

# BAHAN AJAR

## MODEL KEMITRAAN KELUARGA DENGAN SEKOLAH DASAR



PP PAUD DAN DIKMAS JAWA BARAT  
TAHUN 2016



# **BAHAN AJAR**

## **PERKEMBANGAN KECERDASAN ANAK**

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT  
PUSAT PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT  
(PPPAUD DAN DIKMAS) JAWA BARAT  
TAHUN 2016**

## **A. TUJUAN**

**Secara umum yang diharapkan dari materi “Terapi Bermain Anak” adalah : anak memiliki karakter yang baik**

Secara lebih rinci tujuan yang diharapkan agar peserta mampu :

- Beradaptasi dengan lingkungan
- Mengembangkan kreativitas dan daya pikirnya

### **Petunjuk Penggunaan**

1. Membaca dan menelaah bacaan dibawah ini
2. Diskusikan dengan teman atau instruktur apabila menemui kendala atau masalah
3. Menerapkan di keluarga

PP-PAUD & DIKMAS JABAR

## B. Konsep Terapi Bermain Pada Anak



Pada anak, upaya untuk menciptakan lingkungan dan memberikan yang terbaik bagi perkembangan berbagai potensi anak dapat dilakukan antara lain dengan menyajikan kegiatan bermain. Bermain adalah salah satu aspek penting dari kehidupan anak dan salah satu alat paling penting untuk menatalaksanakan stres karena hospitalisasi menimbulkan krisis dalam kehidupan anak, dan karena situasi tersebut sering disertai stress berlebihan, maka anak-anak perlu bermain untuk mengeluarkan rasa takut dan cemas yang mereka alami sebagai alat koping dalam menghadapi stress. Bermain sangat penting bagi mental, emosional dan kesejahteraan anak seperti kebutuhan perkembangan dan kebutuhan bermain tidak juga terhenti pada saat anak sakit atau anak di rumah sakit (Wong, 2009). Bermain sama dengan bekerja pada orang dewasa, dan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan anak serta merupakan satu cara yang

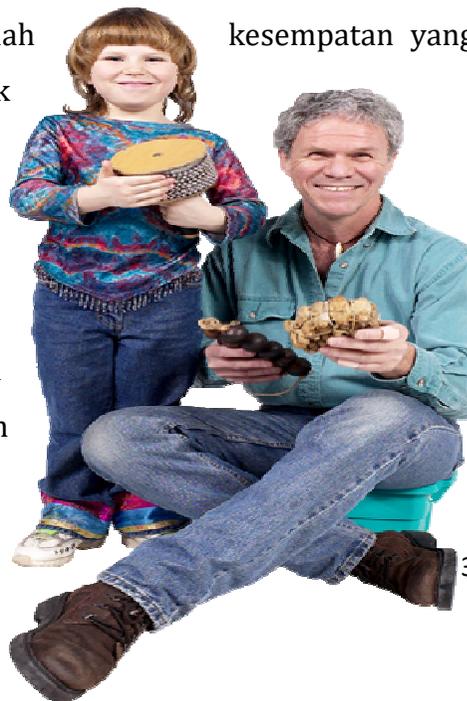
paling efektif menurunkan stres pada anak dan penting untuk mensejahterakan mental dan emosional anak (Champbel & Glaser, 1995 dikutip oleh Supartini, 2004). Bermain dapat dijadikan sebagai suatu terapi karena berfokus pada kebutuhan anak untuk mengekspresikan diri mereka melalui penggunaan mainan dalam aktivitas bermain dan dapat juga digunakan untuk membantu anak mengerti tentang penyakitnya (Mc. Guinness, 2001).

### C. Tujuan Bermain

Anak bermain pada dasarnya agar memperoleh kesenangan, sehingga ia tidak akan merasa jenuh. Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan dan cinta kasih. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial (Soetjiningsih, 1995). Anak dengan bermain dapat mengungkapkan konflik yang dialaminya, bermain cara yang baik untuk mengatasi kemarahan, kekuatiran dan kedukaan. Anak dengan bermain dapat menyalurkan tenaganya yang berlebihan dan ini adalah kesempatan yang baik untuk bergaul dengan anak lainnya (Soetjiningsih, 1995).

### D. Fungsi Bermain

Anak bermain pada dasarnya agar ia memperoleh



kesenangan, sehingga tidak akan merasa jenuh. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makan, perawatan dan cinta kasih. Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral dan bermain sebagai terapi (Soetjiningsih, 1995). Adapun fungsi lainnya yaitu sebagai berikut :

1. Perkembangan Sensoris-motorik

Pada saat melakukan permainan aktivitas sensoris-motoris merupakan komponen terbesar yang digunakan anak sehingga kemampuan penginderaan anak dimulai meningkat dengan adanya stimulasi-stimulasi yang diterima anak seperti : stimulasi visual, stimulasi pendengaran, stimulasi taktil (sentuhan) dan stimulasi kinetik.

2. Perkembangan Intelektual (Kognitif)

Pada saat anak bermain, anak melakukan eksplorasi, dan memanipulasi segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Terutama mengenal bentuk, warna ukuran, tekstur dan membedakan objek.

3. Perkembangan sosial.

Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima. Bermain dengan

orang lain akan membantu anak untuk mengembangkan hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan tersebut.

4. Perkembangan Kreativitaas

Dimana melalui kegiatan bermain anak akan belajar mengembangkan kemampuannya dan mencoba merealisasikan ide-idenya.

5. Perkembangan Kesadaran diri

Melalui bermain anak akan mengembangkan kemampuannya dan membandingkannya dengan orang lain dan menguji kemampuannya dengan mencoba peran-peran baru dan mengetahui dampak tingkah lakunya terhadap orang lain.

6. Perkembangan Moral Anak mempelajari nilai yang benar dan salah dari lingkungan, terutama dari orang tua dan guru. Dengan melakukan aktivitas bermain, anak akan mendapat kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut, sehingga dapat diterima di lingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan kelompok yang ada didalam lingkungannya.

7. Bermain sebagai Terapi

Pada saat anak dirawat di rumah sakit, anak akan mengalami berbagai perasaan yang sangat tidak menyenangkan seperti : marah, takut, cemas, sedih dan nyeri. Perasaan tersebut merupakan dampak dari hospitalisasi yang dialami anak karena menghadapi beberapa stresor yang ada di lingkungan

rumah sakit. Untuk itu, dengan melakukan permainan anak akan terlepas dari ketegangan dan stres yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya (distraksi).

#### **E. Faktor yang Mempengaruhi Bermain**

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi bermain, seperti yang dikemukakan oleh Supartini (2004), bahwa faktor yang mempengaruhi bermain diantaranya yaitu:

1. Tahap perkembangan anak, aktivitas bermain yang tepat dilakukan anak yaitu harus sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak, karena pada dasarnya permainan adalah alat stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak.
2. Status kesehatan anak, untuk melakukan aktivitas bermain diperlukan energi bukan berarti anak tidak perlu bermain pada saat anak sedang sakit.
3. Jenis kelamin anak, semua alat permainan dapat digunakan oleh anak laki-laki atau anak perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas dan kemampuan sosial anak. Akan tetapi, permainan adalah salah satu alat untuk membantu anak mengenal identitas diri.
4. Lingkungan yang mendukung, dapat menstimulasi imajinasi anak dan kreativitas anak dalam bermain.
5. Alat dan jenis permainan yang cocok, harus sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak

## **F. Kategori Bermain**

Terbagi menjadi dua kategori, yaitu kategori bermain aktif dan kategori yang bermain pasif. Penjelasannya yaitu sebagai berikut :

1. Bermain aktif, Dalam bermain aktif kesenangan timbul dari apa yang dilakukan anak, apakah dalam bentuk kesenangan bermain alat misalnya mewarnai gambar, melipat kertas origami, puzzle dan menempel gambar. Bermain aktif juga dapat dilakukan dengan bermain peran misalnya bermain dokter-dokteran dan bermain dengan menebak kata (Hurlock, 1998).
2. Bermain pasif, Dalam bermain pasif, hiburan atau kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi, anak hanya menikmati temannya bermain atau menonton televisi dan membaca buku. Bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir sama dengan bermain aktif (Hur lock, 1998).

## **G. Bentuk-bentuk Permainan**

1. Pada usia 25-36 bulan, tujuannya adalah :
  - a) Menyalurkan emosi atau perasaan anak.
  - b) Mengembangkan keterampilan berbahasa.
  - c) Melatih motorik halus dan kasar.
  - d) Mengembangkan kecerdasan (memasangkan, menghitung, mengenal dan membedakan warna).

- e) Melatih kerjasama mata dan tangan.
- f) Melatih daya imajinasi.
- g) Kemampuan membedakan permukaan dan warna benda.

Adapun alat permainan yang di anjurkan pada anak usia 25-36 bulan, yaitu sebagai berikut :

- 1) Alat-alat untuk menggambar.
  - 2) Lilin yang dapat dibentuk
  - 3) Pasel (puzzle) sederhana.
  - 4) Manik-manik ukuran besar.
  - 5) Berbagai benda yang mempunyai permukaan dan warna yang berbeda.
  - 6) Bola.
2. Pada usia 32-72 bulan, tujuannya yaitu adalah :
- a) Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan.
  - b) Mengembangkan kemampuan berbahasa.
  - c) Mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi.
  - d) Merangsang daya imajinasi dsengan berbagai cara bermain pura-pura (sandiwara).
  - e) Membedakan benda dengan permukaan.
  - f) Menumbuhkan sportivitas.
  - g) Mengembangkan kepercayaan diri.
  - h) Mengembangkan kreativitas.
  - i) Mengembangkan koordinasi motorik (melompat, memanjat, lari, dll).

- j) Mengembangkan kemampuan mengontrol emosi, motorik halus dan kasar.
- k) Mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang diluar rumahnya.
- l) Memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan, misal : pengertian mengenai terapung dan tenggelam.
- m) Memperkenalkan suasana kompetisi dan gotong royong.

Adapun alat permainan yang di anjurkan pada anak usia 32-72 bulan, yaitu sebagai berikut :

- 1) Berbagai benda dari sekitar rumah, buku bergambar, majalah anak-anak, alat gambar & tulis, kertas untuk belajar melipat, gunting, air, dll.
- 2) Teman-teman bermain : anak sebaya, orang tua, orang lain diluar rumah

## Daftar Rujukan

<http://rimaanggriani18.blogspot.co.id/2014/05/terapi-bermain-pada-anak-3407.html> di akses pada 27 Oktober 2016

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/24484/4/Chapter%20II.pdf> di akses pada 27 Oktober 2016

PP-PAUD & DIKMAS JABAR