

Nurul Idhayani, S.Pd., M.Pd.
Sitti Salma, S.Pd., M.Pd.
Jumiati Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.



BERMAIN DAN PERMAINAN Anak



BERMAIN DAN PERMAINAN Anak

Bermain dan Permainan: Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak, sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri. Oleh karena itu, tak heran jika anak-anak menghabiskan semua waktunya untuk bermain. Terkadang orang tua agak pusing dengan perilaku anaknya yang kalau sudah asyik bermain sulit untuk diajak berhenti sebentar walaupun hanya untuk sekedar makan atau tidur siang. Dengan hadirnya PAUD (pendidikan anak usia dini) baik pada jalur formal yaitu TK/RA, maupun non formal yaitu TPA/KB/Play Group, sebagai wadah pengembangan seluruh aspek perkembangan anak. Diharapkan mampu mengatasi/memberikan solusi yang tepat bagi masalah yang dihadapi dalam pendidikan informal yaitu keluarga. Oleh karena itu, dalam menghadapi perkembangan zaman yang secara perlahan merubah pola bermain dan jenis permainan yang memiliki pengaruh besar bagi perkembangan anak dikemudian hari. Tetapi fenomena yang terjadi pada lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini sangat miris menyedihkan. Bukan karena sedikitnya jumlah lembaga tetapi kuantitas lembaga pendidikan anak usia dini telah manjur. Namun kualitasnya masih jauh dari prinsip-prinsip pembelajaran AUD. Untuk mengatasi problematika para pendidik anak usia dini yang berkaitan dengan kegiatan bermain dan permainan maka penulis tergugah untuk menghadirkan sebuah buku yang akan mengupas secara rinci mengenai berbagai hal mulai dari pengenalan bermain dan permainan anak di PAUD, teori permainan dalam konteks PAUD, jenis permainan untuk anak usia dini, peran guru dalam mengembangkan permainan anak penilaian dan evaluasi dalam konteks permainan anak di PAUD, penanganan konflik dan tantangan dalam bermain, hubungan antara bermain dan kurikulum PAUD, aspek keselamatan dalam permainan anak di PAUD, pendidikan karakter melalui permainan, peran orang tua dalam mendukung permainan anak di PAUD, integrasi teknologi dalam permainan anak, permainan tradisional dan budaya lokal, inovasi dalam permainan anak di PAUD dan terakhir dalam buku ini menyajikan studi kasus dan best practices.



0858 5343 1992
eurekamediaaksara@gmail.com
Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-520-538-4



BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK

Nurul Idhayani, S.Pd., M.Pd.

Sitti Salma, S.Pd., M.Pd.

Jumiati Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK

Penulis : Nurul Idhayani, S.Pd., M.Pd.
Sitti Salma, S.Pd., M.Pd.
Jumiati Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Meuthia Rahmi Ramadani

ISBN : 978-623-120-570-4

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, APRIL 2024**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2024

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hanturkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan ridha serta hidayah-Nya buku yang berjudul “*Bermain dan Permainan*” dapat terselesaikan. Dalam dunia pendidikan anak usia dini, kegiatan bermain sambil belajar ialah merupakan cara mereka untuk mendapatkan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*) dan juga nilai-nilai (*values*). Yang teraktualisasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, maka guru dituntut agar memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengelola pembelajaran dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang berpartisipasi baik langsung maupun tidak langsung dalam penulisan buku ini. Kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Oleh sebab itu penulis menyadari sepenuhnya bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Penulis berharap buku ini berguna dan bermanfaat bagi para calon pendidik anak usia dini, tenaga pendidik anak usia dini serta mereka yang berkepentingan dalam dunia pendidikan anak usia dini.

Sulawesi Tenggara, Maret 2024
Penulis,

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB 1 PENGENALAN BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK DI PAUD	1
A. Definisi dan Pentingnya Bermain di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	1
B. Peran Bermain dalam Pengembangan Anak.....	13
BAB 2 TEORI PERMAINAN DALAM KONTEKS PAUD	19
A. Teori Perkembangan Anak dan Kaitannya dengan Bermain.....	19
B. Pembelajaran Melalui Permainan Anak Usia Dini	25
BAB 3 JENIS PERMAINAN UNTUK ANAK USIA DINI	30
A. Permainan Sensorimotor dan Motorik	30
B. Permainan Kognitif dan Bahasa	39
C. Permainan Sosial dan Emosional	51
BAB 4 PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN PERMAINAN ANAK.....	60
A. Perencanaan dan Desain Permainan di Kelas PAUD.....	60
B. Fasilitasi Guru Dalam Permainan	75
BAB 5 PENILAIAN DAN EVALUASI DALAM KONTEKS PERMAINAN ANAK DI PAUD.....	79
A. Pendekatan Penilaian Berbasis Permainan.....	79
B. Pemahaman Hasil Belajar Anak Melalui Bermain.....	99
BAB 6 PENANGANAN KONFLIK DAN TANTANGAN DALAM BERMAIN.....	104
A. Mengatasi Konflik Antara Anak - Anak.....	104
B. Menanggapi Tantangan Dalam Mengorganisir Permainan	110
BAB 7 HUBUNGAN ANTARA BERMAIN DAN KURIKULUM PAUD	116
A. Integrasi Permainan Dalam Rencana Pembelajaran.....	116
B. Keterkaitan Permainan Dengan Standar PAUD	128

BAB 8	ASPEK KESELAMATAN DALAM PERMAINAN ANAK DI PAUD.....	133
	A. Penanggulangan Kecelakaan dan Cidera	133
	B. Pengawasan dan Pengelolaan Risiko	138
BAB 9	PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN.....	150
	A. Mengembangkan Moralitas dan Etika Anak	150
	B. Penguatan Nilai - Nilai Karakter Melalui Permainan	165
BAB 10	PERAN ORANG TUA DALAM MENDUKUNG PERMAINAN ANAK DI PAUD	173
	A. Kolaborasi Orang Tua dan Guru dalam Mendorong Bermain	173
	B. Peran Orang Tua sebagai Pendukung Perkembangan Anak	180
BAB 11	INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PERMAINAN ANAK.....	183
	A. Penggunaan Teknologi Edukasi dalam Permainan	183
	B. Tantangan dan Peluang Teknologi dalam Konteks PAUD	189
BAB 12	PERMAINAN TRADISIONAL DAN BUDAYA LOKAL	193
	A. Nilai Budaya Dalam Permainan Tradisional	193
	B. Mempertahankan dan Melestarikan Permainan Lokal	203
BAB 13	INOVASI DALAM PERMAINAN ANAK DI PAUD	207
	A. Pengembangan Permainan Baru Untuk Pembelajaran	207
	B. Mengintegrasikan Inovasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	230
BAB 14	STUDI KASUS DAN <i>BEST PRACTICES</i>	236
	A. Implementasi Sukses Permainan Anak di PAUD ...	236
	B. Pembelajaran dari Program PAUD dengan Fokus Permainan	238

DAFTAR PUSTAKA.....249
TENTANG PENULIS.....252

BAB

1

PENGENALAN BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK DI PAUD

A. Definisi dan Pentingnya Bermain di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pengertian Bermain pada Anak Usia Dini (AUD)

Bermain ialah merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lain daripada kehidupan biasa. Kemudian bermain juga dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Hurlock, 2018). Selaras dengan yang dikemukakan oleh Bettelheim (2008) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Selanjutnya Sigmund Freud dalam teori psikoanalisisnya (2019) mengemukakan bahwa bermain ialah sama dengan fantasi atau lamunan. Melalui bermain anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi, mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita. Selanjutnya melalui bermain

BAB 2

TEORI PERMAINAN DALAM KONTEKS PAUD

A. Teori Perkembangan Anak dan Kaitannya dengan Bermain

1. Teori Groos

Groos membuat formulasi mengenai teori latihan. Menurutnya permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti. Dengan begitu permainan anak-anak perempuan yang bermain dengan bonekanya dan memerankan diri sebagai layaknya seorang ibu yang sedang menjaga/ mengasuh anaknya yang masih balita seperti berbicara kepada boneka tersebut, menggendong, memandikan, memakaikan baju dan memberinya makan serta *menina bobokkannya*. Perilaku ini merupakan latihan bagi perangnya dikemudian hari untuk menjadi ibu sungguhan. Permainan ini terus mereka mainkan secara berulang-ulang bukan hanya sekali saja, sebab bermain merupakan suatu kebutuhan anak-anak. Dengan demikian, jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak ternyata memiliki andil yang sangat penting untuk mengembangkan peran mereka setelah dewasa nanti sesuai dengan peran gendernya.

2. Teori Hall

Hall yang banyak mendasari teorinya pada J.J Rousseau dan Darwin, memandang permainan berdasarkan teori rekapitulasi yaitu sebagai ulangan bentuk-bentuk aktivitas yang dalam perkembangan jenis manusia pernah memegang peranan yang dominan. Menurut teori

BAB 3

JENIS PERMAINAN UNTUK ANAK USIA DINI

A. Permainan Sensorimotor dan Motorik

Permainan Sensorimotor

Permainan sensorimotor merupakan permainan yang mengandalkan indera dan gerakan-gerakan tubuh. Pada anak pra sekolah, *misalnya keasyikan saat mendengar suara air, menghisap mie*. Anak-anak juga menikmati berbagai tekstur yang mereka rasakan saat bermain dengan pasir atau adonan terigu. Menurut Mulyono Abdurrahman (dalam Darwis, 2014) sensorimotor adalah gabungan antara masukan sensasi (*input of sensation*) dengan keluarnya aktivitas motorik (*output of motorik activity*). Anggota tubuh (panca indera) akan menerima sensasi atau rangsangan yang kemudian akan diteruskan ke seluruh anggota tubuh sebagai respon. Anggota tubuh yang biasanya berperan sebagai penerima respon biasanya sensoris (panca indera) maupun motorik (tangan dan kaki).

Pembelajaran sensorimotor diarahkan untuk melatih dan mengembangkan fungsi mata, telinga dan latihan otot-otot". Contohnya bereaksi jika dipanggil namanya, mengikuti benda dengan mata, menyusun balok, mengangkat dan menaruh benda, berlari dan berjalan. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa permainan sensorimotor adalah suatu permainan yang menggabungkan koordinasi sensoris yaitu panca indera dan motorik yang bertujuan untuk melatih fungsi mata, telinga, dan latihan otot-otot. Kemampuan sensorimotor

BAB 4 | PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN PERMAINAN ANAK

A. Perencanaan dan Desain Permainan di Kelas PAUD

1. Perencanaan Kelas PAUD

Konsep Perancangan

Pendidikan anak usia dini berbasis pendidikan seni merupakan suatu bangunan yang berfungsi sebagai pendidikan formal pertama setelah pendidikan keluarga dengan menggunakan metode pembelajaran seni. Pendidikan berbasis seni ini menggunakan metode pembelajaran seni. Pendidikan berbasis seni ini menggunakan kurikulum yang sama dengan sekolah lain pada umumnya namun yang membedakan dari sekolah lain adalah metode pemberian bahan pelajaran kepada anak dilakukan dengan cara melakukan kegiatan seni. Metode pembelajaran yang ada dalam pendidikan anak usia dini yaitu dengan menggabungkan antara seni rupa, seni musik dan seni tari. Kegiatan pembelajaran seni meliputi aktivitas fisik, dan cita rasa keindahan yang tertuang dalam kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasi dan berapresiasi melalui bahasa rupa, bunyi, gerak dan peran.

Pendidikan anak usia dini ditujukan untuk anak usia 3-4 tahun untuk Taman Bermain, 4-5 tahun untuk Taman Kanak - Kanak tahun pertama (TK-A) dan 5-6 tahun untuk Taman Kanak - Kanak tahun kedua (TK-B). Pendidikan Anak Usia Dini ini memiliki jumlah kelas masing-masing 3 dengan jumlah siswa per kelas 15 anak. Dengan demikian, Taman

BAB 5

PENILAIAN DAN EVALUASI DALAM KONTEKS PERMAINAN ANAK DI PAUD

A. Pendekatan Penilaian Berbasis Permainan Hakikat Penilaian Anak Usia Dini

Terdapat tiga istilah yang sering digunakan dalam kegiatan penilaian di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pengukuran, penilaian dan asesmen. Pengukuran lebih mengarah pada perkembangan anak dengan cara mengukur dan bersifat kuantitatif, misalnya mengukur tinggi dan berat badan, mengukur tinggi lompatan dan aktivitas mengukur lainnya. Istilah penilaian merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi. Penilaian dalam konteks pembelajaran di pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan berbagai informasi tentang kinerja dan kemajuan berbagai aspek perkembangan yang dapat dicapai oleh anak setelah mengikuti kegiatan pembiasaan dalam kurun waktu tertentu. Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak.

Penilaian proses dan hasil belajar anak usia dini adalah suatu proses mengumpulkan dan mengkaji berbagai informasi secara sistematis, terukur, berkelanjutan, serta menyeluruh tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu.

Ralph Tyler mengungkapkan bahwa penilaian merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan

BAB 6

PENANGANAN KONFLIK DAN TANTANGAN DALAM BERMAIN

A. Mengatasi Konflik Antara Anak - Anak

Secara bahasa konflik (*conflict*) berasal dari bahasa latin *configere* yang berarti saling memukul. Dengan demikian, maka konflik terdapat dua orang atau lebih yang saling “memukul” sehingga menyebabkan pertikaian dalam berbagai aspeknya. Konflik adalah suatu tindakan yang berakibat menghalangi, menghambat, atau mengganggu pihak lain yang dapat terjadi antar kelompok masyarakat ataupun dalam hubungan antar pribadi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Morton Deutsch, seorang pionir pendidikan resolusi konflik yang menyatakan bahwa dalam konflik, interaksi sosial antar individu atau kelompok lebih dipengaruhi oleh perbedaan daripada oleh persamaan. Sedangkan menurut Scannell konflik adalah suatu hal alami dan normal yang timbul karena perbedaan persepsi, tujuan atau nilai dalam sekelompok individu.

Istilah “*conflict*” dalam bahasa aslinya berarti suatu “perkelahian, peperangan, atau perjuangan” yaitu berupa konfrontasi fisik antara beberapa pihak tetapi arti kata tersebut kemudian berkembang menjadi “ketidaksepakatan yang tajam atau oposisi terhadap beberapa kepentingan, ide, dan lain-lain”.

Konflik dibagi menjadi dua jenis, yaitu *intrapersonal conflict* (konflik intrapersonal) dan *interpersonal conflict* (konflik interpersonal). Konflik intrapersonal adalah konflik yang terjadi dalam diri individu sendiri, misalnya ketika keyakinan yang

BAB 7

HUBUNGAN ANTARA BERMAIN DAN KURIKULUM PAUD

A. Integrasi Permainan Dalam Rencana Pembelajaran

Anak-anak mengembangkan keterampilan sangat penting seperti imajinasi, komunikasi dan penyelesaian masalah ketika mereka mengambil bagian dalam kegiatan kelompok, teka-teki, bermimpi, eksplorasi, membuat cerita dan dunia imajiner dalam permainan dengan mendukung pembelajaran anak-anak. Mungkin pengalaman guru adalah faktor utama; seorang guru tidak terbiasa dengan belajar melalui bermain dapat menghambat anak-anak dari mengekspresikan ide-ide mereka dan bermain skenario tertentu.

Di sisi lain, guru lebih berpengalaman akan memperluas pembelajaran melalui permainan menggunakan pengajaran efektif akan mempromosikan perolehan kualitas-kualitas baru melalui pembelajaran bermakna secara pribadi dalam perkembangan anak. Permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan, selain itu juga merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat.

BAB

8

ASPEK KESELAMATAN DALAM PERMAINAN ANAK DI PAUD

A. Penanggulangan Kecelakaan dan Cidera

Meskipun tindakan antisipasi telah dilakukan, kemungkinan anak mengalami kecelakaan saat anak menggunakan APE masih ada. Pendidik dapat melakukan beberapa tindakan penanggulangan saat kecelakaan dan cedera terjadi, diantaranya:

1. Menelan Benda Asing

Peserta didik dapat saja menelan benda-benda berukuran kecil. Benda-benda yang sering tertelan adalah koin, bagian dari mainan, karet, dan lain-lain. Jika benda-benda seperti ini tertelan, anak dapat mengalami luka, pendarahan, kesulitan bernafas, kejang, dan *shock*. Pada kejadian seperti ini, perlu dilakukan tindakan penanggulangan atau pemulihan. Tindakan penanggulangan risiko saat menggunakan APE, ada yang hanya dapat dilakukan oleh ahli dan ada yang dapat dilakukan oleh pendidik, sebagai pertolongan pertama. Berikut beberapa potensi risiko dan penanggulangan yang dapat dilakukan oleh pendidik. Hal pertama yang harus dilakukan adalah memastikan jenis dan jumlah benda yang sudah tertelan.

- a. Jepitlah kedua belah pipi anak dengan jari dan bukalah mulutnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui posisi benda tersebut
- b. Jika benda tersebut masih berposisi di dalam mulut, keluarkanlah perlahan-lahan dengan memasukkan jari

BAB 9

PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN

A. Mengembangkan Moralitas dan Etika Anak Hakikat Moralitas dan Etika

Pengertian moralitas dan etika memiliki kesamaan dan kemiripan makna. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), moral memiliki makna akhlak atau tingkah laku yang susila, sedangkan moralitas dimaknai dengan kesusilaan. Etika diartikan dengan tata susila atau suatu cabang filsafat yang membahas atau menyelidiki nilai-nilai dalam tindakan atau perilaku (akhlak) manusia. Kedua istilah tersebut memberikan gambaran bahwa yang menjadi pembahasan adalah masalah aturan berperilaku manusia dalam kehidupannya. Masing-masing istilah saling menguatkan dan melengkapi serta dapat dipergunakan sesuai konteks dan kebutuhan.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sedangkan moral merupakan kondisi pikiran, perasaan, ucapan, dan perilaku manusia yang terkait dengan nilai-nilai baik dan buruk.

BAB

10

PERAN ORANG TUA DALAM MENDUKUNG PERMAINAN ANAK DI PAUD

A. Kolaborasi Orang Tua dan Guru dalam Mendorong Bermain

Kolaborasi adalah suatu usaha untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan melalui pembagian tugas/pekerjaan dan satu kesatuan yang semuanya terarah pada pencapaian tujuan. Kolaborasi adalah suatu bentuk proses sosial, di mana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing. Kolaborasi berarti bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama ia adalah suatu proses sosial yang paling dasar. Biasanya, kolaborasi melibatkan pembagian tugas, di mana setiap orang mengerjakan setiap pekerjaan yang merupakan tanggung jawabnya demi tercapainya tujuan bersama.

Anak-anak belajar dengan lebih baik jika lingkungan sekelilingnya mendukung, yakni orang tua, guru, dan anggota keluarga lainnya serta kalangan masyarakat sekitar. Sekolah tidak dapat memberikan semua kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, sehingga diperlukan keterlibatan bermakna oleh orang tua dan anggota masyarakat.

Sedangkan dalam istilah administrasi, pengertian kolaborasi sebagaimana yang dijelaskan oleh Hadari Nawawi adalah usaha untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan melalui pembagian tugas/pekerjaan, tidak sebagai pengotakan kerja akan tetapi sebagai satu kesatuan kerja, yang semuanya terarah pada pencapaian tujuan ada tiga jenis

BAB

11

INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PERMAINAN ANAK

A. Penggunaan Teknologi Edukasi dalam Permainan Penggunaan Teknologi di Rumah

Era revolusi industri 4.0 bahkan telah akan memasuki era 5.0 siapa yang tidak mengenal teknologi. Semua kalangan generasi mulai membiasakan diri dengan adanya teknologi dalam kehidupan keseharian mereka. Teknologi yang pada zaman sebelumnya menjadi suatu kebutuhan tersier, semakin bergeser pada kebutuhan sekunder dan saat ini sebagian orang sudah menempatkan teknologi sebagai kebutuhan primer.

Saat ini anak hidup dalam dua jenis teknologi yang disebut media interaktif dan non interaktif. Kedua media ini memiliki perbedaan dan dampak yang berbeda dalam penggunaannya. Media interaktif merupakan perpaduan dari teks, grafik, audio, dan interaktif. Media interaktif memiliki berbagai keunggulan saat digunakan sebagai media untuk belajar anak, dikarenakan dapat meningkatkan motivasi anak, terdapat komposisi warna, musik, dan grafis animasi di dalam video tersebut sehingga menambah kesan realisme. Keberadaan media interaktif ini dapat membantu orang tua saat ingin memberikan pembelajaran dirumah dan meningkatkan kedekatan orang tua dan anak melalui kegiatan bersama mengikuti instruksi video yang sedang ditonton

Sedangkan media non interaktif meliputi beberapa program dalam televisi, video - video anak, DVD, dan beberapa media yang saat ini dapat dilihat langsung di pelbagai macam media. Pengguna media non interaktif lebih dituntun menjadi

BAB

12

PERMAINAN TRADISIONAL DAN BUDAYA LOKAL

A. Nilai Budaya Dalam Permainan Tradisional

Nilai adalah sifat atau kualitas yang melekat pada suatu objek, bukan objek itu sendiri. Suatu itu mengandung nilai artinya ada sifat atau kualitas yang melekat pada suatu itu. Misalnya, perbuatan itu bermoral, pemandangan itu indah. Susila dan indah adalah sifat yang melekat pada tindakan dan pemandangan. Segala sesuatu itu mengandung nilai, hanya derajat nilai itu positif atau negatif. Nilai-nilai apa yang terkandung di dalam sesuatu itu masih harus ditentukan kemudian. Ada usaha telah dilakukan untuk mengklasifikasikan nilai. Nilai dapat di golongan menjadi delapan kelompok, yaitu:

1. Nilai ekonomis yaitu ditunjukkan oleh harga pasar dan meliputi semua benda itu yang dapat dibeli. Misalnya, emas atau logam mulia mempunyai nilai ekonomis dibanding dengan seng
2. Nilai-nilai kejasmanian yaitu mengacu pada kesehatan, efisiensi, dan keindahan badan. Misalnya, kebugaran, kesehatan, kemulusan tubuh, dan kebersihan
3. Nilai-nilai hiburan yaitu nilai-nilai permainan di waktu senggang yang dapat menyumbang pada pengayaan kehidupan. Misalnya, kenikmatan rekreasi, keharmonisan musik, keselarasan nada
4. Nilai-nilai sosial yaitu berasal dari pelbagai bentuk perkumpulan manusia. Misalnya, kerukunan, persahabatan, persaudaraan, kesejahteraan, keadilan, kerakyatan, dan persatuan

BAB

13

INOVASI DALAM PERMAINAN ANAK DI PAUD

A. Pengembangan Permainan Baru Untuk Pembelajaran Konsep Media Pembelajaran

Anak usia dini ini merupakan masa di mana anak membutuhkan banyak stimulus untuk mengembangkan diri anak. Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, fisik motorik, Bahasa, sosial, emosional, agama. Buku ini akan mempelajari dan mencermati pengembangan alat permainan edukatif di lembaga pendidikan anak usia dini.

Guru/pendidik adalah orang tua di lembaga PAUD sebagai fasilitator dalam pembelajaran di PAUD hendaknya memiliki pemahaman yang memadai dan menyeluruh mengenai media pembelajaran dan pengembangannya seperti merancang, membuat, memanfaatkan, memelihara, dan menilai diri sendiri alat permainan yang digunakan untuk anak usia dini karena alat permainan ini selain untuk memenuhi kebutuhan bermain anak juga sebagai sumber yang mutlak untuk diperlukan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang peran penting untuk membantu pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang

BAB

14

STUDI KASUS DAN *BEST PRACTICES*

A. Implementasi Sukses Permainan Anak di PAUD

Berikut ini adalah contoh permainan anak di PAUD yang bisa sukses dalam pelaksanaan permainnya, permainan itu adalah permainan tradisional dengan nama raba-raba. Bentuk permainan anak sangat bervariasi antar daerah, antar etnis, dan antar bangsa berbeda-beda. Hasanah (2016) mengungkapkan bahwa Overbeck telah menghimpun ragam permainan dan nyanyian anak-anak yang ada di Indonesia yang jumlahnya lebih dari 690 macam. Padahal, setiap waktu permainan baru akan muncul sehingga jenis permainan senantiasa akan bertambah banyak.

Salah satu permainan tradisional adalah permainan tradisional raba-raba. Permainan tradisional raba-raba adalah permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak pada zaman dulu. Permainan raba-raba masih belum jelas berasal dari daerah mana. Permainan raba-raba hampir sama dengan permainan tradisional "BABU-BUTAAN" yang berasal dari Banjar.

Permainan Babu-butaaan ini dilakukan minimal 3 orang dan maksimal 6 orang. Sedangkan permainan Tradisional Raba-raba tidak mempunyai batasan jumlah pemain. Permainan Raba-raba dilakukan dengan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang jadi peraba (si buta). Hompimpa merupakan sebuah cara untuk menentukan siapa yang menang dan kalah dengan menggunakan telapak tangan yang dilakukan oleh minimal tiga peserta secara bersama-sama, peserta mengucapkan kata *hom-pim-pa*. Setelah ditemukan pemain yang

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Husein. 2022. *Konsep-Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: FKIS IKIP
- Ahimsa-Putra, Heddy Shri . 2018. *Permainan Tradisional Anak-anak di Jawa dan Tantangan Era Kesejagadan*", dalam *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Anita, Yus. 2022. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: (Kencana Prenada Media Grou.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Asnawir & Usman, M. Masyiruddin. 2022. *Media Pembelajaran*, Jakarta; Ciputat Pers
- Buzan, Tony. 2023. *Brain Child How Smart Parents Make Smart Kids*, London, Thorson
- Damayanti, Eka and Others. 2018. Manajemen Penilaian Pendidikan Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak Citra Samata Kabupaten Gowa. *Journal Of Early Childhood Education, Vol 1.1*
- Dharmamulya, Sukirman. 2018. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Firdaos, Rijal. 2016. *Desain Instrument Pengukur Afektif*, Bandar Lampung: CV. Aura
- F.J. Monks. 2022. *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Helm, Harris J dan Katz, G Lilian. 2016. *The Project Approach in the Early Years*. New York : Howker Brownlow Educatin.
- Helm, Harris Iskandar J, et.al. 2014. *Teaching Your Child To Love Learning A Guide : To Doing Projects At Home*. New york: Teacher College Press.

- Holis, Ade. 2016. Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol. 09, No. 01*
- Hurlock, Elizabeth B. 2008. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Johson, J. E; Christie, J.F. jawkey., T.D. 2019. *Play and early Childhood Development*, New York; Longman, An imprint of Addison Wesley longman
- Kurniawan, Heru. 2020. *Bermain dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Lingam, Govinda Ishwar and Lingam, Narsamma. 2016. Developing School Heads as Instructional Leaders in School-Based Assessment: Challenges and next Steps, *Australian Journal of Teacher Education, 41.2*
- Mar'ah, N. K., Rusilowati, A., dan Sumarni, W. 2020. Perubahan Proses Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*
- Mayke S. Tedjasaputra. 2021. *Bermain, Mainan ,dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia
- Montolalu, B.E.F. 2012. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2017. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Rohmat. 2014. *Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2018. *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta: Grasindo.
- Novianti, Ria., Puspitasari, Enda., and Chairilisyah., Daviq. 2019. Pemetaan Kemampuan Guru PAUD Dalam Melaksanakan Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini Di Kota Pekanbaru, *Jurnal SOROT Lembaga Penelitian Universitas Riau, Vol 8.1*

- Pane, Aprida., dan Dasopang, Muhammad Darwis. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol. 03 No. 2.
- Risaldy, Sabil, 2014. *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini*, Jakarta: Luxima
- Santoso, S. 2022. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta:Citra Pendidikan.
- Sanjaya, Wina, 2012, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: kencana Prenada Media Group.
- Semiawan, Conny. 2022. *Belajar dan Pembelajaran dalam tarap Usia Dini: Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Prenhallindo.
- Siantajani, Y. 2020. *Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD*. Semarang : PT Sarang Seratus Aksara.
- Sudarsana. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*, Yogyakarta: Genius Publisher
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Pedagogia
- Suyanto, Slameto. 2015. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Puplishing.
- Tosuncuoglu, Irfan. 2018. Importance Of Assessment In Elt, *Journal Of Education And Training Studies*, Vol. 6.9.
- Winkel, W.S. 2014. *Psikologi Pengajaran*, Yogyakarta; Media Abadi

TENTANG PENULIS

Nurul Idhayani, S.Pd., M.Pd.



Dosen Program Studi PG-PAUD
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Kendari

Penulis lahir di Ujung Pandang tanggal 03 Juli 1990. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Halu Oleo dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Semarang. Pada tahun 2015, menikah dengan Catur Rahayu Slamet, S.Pd., dan telah diamanahi dua orang putra yaitu Muhammad Abqori Shakeel (2018) dan Muhammad Akhtar Zhafran (2020).

Sitti Salma, S.Pd., M.Pd.



Dosen Program Studi PG-PAUD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Kendari

Penulis lahir di Kendari tanggal 5 September 1965. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari. Selain menjadi dosen penulis juga aktif mengajar di PAUD Ummusshabri Kendari dan menjadi konsultan di Islamic Character School PAUD Al Manshurin Kendari. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Muhammadiyah Kendari dan menyelesaikan S2 Program Pendidikan Seni di Universitas Haluoleo Kendari. Menikah dengan Fajar Ismanto dan dikaruniai seorang anak yaitu Bayu Shodiq Al Mubarok (2008)

Jumiati Yusuf, S.Pd.I, M.Pd.



Kepala TK NEGERI 4 Kendari
Pamong PPG DALJAB
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Kendari

Penulis lahir di Kendari Sulawesi Tenggara tanggal 16 September 1976 Penulis adalah Kepala TK Negeri 4 Kendari dan Pamong PPG pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari. Menyelesaikan Pendidikan D-II PGTK pada Jurusan Pendidikan Taman Kanak-Kanak Universitas Halu Oleo (1998) , Melanjutkan SI pada Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN 2008) ,Kemudian melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan SENI UHO Universitas Halu Oleo. Pada tahun 2015, menikah dengan Darma Saputra, dan telah diamanahi dua orang putra yaitu Gunan Narendra Putra (1999) dan Gilang wahyu Prasetyo (2003).