

PENTINGNYA KETERLIBATAN ORANG TUA DALAM PERMAINAN EDUKATIF UNTUK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Diva Septiana¹, Assyfh Rahmawati², Nadhira Alythea³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Indonesia

Email: divaseptiana1223@gmail.com, rahmawatiassyfh@gmail.com,

nalythea@gmail.com

ABSTRAK

Bermain memiliki peranan penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak dan merupakan hak fundamental mereka. Oleh karena itu, orang tua, khususnya dalam lingkungan keluarga, memiliki tanggung jawab untuk memastikan hak ini terpenuhi dengan baik. Salah satu hak dasar yang esensial bagi anak untuk mencapai perkembangan optimal adalah keterlibatan dalam kegiatan bermain di lingkungan keluarga. Permainan yang dilakukan pada anak usia dini juga harus permainan yang edukatif agar anak tersebut bisa berkembang dengan baik melalui permainan-permainan yang edukatif, karena dengan permainan edukatif anak bisa bermain sambil belajar jadi anak merasakan manfaat yang sangat banyak jika mempunyai alat permainan yang edukatif. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif mempunyai arti bahwa penelitian kualitatif menghasilkan suatu gambaran menyeluruh dan kompleks yang dapat diungkapkan dengan kata-kata, melaporkan pandangan-pandangan rinci dari sumber-sumber, dan dilakukan dalam lingkungan alamiah untuk meningkatkan pemahaman manusia atau sosial. teknik pengumpulan data diperlukan untuk menjawab rumusan pertanyaan penelitian. Secara umum, teknik pengumpulan data meliputi penggunaan teknik observasi dan dokumentasi.

Kata kunci: Orang tua, Permainan edukatif, Anak usia dini

ABSTRACT

Playing has an important role in optimizing children's development and is their fundamental right. Therefore, parents, especially in the family environment, have a responsibility to ensure that this right is fulfilled properly. One of the basic rights that is essential for children to achieve optimal development is involvement in play activities in the family environment. Games played in early childhood must also be educational games so that the child can develop well through educational games, because with educational games children can play while learning so children experience many benefits if they have educational game tools. This type of research is qualitative. Qualitative research means that qualitative research produces a comprehensive and complex picture that can be expressed in words, reports detailed views from sources, and is carried out in a natural environment to increase human or social understanding. Data collection techniques are needed to answer the formulation of research questions. In general, data collection techniques include the use of observation and documentation techniques.

Keywords: Parents, Educational games, Early Childhood.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International

PENDAHULUAN

Bermain merupakan elemen krusial dalam mengoptimalkan perkembangan anak dan diakui sebagai hak fundamental mereka (Dharmaraty et al., 2023). Oleh karena itu, orang tua, terutama dalam konteks keluarga, memiliki tanggung jawab untuk memastikan pemenuhan hak ini dengan optimal (Dunggio, Kasim, & Bakung, 2023). Salah satu hak mendasar yang sangat penting bagi anak untuk mencapai perkembangan maksimal adalah partisipasi dalam kegiatan bermain di lingkungan keluarga (Lestari & Waluyo, 2021). Dalam hal ini, orang tua berperan sebagai lembaga pendidikan pertama yang membimbing dan membentuk karakter anak serta

sangat berkontribusi dalam mendukung perkembangan anak secara keseluruhan (Bariyah, 2019). Pendidikan keluarga diakui sebagai pilar utama dalam proses pendidikan anak usia dini (Lubis, Ariani, Segala, & Wulan, 2021).

Bermain adalah aktivitas penting bagi anak-anak, dan peran orang tua sangat penting dalam menentukan jenis kegiatan bermain di dalam keluarga (Murtiningsih, 2013). Lingkungan keluarga memainkan peran signifikan dalam aktivitas bermain anak, di mana orang tua memiliki tanggung jawab untuk membimbing dan mengawasi agar anak dapat bermain dengan aman dan nyaman (Dini, 2023). Orang tua disarankan untuk memberikan kebebasan kepada anak dalam memilih jenis permainan serta teman sebaya untuk bermain (Murtiningsih, 2013). Namun demikian, tanggung jawab orang tua tetap pada memastikan bahwa pilihan permainan tersebut aman dan sesuai. Diharapkan, interaksi anak dengan teman-temannya melalui permainan akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam memajukan kemampuan atau perkembangan anak usia dini. (Tawakal & Kurniati, 2022)

Bermain adalah aktivitas yang esensial dan bahkan dapat dianggap sebagai keharusan bagi anak usia dini (Mutiah, 2015). Bagi anak-anak berusia 0 hingga 6 tahun, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan menjadi aktivitas utama mereka (Mulyati, 2019). Pada usia ini, anak-anak sangat aktif dan antusias dalam bermain, serta mengalami perkembangan yang sangat pesat (Khairi, 2018). Aktivitas bermain adalah yang terpenting bagi anak, karena melalui bermain, anak dapat menyalurkan energi potensial mereka, yang akan membantu dalam menguasai berbagai keterampilan di masa depan (Rozana, Widya, & Rambe, 2024). Melalui bermain, anak-anak mendapatkan pengalaman dan pemahaman tentang dunia sekitar mereka. Bermain tidak hanya merangsang anak untuk menyelesaikan berbagai tugas perkembangan, tetapi juga membentuk dasar yang kuat untuk pemecahan masalah di masa depan. Oleh karena itu, membangun lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan informatif sangat penting. Eksplorasi lingkungan melalui kegiatan bermain yang menstimulasi perlu dilakukan agar dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. (Hayati & Putro, 2021).

Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak adalah sarana bermain yang dapat merangsang pancaindra dan kecerdasan anak, termasuk indra penglihatan, penciuman, pengecap, perabaan, dan pendengaran. APE sangat bervariasi dan tidak perlu mahal. Kita dapat membuatnya sendiri dengan memanfaatkan objek-objek di sekitar, seperti kotak-kotak bekas, botol plastik yang disusun, atau bahan-bahan dari kertas, karet, buah, dan tanaman. Aktivitas bermain air dan pasir juga bisa dijadikan permainan edukatif, misalnya dengan membiarkan anak mengisi wadah dengan air dan pasir menggunakan mangkuk atau gayung. Kegiatan ini akan melatih hampir semua kemampuan dasar anak, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. APE adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan mereka, dengan penggunaan yang dapat disesuaikan sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak.. (Fitriana, 2021)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian kualitatif Metode yang digunakan bersifat study literatur pengumpulan data dari beberapa jurnal, sumber – sumber kepustakaan ini diperoleh dari jurnalkesimpulan. Teknik analisis yang digunakan Merupakan teknik data Penyajian memusatkan perhatian dan memilih data yang diperlukan dalam penelitian, penyajian dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar, serta membantu perkembangan keterampilan sosial, kognitif, dan motorik mereka. Alat permainan edukatif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga anak menjadi lebih aktif dan

terlibat dalam proses belajar. Namun, kesuksesan penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran sangat bergantung pada desain dan implementasi yang tepat, serta dukungan dari orang tua dan guru. Orang tua dan guru perlu memilih alat permainan edukatif yang sesuai dengan usia, minat, dan kebutuhan anak serta mengintegrasikannya secara efektif dalam kegiatan belajar. Selain itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami potensi dan keterbatasan penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran, serta dampaknya terhadap perkembangan anak secara keseluruhan. (Affandi et al., 2023)

Terdapat perbedaan yang signifikan antara orang tua dari keluarga berstatus ekonomi menengah dan rendah dalam hal memfasilitasi kegiatan bermain anak di lingkungan keluarga. Orang tua dari keluarga dengan status ekonomi menengah cenderung lebih mampu menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung aktivitas bermain anak. Selain itu, latar belakang pendidikan orang tua juga berperan dalam keterlibatan mereka dalam aktivitas bermain anak. Orang tua yang minimal lulusan SMA umumnya menerapkan pola asuh yang baik, seperti selalu makan bersama anak, menjadi pendengar yang baik, membangun kedekatan melalui interaksi rutin, dan meluangkan waktu untuk bercerita atau mendongeng sebelum tidur. Sebaliknya, orang tua dengan pendidikan di bawah SMA sering kali kurang mampu menciptakan suasana nyaman di rumah. Mereka cenderung lebih sering memberi perintah, menyalahkan, dan membentak anak, kurang menunjukkan empati, serta tidak menjadi pendengar yang baik bagi anak. (Tawakal & Kurniati, 2022)

Semua perlengkapan yang digunakan untuk memenuhi naluri bermain anak dapat dianggap sebagai perlengkapan bermain edukatif, namun, perlengkapan bermain edukatif secara khusus dirancang untuk tujuan pembelajaran pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang secara khusus sebagai alat bantu belajar yang memungkinkan optimalisasi tumbuh kembang anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya. Perlengkapan bermain edukatif mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana bermain, memiliki nilai edukatif, dan mampu mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak usia dini. Permainan edukatif adalah permainan yang didasarkan pada elemen yang ada dan mengandung unsur pendidikan yang melekat pada permainan tersebut. Selain itu, permainan ini secara aktif merangsang indera pemain, termasuk pendengaran, penglihatan, suara, kemampuan menulis, berpikir, dan keseimbangan.. (Linton et al., 2020).

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2006), persyaratan khusus untuk APE adalah:

1. Aspek pendidikan
 - a. Perlengkapan bermain harus sesuai dengan Program Kegiatan Pembelajaran
 - b. Harus memenuhi Tingkat Kompetensi Anak Usia Dini
 - c. Harus mampu merangsang aktivitas dan kreativitas pada anak.
 - d. Berkontribusi terhadap kelancaran dan keberhasilan program pembelajaran anda.
2. Aspek teknis
 - a. Alat permainan tertentu harus mengungkapkan metrik yang disajikan secara akurat.
 - b. Peralatan bermain harus berukuran benar untuk menghindari kesalahan Konsep
 - c. Peralatan bermain terbuat dari bahan yang tahan lama.
 - d. Konstruksi peralatan permainan harus kokoh dan tahan lama.
 - e. Alat permainan tidak mudah berubah bentuk dan warna.
 - f. Mudah digunakan.
 - g. Harus aman bagi penggunaanya .
3. Estetika
 - c. Peralatan bermain hendaknya indah dan menarik bagi anak.
 - d. Peralatan bermain harus berukuran sesuai untuk anak-anak.
 - e. Peralatan bermain harus mempunyai kombinasi warna yang serasi.
 - f. Ukuran perkakas sesuai tergantung jenis dan kegunaannya

Contoh Permainan Edukatif :

a. Puzzle

Puzzle merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak kecil, baik di kelas maupun di rumah. puzzle adalah permainan yang sangat sederhana yang dapat dimainkan anak-anak secara individu atau kelompok. Fungsi permainan puzzle adalah melatih anak dalam memecahkan masalah, melatih logika anak, melatih koordinasi gerakan tangan-mata, dan melatih kesabaran anak.

b. Boneka jari

Boneka jari merupakan permainan yang sangat menarik bagi anak-anak karena boneka jari memiliki bentuk dan warna yang sangat berbeda-beda dan lucu. Peran boneka jari adalah untuk mengembangkan bahasa anak dan melatih keterampilan jari.

c. Kotak alphabet

Kotak Abjad merupakan permainan yang sering diberikan guru kepada anak usia dini untuk membantunya mengenal huruf, belajar membaca, dan menanamkan semangat belajar. (Siregar & Herawati, 2023)

KESIMPULAN

Bermain adalah salah satu aktivitas yang integral dalam kehidupan Anak, karena memiliki peran yang sangat penting. Mengingat pentingnya Kegiatan bermain, terutama dalam lingkungan keluarga, orang tua perlu Mendukung aktivitas ini dengan berbagai cara. Mereka menyediakan Sarana dan prasarana yang diperlukan, membantu anak dalam memilih Alat dan jenis permainan yang diinginkan tanpa paksaan, sering Meluangkan waktu untuk mendampingi anak bermain, serta Memastikan keamanan dan kebersihan alat permainan. Selain itu, Keterlibatan anggota keluarga lainnya juga berperan dalam mendukung Perkembangan anak melalui kegiatan bermain

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Lukman, Sappaile, Baso Intang, Warwer, Fredrik, Widianingsih, Betti, Nugroho, Wahyu, Yana, Medi, & Kirom, Ahmad. (2023). Penggunaan Alat Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran dalam Kegiatan Bermain sambil Belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 141–149.
- Bariyah, Siti Khusnul. (2019). Peran tripusat pendidikan dalam membentuk kepribadian anak. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 228–239.
- Dharmaraty, Ashri P., Ardiani, Anisah Qonita, Tarigan, Clarisa Br, Tangdilintin, Friska Nathali, Agatha, Aurel, Wichaksono, Steven, & Prayitno, Irfan Dwi. (2023). Konsep Desain Ruang Luar Sebagai Tempat Bermain Yang Ramah Anak di Kampung Kwitang Jakarta Pusat pada Waktu Luang. *Prosiding Seminar Rekayasa Teknologi (SemResTek)*, 338–347.
- Dini, JPAU. (2023). Peran orang tua dalam membentuk kemandirian anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 587–599.
- Dunggio, Arwin, Kasim, Nur Mohamad, & Bakung, Dolot Alhasni. (2023). Pengaturan Dan Tanggung Jawab Hukum Pemberian Nafkah Anak Setelah Perceraian Orang Tua Dalam Undang-Undang Perkawinan Berdasarkan Putusan Pengadilan Agama Kota Gorontalo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4712–4722.
- Fitriana, Dina. (2021). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 580–589.

- Hayati, Siti Nur, & Putro, Khamim Zarkasih. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64.
- Khairi, Husnuziadatul. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28.
- Lestari, Nurul Aida, & Waluyo, Edi. (2021). Pengaruh lingkungan keluarga terhadap pemenuhan hak bermain dan hak rekreasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1119–1132.
- Lubis, Zubaidah, Ariani, Erli, Segala, Sutan Muda, & Wulan, Wulan. (2021). Pendidikan keluarga sebagai basis pendidikan anak. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 92–106.
- Mulyati, Mumun. (2019). Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pelajaran. *Alim*, 1(2), 277–294.
- Murtiningsih, Dwi. (2013). Peran Orangtua dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini (4-6 Tahun) di Rumah (Studi Pada RT. 05/07 Kelurahan Gegerkalong Kota Bandung). *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 9(2).
- Mutiah, Diana. (2015). Psikologi bermain anak usia dini. *Kencana*.
- Rozana, Salma, Widya, Rika, & Rambe, Almanah. (2024). Efektivitas Permainan Kompas Bulok (Budaya Lokal) dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka pada Anak Usia Dini di RA Amalia Darma Sunggal. *Seminar Nasional Paedagoria*, 4(1), 504–516.
- Tawakal, Iqbal, & Kurniati, Euis. (2022). Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Bermain untuk Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 171–178.