Mengapa berbeda?

k. Sampaikan pada anak bahwa semakin banyak air maka getaran atau bunyi akan semakin kecil. Semakin sedikit air, getaran atau bunyi akan semakin keras terdengar.

Kecipak Kecipik

Permainan ini akan mendekatkan anak pada air, sekaligus mengenalkan konsep bilangan.

1. **Alat Bermain**:
   a. Ember/baskom besar
   b. Air
   c. Mainan

2. **Cara Bermain**

a. Isi ember/baskom besar dengan air.
b. Ajak anak mendekat dan masuk ke dalam ember.
c. Bila anak belum berani, ajak anak menepuk-nepuk permukaan air sehingga air memercik.
d. Hitunglah setiap kali anak menepuk air. Satu... dua... tiga... Satu... dua... tiga..., demikian seterusnya.
e. Ajak anak untuk berkomunikasi selama anak mandi.
f. Perkenalkan benda-benda yang ada di kamar mandi, baik nama benda, bentuk, ukuran, dan warna

Bunga Aneka Warna

Kegiatan main ini dapat melatih anak untuk mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus, melatih anak berpikir kritis, pemecahan masalah, dan mengenal warna & ukuran

1. **Bahan dan Alat** :
   a. Tiga botol kaca bening atau botol plastik air mineral bekas,
   b. Air
   c. Tiga warna pewarna makanan
   d. Gunting
   e. Tiga tangkai bunga berwarna putih atau sawi putih yang segar

2. Cara Bermain

a. Libatkan anak untuk mempersiapkan alat dan bahan main
b. Ajak anak untuk mengamati bahan dan alat yang akan digunakan (bentuk, ukuran dan ciri ciri)
c. Ajak anak mengisi setiap botol dengan air kira-kira ¾ botol dan tambahkan beberapa tetes pewarna makanan yang berbeda ke dalam setiap botol
d. Ambillah tiga tangkai bunga segar berwarna putih
e. Beri kesempatan pada anak untuk memotong tangkai dari setiap bunga dan memasukkannya ke dalam botol
f. Biarkan bunga di dalam botol selama 10-12 jam
g. Ajak anak untuk mengamati ketiga tangkai bunga tersebut
h. Tanyakan pada anak apa yang terjadi ketika tangkai bunga diletakkan ke dalam air berwarna. Mengapa itu bisa terjadi?
i. Beri kesempatan pada anak untuk menceritakan hasil pengamatannya
j. Sampaikan pada anak, setiap bunga akan berubah warnanya sesuai dengan warna air yang ditempatinya
k. Berikan pujian pada anak atas hasil kerjanya

Pelangi Dalam Gelas

Kegiatan main ini dapat melatih anak untuk mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus, melatih anak berfikir kritis, pemecahan masalah dan mengenal warna & ukuran

1. Alat & bahan

a. Lima buah gelas: satu buah gelas ukuran besar dan empat buah gelas ukuran kecil.
b. Pewarna merah, hijau, kuning, dan ungu
c. Sendok makan
d. 14 sendok makan gula pasir
e. Air

2. Cara Bermain

a. Libatkan anak untuk mempersiapkan alat dan bahan main
b. Ajak anak untuk mengamati bahan dan alat yang akan digunakan (bentuk, ukuran, fungsi, dan ciri ciri)
c. Biarkan anak menuangkan sendiri air ke dalam empat gelas kecil dengan volume yang sama
d. Ajak anak untuk menuangkan beberapa tetes pewarna ke dalam gelas. Isi setiap gelas dengan pewarna yang berbeda.
e. Selanjutnya tuang lima sendok makan gula pasir ke dalam gelas berwarna ungu.
f. Tuang empat sendok makan gula pasir ke dalam gelas berwarna hijau.
g. Tuang tiga sendok makan gula pasir ke dalam gelas berwarna kuning.
h. Tuang dua sendok makan gula pasir ke dalam gelas berwarna merah.
i. Ajak anak untuk berhitung ketika menuangkannya
j. Aduk campuran air dan gula pada setiap gelas hingga gula benar-benar larut
k. Tuang air dalam gelas kecil ke dalam gelas besar secara berurutan:, merah, hijau, kuning, dan kemudian ungu.
l. Hasilnya akan terlihat pelangi di dalam gelas

Penutup

Kebutuhan akan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak, sehingga guru dan orangtua perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai alat dan bahan untuk bermain serta memfasilitasi kegiatan bermain yang menyenangkan sehingga dapat mendukung perkembangan anak.

Memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dengan benda-benda konkrit yang ada di lingkungan rumah seperti dapur, kamar mandi, kamar tidur, ruang keluarga, halaman rumah, dan lingkungan sekitar dengan menggunakan semua panca inderanya untuk memegang, meraba, mendengar, menghidu, dan merasa.

Melalui berbagai kegiatan main anak mendapatkan pengetahuannya dengan dukungan dari guru/orang tua/ orang dewasa lainnya. Kegiatan main yang dilakukan anak dapat mengeksplorasi rasa ingin tahu anak dan mengajarkan anak bahwa anak belajar sesuatu dari lingkungannya dan belajar menyelesaikan masalah dalam kehidupannya.

Tetap Bermain dirumah.

Daftar Pustaka

Irma Yuliantina,Dwi Purwestri Sri Suwarningsih.2020. Panduan Orang Tua Kegiatan Bermain (Belajar) Di Rumah Untuk Anak Di Masa Wabah Covid-19 Pada Daerah Tanpa Jaringan Internet Dan Tidak Terjangkau Siaran TVRI. Serang.

Surat Edaran KEMENDIKBUD No 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid -19)

Tedjasaputra, Mayke S.2001. Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini, Jakarta: Grasindo.

Yulianti Siantayani. 2020. *Loose Parts*, Semarang.

https://www.id.pinterest.com

Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
2020