

BERMAIN UNTUK PENGEMBANGAN ASPEK BAHASA DAN MOTORIK*

Tadkiroatun Musfiroh.
(Pusdi PAUD Lemlit UNY, FBS-UNY, PGTK-UNY)

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk yang paling banyak bermain. Barulah setelah itu, primata dan hewan (Bruner, 1976). Banyak alasan yang membuat manusia suka bermain, beberapa di antaranya adalah kesenangan, relaksasi, kesehatan, dan belajar.

Bagi anak-anak, bermain lebih merupakan suatu kebutuhan yang mutlak ada. Jika tidak, menurut Conny R. Semiawan (2002: 21), ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja. Maka tidak berlebihan, jika Catron dan Allen dalam bukunya *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model* (1999:21) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan mencipta sesuatu.

B. Aspek Perkembangan Anak dan Bermain dalam Kurikulum

Anak berkembang dalam berbagai aspek. Aspek-aspek itu dapat dipilah menurut sudut pandang yang berbeda, tetapi berisi hakikat yang sama. Bagi guru-guru TK di Indonesia, karena faktor “aturan” dari atas, aspek itu dibagi menjadi aspek bahasa, daya cipta (kreativitas), daya pikir (kognisi), jasmani (motorik kasar), keterampilan (motorik halus), dan Perilaku (mencakup moral, agama, disiplin, emosi, dan keterampilan bermasyarakat)(Depdikbud, 1994). Pada kurikulum yang sekarang, aspek tersebut telah mengalami perkembangan sehingga meliputi emosi, sosial, bahasa dan komunikasi, seni, dan daya pikir (Puskur Balitbang, 2002:21)

Apabila dicermati, tugas perkembangan anak sangatlah kompleks dan beragam. Oleh karena itu, tidak berlebihan jika pemerintah berupaya mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak, antara lain :

- mengenalkan dunia sekitar;
- mengembangkan sosialisasi;
- mengenalkan pada peraturan;
- menanamkan disiplin.

Pengembangan hal-hal tersebut dimasukkan ke dalam semua aspek. Mengapa hal-hal tersebut perlu dikembangkan?

Disajikan di hadapan guru-guru TK (IGTKI) Kab. Sleman
di Tempel-Sleman, 10 Februari 2004

- karena anak mempunyai rasa ingin tahu (curiosity) dan antusiasme yang sangat kuat terhadap sesuatu;
- karena anak memiliki sikap berpetualang;
- karena anak senang memperhatikan dan banyak bertanya;
- karena anak senang bergerak dan mengembangkan otot-otot besar

dan halus;
karena anak perlu mempersiapkan diri terhadap tugas penguasaan keterampilan dasar akademik yaitu untuk belajar menggambar dan menulis
karena anak senang berinteraksi dengan teman sebaya
karena anak perlu meningkatkan kemampuan berkomunikasi
(Puskur Balitbang, 2002:22).

Oleh karena anak mengembangkan dirinya dan membangun pengetahuannya dalam keaktifannya saat ia menjelajahi lingkungan sekitarnya, maka proses pembelajaran dibuat secara **natural, hangat, dan menyenangkan** melalui kegiatan **bermain**. Anak lebih banyak belajar dengan cara berbuat dan mencoba langsung daripada dengan cara mendengarkan penjelasan orang dewasa.

Para ahli meyakini dan membuktikan bahwa bermain dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Artinya, melalui bermain anak belajar sekaligus mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang ada di dalam dirinya. Berikut ini dijelaskan manfaat bermain bagi pengembangan bahasa dan motorik (kasar dan halus)

C. Bermain dalam Program Kegiatan

Untuk membuat program kegiatan yang didasarkan pada prinsip belajar melalui bermain, guru perlu mencermati ciri-ciri bermain. Pencermatan ini akan menghindarkan proses bermain berubah ke arah bekerja (dalam penelitian disebutkan bahwa anak membedakan konsep bermain, bekerja, dan setengah bermain setengah bekerja (Wing, 1996)).

Adapun kriteria yang perlu dipegang kuat oleh guru dalam membuat program kegiatan pembelajaran melalui bermain adalah sebagai berikut.

- (1) kegiatan harus menyenangkan, menggembirakan;
- (2) tidak ada paksaan, anak boleh berhenti kalau dia lelah;
- (3) ada pilihan bagi anak untuk ikut terlibat atau tidak, atau memilih kegiatan tertentu;
- (4) tidak ada hukuman apabila anak "gagal"
- (5) lebih fleksibel

(lihat Garvey, 1990; Hoorn, 1999)

Di samping itu, kegiatan harus dirancang dengan memperhatikan aspek waktu, tujuan pengembangan, tempat, dan media yang tersedia

3. Manfaat Bermain bagi Anak

NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) dan ACEI (*Association for Childhood Education International*) menegaskan bahwa bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberi kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep beraksara (Isenberg & Jalongo, 1993).

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan

diri anak, meliputi dunia fisik dan sosial, sistem komunikasi. Pendek kata, bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak (Garvey, 1990). Kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik (Catron & Allen, 1999:23-26).

Bermain, menurut Piaget (via Catron & Allen, 1999:25), mendukung proses asimilasi dan akomodasi. Dalam proses asimilasi, anak mengabstraksikan informasi dari dunia di luar dirinya dan menyesuaikan informasi tersebut ke dalam sistem pengetahuan yang ada. Dalam proses akomodasi, anak memodifikasi sistem pengetahuan yang menyatakan apa yang sebenarnya mereka ketahui.

Sebagaimana Piaget, Vygotsky pun percaya bahwa konflik dan penyelesaian masalah merupakan ciri perkembangan anak yang esensial. Ia tertarik secara khusus pada dinamika sosial yang mendukung perkembangan. Vygotsky menciptakan istilah Zona of Proximal Development (ZPD), yakni suatu istilah yang mengacu pada kondisi-kondisi pemahaman anak lebih lanjut yang merupakan hasil dari interaksi sosial. Seperti Piaget, Vygotsky pun menyatakan bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan anak. Bermain, menurut Vygotsky (1967:16) merupakan sumber perkembangan dan menciptakan ZPD.

1. Bermain dan Perkembangan Bahasa

Meskipun bahasa dan komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kognisi, tetapi dalam hal ini dibicarakan tersendiri karena bahasa dan komunikasi merupakan aspek perkembangan yang utama pada anak. Kecepatan anak dalam berbicara (bahasa pertama) merupakan salah satu keajaiban alam dan menjadi bukti kuat dari dasar biologis untuk pemerolehan bahasa (Chomsky, 1968). Pada saat yang sama, perkembangan kompetensi berbahasa, yakni kemampuan untuk menggunakan seluruh arturan berbahasa baik untuk ekspresi (berbicara) maupun interpretasi (memberi makna), dipengaruhi oleh pengalaman dan lingkungan anak (Hart & Risley, 1995). Selama tahun-tahun awal prasekolah, khususnya di Taman Kanak-kanak, interaksi dengan orang dewasa dan penutur lain yang lebih tua, memainkan peranan yang penting dalam mendukung perkembangan kemampuan berkomunikasi anak (Bredenkamp & Copple, 1999:100).

Pada usia TK, anak-anak biasanya telah menguasai sekitar 4000 hingga 6000 kata. Pada usia ini, bahasa berkembang sangat cepat. Rata-rata anak menambahkan 50 kata baru setiap bulan. Pada usia itu pula, anak-anak mulai mengenal tulisan, variasi bahasa yang berbeda dalam berbagai konteks, seperti bahasa untuk bertelepon, memesan makanan di restoran, atau mengucapkan selamat pada pesta ulang tahun.

Bahasa lisan memegang peranan yang penting bagi perkembangan sosial anak. Di samping itu, perkembangan bahasa lisan juga menjadi alat untuk merepresentasikan mental yang oleh Vygotsky (1978) disebut “mediasi verbal”, yakni kemampuan untuk memberi label pada objek dan proses yang sangat penting untuk perkembangan konsep, generalisasi, dan kemampuan berpikir. Peningkatan kapasitas penggunaan bahasa anak usia dini merupakan kunci perkembangan mereka dan memungkinkan anak menyelesaikan problem baru tanpa semata-mata mempercayakan pada metode coba-ralat.

Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi, dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul. Terlebih-lebih kegiatan bermain peran. Kegiatan

bermain peran memiliki manfaat yang sangat besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa dan berbahasa anak. Bahkan, bermain peran memiliki peran yang besar bagi perkembangan kognitif, emosi, dan sosial anak (Bredekamp & Copple, 1999:110).

Bukan hanya itu. Bermain juga menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak untuk belajar bahasa kedua (Heat, 1983 via Bredekamp & Copple, 1999:110). Seperti diketahui, masa-masa awal perkembangan anak merupakan waktu yang tepat untuk memperoleh bahasa kedua (*second language*). Anak-anak yang memperoleh bahasa kedua pada masa kritis cenderung dapat berbicara sebagaimana penutur asli bahasa tersebut.

Beberapa permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan bahasa adalah :

(a) Bermain peran

Anak memainkan peran tertentu, seperti pohon yang ditebangi, daun yang sedih karena rontok, anak yang patuh, atau anak yang tersesat. Kata-kata yang digunakan tidak terlalu panjang, berwujud pengulangan-pengulangan, dan memungkinkan anak berimprovisasi dengan gerak-gerak yang termaknai anak.

(b) Kuis kata, tebak kata, tebak huruf

Anak mencari kata-kata yang sesuai, mengidentifikasi kata-kata yang tidak hadir, atau mengidentifikasi huruf-huruf yang disembunyikan.

(c) Cocok kata, cocok huruf

Anak-anak mencocokkan kata dengan gambar, huruf awal dengan gambar, menata huruf hingga membentuk kata, mencocokkan huruf artifisial (dari daun misalnya) dengan lambang huruf yang sebenarnya.

(d) Tirukan-laksanakan

Anak-anak menyimak cerita pendek yang berisi perintah yang harus dilaksanakan anak. Misal, sang raja tertawa..ha..ha.. “Ambilkan tiga buah balok warna apa saja”. (permainan ini merangsang keterampilan menyimak anak)

2. Bermain dan Perkembangan Motorik

Anak-anak, melalui bermain, dapat mengontrol gerak motor kasar dan halus. Pada saat bermain, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, meloncat, melompat. Pada saat bermain, anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat, berputar, dan beralih respon untuk irama. Mereka juga dapat mempraktikkan keterampilan motorik halus mereka seperti menjahit, menata puzzle, memaku paku ke papan, mengecat.

Anak usia 5 hingga 6 tahun perlu bermain aktif. Mereka dapat melempar, menangkap, menendang, memukul, bersepeda roda dua, dan meluncur. Saat ini banyak anak-anak yang menghabiskan waktunya untuk aktivitas pasif, seperti menonton televisi atau video. Anak-anak tersebut membutuhkan kesempatan untuk memanjat, berayun, mendorong, menarik, berlari, meloncat, melompat, dan berjalan dalam rangka menguasai tubuh mereka (Brewer, 1995:151).

Kenyataan bahwa bermain membantu anak meningkatkan kemampuan mengontrol dan mengkoordinasikan tubuh telah diakui para ahli. Bermain mendorong keterampilan perseptual motor dalam wilayah:

- (1) koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, seperti menggambar, menulis, memanipulasi objek, menaksir secara visual, melempar, menendang, menangkap;

- (2) keterampilan lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, berbaris, meloncat, mencongklak, merayap, berguling, dan merangkak;
- (3) keterampilan nonlokomotor, seperti membungkuk, menjangkau, memutar tubuh, merentang, mengayun, berjongkok, berjongkok, duduk, berdiri;
- (4) kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh seperti menunjukkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran ritmik, keseimbangan, kemampuan untuk mengambil start, kemampuan menghentikan gerak, dan mengubah arah;

(Catron & Allen, 1999:25-26)

Hampir semua permainan merangsang perkembangan motorik anak. Permainan yang dapat diprogram untuk merangsang perkembangan motorik anak, antara lain, adalah :

- (a) merayap di antara dua rintangan
Anak merayap di antara rintangan atas dan samping. Permainan dilakukan di atas pasir yang diberi pancang-pancang.
- (b) memanjat tali
Anak memanjat tali yang dirajut seperti jala bermata empat. Jala dibuat seperti tudung perkemahan. Anak berlomba memanjat dan menuruni. Apabila gagal anak akan terjatuh di pasir.
- (c) melompat di antara dua batu (batu bisa diganti konblok, kertas)
Anak melompati batu-batu yang telah ditata. Lebar jarak diatur sedemikian rupa sehingga tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Sedapat mungkin jarak diatur dalam jarak yang bervariasi.
- (d) berputar berderajat
Anak melompati bangun-bangun geometri sesuai perintah. Anak mungkin melompat ke depan, ke samping, berputar, ke belakang, atau diam di tempat
Anak-anak memutar tubuhnya sesuai contoh guru. Misalnya, ke kanan (guru memutar tubuh ke kanan 90 derajat sambil melompat), ke belakang (guru memutar tubuhnya 180 derajat sambil melompat)
- (e) meniti titian
Anak meniti titian 4-6 cm sepanjang dua meter. Mula-mula tangan dipegangi guru. Setelah bisa, anak-anak berusaha meniti sendiri dengan berusaha menjaga keseimbangan tubuh.
- (f) lomba engklek
Anak-anak secara berkelompok berbaris. Nomor 1 dari tiap kelompok meloncat dengan tumpu satu kaki (engkek) hingga seberang lalu menyerahkan tongkat estafet ke anak di seberang. Anak nomor 2 (di seberang) menerima tongkat estafet dan engkek. Sampai di seberang diberikan kepada anak nomor 3 dalam kelompok, begitu seterusnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bredenkamp, Sue & Copple, Carol. 1999. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington, D.C. : National Association for the Education of Young Children.

Catron, C.E. & Allen, J. 1999. *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*. New

Jersey : Merrill, Prentice-Hall.

Garvey, 1990. *Play : Developing Child. (enlarged edition)*. Massachusetts : Harvard University Press.

Hoorn, J.V. dkk. 1999. *Play at the Center of the Curriculum*. New Jersey : Prentice Hall.

Wing, Lisa A. 1995. "Play is not the Work of the Child : Young Children's Perceptions of Work and Play". Dalam *Early Childhood Research Quarterly*. 10, 223-247