

Pengembangan Program Kegiatan Bermain Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Usia 4–6 Tahun

Adriani Tamo Ina Talu

Jurusan Pendidikan Guru PAUD, Universitas Katolik Indonesia. Jalan Ahmad Yani No. 10, Ruteng-Flores-NTT, 86518. Indonesia.

Email: inatalu@gmail.com

Abstrak

Bermain merupakan hakikat dan kebutuhan fundamental bagi anak usia dini, menjadi sarana utama untuk mengembangkan seluruh potensi dirinya secara optimal. Anak usia dini memandang bermain, belajar, dan bekerja sebagai satu kesatuan. Oleh karena itu, permainan edukatif dan alat permainan yang sesuai menjadi esensial dalam menstimulasi enam aspek perkembangan: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Artikel ini bertujuan merumuskan kerangka program kegiatan bermain yang kondusif berdasarkan tahapan dan jenis permainan yang relevan untuk anak usia 4–6 tahun. Program kegiatan bermain yang terstruktur harus berlandaskan usia dan tahap perkembangan anak untuk mengubah kekuatan potensial anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan hidup kelak.

Kata kunci: Kegiatan bermain; program bermain; anak usia 4–6 Tahun; aspek perkembangan

Development of a Play Activity Program Based on the Developmental Aspects of Children Aged 4–6 Years

Abstract

Play is a fundamental necessity for early childhood, serving as the primary means for optimally developing their full potential. Early childhood views play, learning, and work as a unified whole. Therefore, educational games and appropriate play equipment are essential in stimulating six aspects of development: religious and moral values, physical motor skills, cognitive skills, language skills, social emotional skills, and the arts. This article aims to formulate a framework for a conducive play program based on stages and types of play relevant to children aged 4–6 years. A structured play program should be based on the child's age and developmental stage to transform the child's potential strengths into various abilities and life skills later in life.

Keywords: *Play activities; play programs; children aged 4–6 years; developmental aspects*

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak ditandai dengan hasrat kuat untuk bermain; bermain adalah aktivitas yang menggembirakan, menyenangkan, dan menimbulkan kenikmatan (Mayesti, 1990). Bermain merupakan kegiatan pokok dan penting untuk anak, dan memiliki nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh beragam pengalaman, mengenal dunia sekitar, dan melaksanakan tugas-tugas

perkembangannya (Sujiono & Nuraini, 2010).

Perkembangan anak dapat dioptimalkan melalui penataan lingkungan bermain yang baik (Bronson & Martha, 1998). Pendidik dan orang tua memiliki tugas krusial untuk menyediakan lingkungan bermain yang kondusif, berfungsi sebagai fasilitator dan motivator dalam mengarahkan kegiatan bermain yang edukatif. Konsep *play-based learning* (pembelajaran berbasis bermain) saat ini semakin

diakui urgensinya, menekankan bahwa bermain adalah fondasi kurikulum PAUD yang efektif, khususnya dalam kerangka konseptual yang kuat (Harkema & Korp, 2022);(Pratiwi & Widiasturi, 2024).

Kegagalan dalam menyajikan aktivitas bermain yang sesuai dapat menghambat stimulasi optimal bagi perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator, terutama dalam kegiatan bermain *outdoor*, sangat penting untuk memastikan stimulasi fisik motorik yang optimal bagi anak usia 4–6 tahun (Dewi, 2023). Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk: (1) Mengidentifikasi hakikat, karakteristik, serta fungsi bermain bagi perkembangan anak usia 4–6 tahun. (2) Menganalisis jenis-jenis permainan yang sesuai dengan aspek perkembangan anak. (3) Merumuskan program kegiatan bermain yang relevan untuk anak usia 4–6 tahun.

METODE

Artikel ini menggunakan pendekatan Studi Konseptual/Tinjauan Pustaka (*Literature Review*). Data dikumpulkan melalui kajian literatur mendalam terhadap konsep-konsep kunci yang berkaitan dengan kegiatan bermain, teori perkembangan anak usia dini (PAUD), dan desain program pembelajaran anak usia 4–6 tahun. Prosedur kajiannya adalah

- (1) Identifikasi konsep kunci. Konsep utama yang dianalisis mencakup definisi bermain, karakteristik bermain (Jeffree, McConkey, dan Hewson dalam Catron et al., 1999, fungsi bermain (Montolalu, 2011), dan tahapan bermain (Parten dan Rogers dalam Catron et al., 1999).
- (2) Kategorisasi Jenis Permainan. Literatur dikaji untuk mengklasifikasikan jenis permainan berdasarkan dua kriteria: (1) Keterlibatan anggota tubuh (Aktif vs. Pasif) dan (2) Keterampilan/Kemampuan yang dikembangkan (Kognitif, Motorik, Bahasa, Seni, Moral).
- (3) Formulasi Program Kegiatan. Berdasarkan analisis fungsi dan

jenis permainan, program kegiatan bermain yang spesifik dirumuskan sebagai rekomendasi program bagi guru TK/RA.

Sumber yang digunakan mencakup pustaka klasik dan diperkuat dengan tinjauan artikel ilmiah dalam 5 tahun terakhir (2020–2024) untuk memastikan relevansi dan kekinian konsep dalam implementasi kurikulum PAUD saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat dan Tahapan Bermain Anak Usia Dini

Bermain didefinisikan sebagai aktivitas sukarela, bebas dari aturan yang mengikat, fokus pada proses bukan hasil, dan didominasi oleh anak itu sendiri. Jeffree, McConkey, dan Hewson (dalam Catron et al., 1999) menjelaskan enam karakteristik kegiatan bermain yang penting: muncul dari dalam diri anak, bebas dari aturan mengikat, merupakan aktivitas nyata, fokus pada proses, didominasi oleh pemain, dan melibatkan peran aktif pemain.

Parten dan Rogers (dalam Catron et al., 1999) mengidentifikasi enam tahapan perkembangan bermain yang menunjukkan perkembangan sosial anak, mulai dari tahap *Unoccupied* (hanya mengamati), *Onlooker* (mengamati tanpa terlibat), *Solitary Independent Play* (bermain sendiri), *Parallel Activity* (bermain di dekat anak lain tanpa interaksi), *Associative Play* (berinteraksi ringan tanpa tujuan bersama), hingga *Cooperative or Organized Supplementary Play* (bermain bersama secara terorganisir dengan peran yang saling memengaruhi dan memiliki tujuan bersama).

Klasifikasi Jenis Permainan Sesuai Aspek Perkembangan

Jenis permainan dapat diklasifikasikan untuk memastikan stimulasi optimal terhadap keenam aspek perkembangan anak.

- a) Berdasarkan Keterlibatan Anggota Tubuh
 1. Bermain Aktif. Melibatkan banyak aktivitas dan gerakan tubuh.

Contohnya bermain di sudut rumah tangga, bermain balok, pasir, air, ayunan, dan sepak bola.

2. Bermain Pasif. Kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik, di mana anak memperoleh kesenangan dari luar dirinya. Contohnya mendengarkan cerita. Manfaatnya mencakup sumber pengetahuan, peningkatan kosakata, dan pemusatan perhatian (Sujiono & Nuraini, 2010).

b) Berdasarkan Kemampuan dan Keterampilan yang Dikembangkan

Kemampuan yang Dikembangkan	Jenis Permainan	Manfaat Utama
Kognitif	Klasifikasi benda, memperkirakan jumlah, mengamati benda alam.	Meningkatkan kemampuan berpikir logis dari konsep sederhana ke kompleks ((Lestari, 2012).
Motorik (Kasar & Halus)	Berlari, memanjat, konstruksi balok/lego.	Melatih koordinasi gerakan motorik secara berulang-ulang.
Konstruktif	Menyusun balok, lego menjadi bangunan.	Melatih motorik halus dan kemampuan kognitif (keseimbangan, perencanaan). Studi menunjukkan adanya hubungan positif antara bermain konstruktif dengan peningkatan kemampuan kognitif dan motorik halus (Mardiyah &

		Lestari, 2022)
Bahasa	Bermain drama, sandiwara boneka, kuda bisik/telepon berantai.	Meningkatkan perbendaharaan kosakata, spontanitas, dan kelancaran berkomunikasi.
Seni	Menyanyi, menari, melukis, membentuk plastisin.	Meningkatkan kepekaan/apresiasi seni dan rasa percaya diri (Sujiono & Nuraini, 2013).
Moral dan Sosial Emosional	Bermain dengan giliran, drama peran.	Menumbuhkan sikap antri, sabar, dan kepedulian universal. Permainan tradisional juga terbukti efektif dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak melalui interaksi dan aturan kelompok (Sujiono & Nuraini, 2013)

Program Kegiatan Bermain yang Direkomendasikan

Guru anak usia 4–6 tahun harus mampu merancang program bermain berdasarkan usia dan tahap perkembangan anak (Catron et al., 1999).

- a) Bermain balok. Permainan konstruksi yang mengembangkan daya nalar, konsep matematika (bentuk, ukuran, warna), sosialisasi (berbagi tugas), dan

pengetahuan sosial (Bronson & Martha, 1998).

- b) Bermain alat manipulatif. Alat permainan kecil yang diletakkan di atas meja, mengembangkan keterampilan bekerja dan daya pikir. Contohnya puzzle, mozaik, dan manik-manik (Lestari, 2012).
- c) Sudut rumah tangga. Kegiatan ini mendukung perkembangan bahasa (drama) dan sosialisasi melalui permainan peran.
- d) Bermain di luar ruangan (*outdoor*). Halaman sekolah yang menyediakan ayunan, papan luncur, dsb. Mendukung sosialisasi dan perkembangan fisik motorik kasar anak. Urgensi peran guru sebagai fasilitator di ruang *outdoor* sangat vital untuk memaksimalkan stimulasi fisik motorik anak (Dewi, 2023). Program kegiatan bermain ini selaras dengan pendekatan *play-based learning* yang menjadi fokus implementasi kurikulum PAUD terbaru di Indonesia (Pratiwi & Widiasturi, 2024).

SIMPULAN

Bermain merupakan kegiatan pokok dan penting bagi anak usia dini (Sujiono & Nuraini, 2010), menjadi wahana optimalisasi enam aspek perkembangan. Program bermain harus dirancang secara sistematis berdasarkan klasifikasi jenis permainan: (1) bermain aktif dan pasif, dan (2) permainan berdasarkan kemampuan yang dikembangkan. Program kegiatan bermain yang direkomendasikan berfungsi sebagai kerangka kerja bagi guru TK/RA untuk mendukung perkembangan anak secara holistik. Guru wajib mampu merancang program kegiatan bermain berdasarkan usia dan tahap perkembangannya.

Perlu dilakukan penelitian empiris lebih lanjut untuk menguji efektivitas program kegiatan bermain yang terintegrasi (misalnya, integrasi bermain

konstruktif dengan stimulasi kognitif) dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka di PAUD Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bronson, & Martha, B. (1998). *The Right Stuff for Children Birth to 8: Selecting Play Material to Support Development*. NAEYC.
- Catron, E. C., & Allen, J. (1999). *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model, 2nd Edition*. Merrill Publish.
- Harkema, J., & Korp, W. (2022). The power of play: A conceptual framework for play-based learning in early childhood education. *Journal of Early Childhood Research*, 20(4), 450–465.
- Dewi, K. A. (2023). Urgensi Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Program Bermain Outdoor untuk Stimulasi Fisik Motorik Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 12 (3), 205–215.
- Lestari, S. (2012). *Aktivitas Cerdas Pengisi Kegiatan PAUD*. Platinum.
- Mardiyah, L., & Lestari, W. (2022). Manajemen Sekolah Ramah Anak di Lembaga PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11 (2), 145–158.
- Mayesti, M. (1990). *Creative Activities for Young Children 4th Ed: Play Development and Creativity*. Delmar Publisher Inc.
- Montolalu, B. E. F. (2011). *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Pratiwi, A., & Widiasturi, W. (2024). Studi Literatur: Implementasi Pendekatan Play-Based Learning dalam Pembelajaran PAUD di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (1), 50–60.
- Sujiono, & Nuraini, Y. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks.
- Sujiono, & Nuraini, Y. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Permata Puri Media.