

PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PAUD

Integrasi Nilai Islam, Budaya Lokal, dan Proyek Edukatif

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PAUD

Integrasi Nilai Islam, Budaya Lokal, dan Proyek Edukatif

Dr. Kartika Fajriani, S.Pd.I., M.Pd.



PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PAUD

Integrasi Nilai Islam, Budaya Lokal, dan Proyek Edukatif

Diterbitkan pertama kali oleh Penerbit Arta Media Nusantara

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang *All Rights Reserved*

Hak penerbitan pada Penerbit Arta Media Nusantara

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian

atau seluruh isi buku ini

tanpa seizin tertulis dari Penerbit

Anggota IKAPI

NO.265/JTE/2023

Cetakan Pertama: Desember 2025

15,5 cm x 23 cm

ISBN: 978-634-7271-99-0

Penulis:

Dr. Kartika Fajriani, S.Pd.I., M.Pd.

Desain Cover:

Sendi Gustiawan Saputra

Tata Letak:

Fany Nafira

Diterbitkan Oleh:

Penerbit Arta Media Nusantara

Jalan Kebocoran, Gang Jalak No. 52, Karangsalam Kidul,

Kedungbanteng, Banyumas, Jawa Tengah

Email: artamediantara.co@gmail.com

Website: <http://artamedia.co/>

Whatsapp : 081-392-189-880

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, buku ajar ini yang berjudul *“Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PAUD: Integrasi Nilai Islam, Budaya Lokal, dan Proyek Edukatif”* dapat tersusun sebagai bagian dari penguatan pembelajaran mata kuliah *Pengembangan Pembelajaran Permainan Tradisional* pada Program Studi PG-PAUD.

Buku ajar ini disusun untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar berbasis kurikulum yang integratif, kontekstual, dan responsif terhadap perkembangan zaman. Materi dalam buku ini dikembangkan berdasarkan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK), muatan nilai-nilai keislaman ahlussunnah wal jama’ah (Aswaja), pendekatan *Project-Based Learning*, dan pelestarian budaya lokal sebagai warisan edukatif bangsa.

Permainan tradisional bukan sekadar aktivitas rekreasional, tetapi juga sarana pendidikan karakter, penguatan motorik, stimulasi kognitif, serta pembelajaran sosial-emosional anak usia dini. Melalui buku ini, mahasiswa diharapkan tidak hanya memahami teori, namun mampu merancang dan mengimplementasikan pembelajaran melalui proyek yang berbasis permainan lokal dan nilai-nilai Islam.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyusunan buku ini, termasuk mahasiswa PG-PAUD yang telah memberikan kontribusi data lapangan dan esai permainan tradisional daerah, terutama pada BAB 4. PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA DALAM PENDIDIKAN AUD, yaitu saudari Almira Noor Diana (NIM.230204025), Novia Wananda (NIM. 230204003), Putri Ayu Sari (NIM. 230204004), Rina Herliani (NIM.230204024), dan Salma Aulia (NIM. 230204002). Harapan kami, buku ajar ini dapat menjadi sumber inspiratif dan aplikatif bagi calon guru PAUD, pendidik lapangan, serta praktisi pendidikan anak usia dini.

Saran dan kritik membangun sangat kami harapkan demi penyempurnaan buku ini di masa mendatang.

Samarinda, September 2025

Dr. Kartika Fajriani, S.Pd.I., M.Pd.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii

BAB I LANDASAN TEORETIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PAUD..... 1

1.1. Konsep Bermain dan Permainan.....	6
1.2 Nilai Edukatif Permainan untuk AUD	11
1.3 Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran	18
1.4 Tinjauan Filosofis: Permainan dalam Islam (Al- Ghazali dan 3 Jenjang Pendidikan Usia)	22
1.5 Permainan Sebagai Pelestarian Budaya Lokal.....	26
1.6 Rangkuman.....	39
1.7 Tes Formatif 1.....	41

BAB 2 TEORI BERMAIN UNTUK ANAK USIA DINI 47

2.1 Teori Bermain Klasik.....	52
2.2 Teori Bermain Modern	58
2.3 Teori Bermain dalam Perspektif Islam.....	64
2.4 Tahapan Perkembangan Bermain.....	72

2.5 Rangkuman	80
2.6 Tes Formatif 2	82
BAB 3 JENIS, ALAT, DAN LINGKUNGAN BERMAIN AUD	87
3.1 Jenis Bermain: Sensorimotor, Sosiodramatik, Konstruktif.....	90
3.2 Klasifikasi Permainan AUD: Aktif, Pasif, Simbolik ..	93
3.3 Standar Alat Bermain Sesuai SNI dan Aspek Keamanan	96
3.4 Mendesain Lingkungan Bermain Inklusif dan Islami	99
3.5 APE dari Bahan Tradisional dan Lokal	103
3.6 Rangkuman	108
3.7 Tes Formatif 3	109
BAB 4 PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA DALAM PENDIDIKAN AUD	115
4.1 Pengertian dan Ciri Permainan Tradisional.....	118
4.2 Nilai Budaya, Religius, dan Sosial dalam Permainan	127
4.3 Integrasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Tematik PAUD	132
4.4 Rangkuman	134
4.5 Tes Formatif 4	135

BAB 5 PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DI PAUD	141
5.1. Pendekatan <i>Project-Based Learning</i> (PBL).....	146
5.2. Langkah-langkah PBL: Dari Observasi Ke Implementasi	148
5.3. Desain RPPH dan RPPM Berbasis Permainan Tradisional	157
5.4. Kolaborasi Mahasiswa dan Guru dalam Proyek Lapangan.....	165
5.5. Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran Proyek.....	170
5.6 Rangkuman.....	180
5.7 Tes Formatif 5.....	182
BAB 6 NILAI-NILAI ISLAM DALAM PERMAINAN TRADISIONAL	187
6.1 Konsep Bermain dalam Islam: Pendidikan Rahmatan lil ‘Alamin.....	189
6.2 Membedah Nilai Kejujuran, Tanggung Jawab, Amanah, dan Adab melalui Permainan	197
6.3 Implementasi Nilai Islam dalam Penilaian dan Refleksi Permainan	205
6.4 Narasi Inspiratif: Kisah Nabi dan Nilai Bermain ...	210
6.5 Rangkuman.....	215
6.6 Tes Formatif 6.....	217

BAB 7 STRATEGI MERANCANG PEMBELAJARAN BERMAKNA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL.....	223
7.1 Integrasi Permainan dalam 6 Aspek Perkembangan AUD.....	228
7.2 Perencanaan dan Asesmen Bermain Tradisional..	232
7.3 Modifikasi Permainan Tradisional untuk Anak Berke-butuhan Khusus	239
7.4 Inovasi Permainan Tradisional dalam Era Digital: Kolaborasi dengan STEAM	248
7.5 Studi Kasus: Proyek Mahasiswa dan Laporan Refleksi	258
7.6 Rangkuman	262
7.7 Tes Formatif 7	264
BAB 8 PENUTUP	269
8.1 Rekomendasi Implementasi di Sekolah PAUD	269
8.2 Tantangan dan Harapan Pelestarian Budaya Bermain.....	274
8.3 Kesimpulan	282
DAFTAR PUSTAKA.....	284
PROFIL PENULIS.....	297



BAB I

LANDASAN TEORETIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PAUD

Para mahasiswa program studi PG PAUD di mana saja berada, pada mata kuliah Permainan Tradisional PAUD, pada bab satu Landasan Teoretis Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, akan menguraikan landasan teoritis yang menjadi kerangka konseptual dalam memahami pentingnya permainan tradisional sebagai media pembelajaran pada anak usia dini (PAUD). Permainan tradisional tidak sekadar merupakan aktivitas rekreasi yang menyenangkan, namun memiliki kedudukan yang strategis dalam mendukung perkembangan holistik anak serta pembentukan karakter melalui nilai-nilai budaya dan sosial yang terkandung di dalamnya. Pemahaman mendalam terhadap aspek-aspek teoretis ini menjadi fondasi yang kritis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang bermakna dan kontekstual bagi anak-anak.

Bahasan dalam bab ini mengkaji keterkaitan antara permainan tradisional dengan berbagai dimensi perkembangan anak, seperti motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta aspek nilai agama dan moral. Pendekatan teoritis ini sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan yang inklusif, berbasis pengalaman, dan berorientasi pada pembelajaran mendalam (deep learning) sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka. Melalui medium permainan tradisional, anak-anak memperoleh kesempatan belajar yang tidak hanya efektif secara kognitif tetapi juga kaya akan nilai-nilai budaya dan sosial yang mendukung identitas bangsa.

Pada bab ini juga menegaskan peran strategis permainan tradisional dalam pelestarian budaya lokal serta pengembangan pendidikan karakter yang relevan bagi generasi muda. Integrasi nilai-nilai budaya, religius, dan sosial dalam permainan tradisional membuka ruang bagi anak untuk menumbuhkan sikap toleransi, tanggung jawab, dan kreativitas yang merupakan fondasi utama dalam pembentukan Profil Pelajar Pancasila. Dengan dasar teoritis yang kuat, diharapkan para pendidik PAUD dapat mengoptimalkan permainan tradisional sebagai instrumen pembelajaran yang tidak hanya fungsional tetapi juga bermakna dan transformatif bagi perkembangan anak dan pelestarian budaya bangsa.

Setelah menyelesaikan pembelajaran pada materi "Landasan Teoretis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PAUD", mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan:

1. Mampu menjelaskan konsep bermain dan permainan serta relevansinya dalam perkembangan anak usia dini.
2. Mampu mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam permainan tradisional untuk anak usia dini (AUD).
3. Mampu menjelaskan peran permainan tradisional dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini dan bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif mereka.
4. Mampu menginterpretasikan pandangan filosofis terkait permainan dalam Islam, termasuk pemikiran Al-Ghazali, serta relevansinya pada tiga jenjang pembelajaran usia anak.
5. Mampu menjelaskan bagaimana permainan tradisional berperan dalam pelestarian budaya lokal dan meningkatkan kesadaran akan warisan budaya di kalangan anak-anak.

Setelah menguasai kompetensi tersebut, mahasiswa diharapkan dapat mencapai tujuan dari pembelajaran ini yaitu:

1. Mahasiswa dapat menjelaskan perbedaan antara bermain dan permainan serta karakteristik masing-masing dalam konteks perkembangan AUD.
2. Mahasiswa dapat menjelaskan dan memberikan contoh nilai-nilai edukatif dari permainan tradisional yang mendukung perkembangan sosial, emosional, dan intelektual anak.
3. Mahasiswa dapat menganalisis bagaimana permainan tradisional berkontribusi pada pembelajaran dan pengembangan keterampilan dasar anak, serta mampu merekomendasikan jenis permainan yang sesuai untuk berbagai tujuan pembelajaran.
4. Mahasiswa dapat menguraikan pandangan Al-Ghazali mengenai permainan dalam Islam, serta menjelaskan relevansi pemikiran tersebut dengan praktik pembelajaran di tiga jenjang usia anak.
5. Mahasiswa dapat mengenali dan menjelaskan berbagai permainan tradisional dari budaya lokal dan menyusun rencana pembelajaran yang memanfaatkan permainan tersebut sebagai alat untuk meningkatkan kesadaran budaya di kalangan anak-anak.

Dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran ini, diharapkan pembelajaran tentang landasan teoretis permainan tradisional dalam konteks PAUD dapat lebih terstruktur dan efektif serta memberikan hasil yang maksimal bagi pengembangan mahasiswa sekaligus penerapan di lapangan. Untuk keberhasilan dalam belajar, mahasiswa hendaknya mengikuti semua petunjuk berikut dengan cermat:

- Bacalah uraian berulang-ulang
- Carilah contoh lain yang serupa dan reliate
- Kerjakan tugas dan diskusi dari materi ini
- Kerjalan latihan secara disiplin

SELAMAT BELAJAR!

1.1. Konsep Bermain dan Permainan

Bermain merupakan aktivitas alami anak yang dilakukan secara sukarela, menyenangkan, dan melibatkan keterlibatan fisik maupun mental. Bermain berbeda dengan kegiatan instruksional karena tidak mengutamakan hasil akhir, melainkan proses dan pengalaman yang diperoleh anak saat melakukannya (Isenberg & Jalongo, 2010). Bermain menjadi sarana bagi anak untuk mengekspresikan diri, memahami lingkungan sekitar, serta melatih berbagai aspek perkembangan secara simultan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), bermain bukan hanya kegiatan tambahan, tetapi fondasi utama pembelajaran.

Bermain adalah bahasa universal anak. Sejak bangun tidur hingga menjelang tidur kembali, aktivitas anak penuh dengan kegiatan bermain, baik secara sadar maupun spontan. Mereka bisa menggunakan benda sederhana seperti daun, batu, atau kayu, lalu mengubahnya menjadi mainan penuh makna. Dari luar, orang dewasa mungkin melihatnya sekadar aktivitas mengisi waktu, namun sesungguhnya bermain adalah cara anak memahami dirinya dan lingkungannya. Melalui bermain, anak mencoba berbagai peran, menguji

aturan, serta menemukan hal-hal baru yang menjadi bagian dari proses belajar sepanjang hidup.

Perlu dibedakan antara bermain dan permainan. Bermain bersifat bebas, fleksibel, dan sering muncul dari inisiatif anak sendiri. Misalnya, anak mengambil sendok lalu berpura-pura itu adalah mikrofon untuk bernyanyi. Sedangkan permainan biasanya memiliki aturan, tujuan, atau struktur tertentu, baik yang sederhana maupun kompleks. Contohnya permainan tradisional *engklek* yang mengharuskan anak melompat sesuai pola petak, atau permainan *congklak* yang melibatkan aturan perhitungan biji. Keduanya sama-sama penting: bermain memberikan ruang eksplorasi kreatif, sementara permainan membantu anak mengenal keteraturan, strategi, dan kesepakatan bersama.

Dalam pendidikan anak usia dini, guru perlu menempatkan bermain dan permainan sebagai fondasi pembelajaran. Aktivitas ini bukan sekadar selingan, melainkan metode utama yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Ketika anak memanjat, melompat, atau menggambar di tanah, sebenarnya ia sedang melatih motorik kasar, keseimbangan, dan koordinasi. Saat anak bermain peran sebagai “dokter” yang mengobati temannya, ia belajar berbahasa, mengekspresikan emosi, dan memahami

perspektif orang lain. Bahkan permainan sederhana seperti *petak umpet* dapat menumbuhkan kemampuan memecahkan masalah dan kesabaran dalam menunggu giliran.

Oleh karena itu, pemahaman guru terhadap konsep bermain dan permainan harus mendalam. Tidak semua aktivitas bermain otomatis bermanfaat, begitu juga tidak semua permainan langsung sesuai untuk anak usia dini. Guru perlu memilih, memodifikasi, dan memfasilitasi aktivitas yang sesuai tahap perkembangan, aman, serta bermakna. Dalam konteks inilah, permainan tradisional hadir sebagai alternatif kaya nilai. Ia memadukan unsur spontanitas bermain dengan aturan sederhana permainan, sekaligus membawa warisan budaya dan pesan moral yang sangat relevan untuk perkembangan anak di era sekarang.

Dengan demikian, guru PAUD perlu mengintegrasikan prinsip-prinsip *deep learning* dalam merancang dan memfasilitasi permainan tradisional. Hal ini mencakup penggunaan metode yang memungkinkan anak untuk aktif bereksplorasi, berkolaborasi, serta melakukan refleksi terhadap pengalamannya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak, tetapi juga membangun fondasi kuat untuk pembelajaran sepanjang hayat. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, guru PAUD

diharapkan mampu mengintegrasikan prinsip *deep learning* dalam setiap rancangan pembelajaran, termasuk melalui permainan tradisional. *Deep learning* diartikan sebagai pendekatan belajar yang mendorong anak untuk memahami makna, menghubungkan pengalaman, serta membangun konsep secara mendalam, bukan sekadar menghafal atau meniru (Kemendikbudristek, 2022). Misalnya, saat bermain congklak, anak tidak hanya belajar berhitung, tetapi juga memahami konsep berbagi giliran, sportivitas, dan kesabaran.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah mendorong anak aktif bereksplorasi. Eksplorasi memberikan kesempatan bagi anak untuk mencoba, menguji, dan menemukan sesuatu sendiri. Contoh sederhana adalah pada permainan engklek. Guru tidak hanya memberi aturan, tetapi juga mengajak anak mencoba berbagai pola lompatan dan mendiskusikan perbedaan tingkat kesulitannya. Anak belajar bahwa setiap pola memiliki tantangan berbeda, sehingga proses eksplorasi membangun pemahaman lebih dalam tentang koordinasi motorik dan strategi (Handayani & Pratiwi, 2021). Selain eksplorasi, *deep learning* juga dapat diwujudkan melalui kolaborasi. Permainan tradisional umumnya melibatkan interaksi sosial, seperti pada gobak sodor atau bakiak. Guru dapat mengatur anak dalam kelompok dan

memberikan kesempatan untuk merancang strategi bersama sebelum bermain. Dari sini, anak tidak hanya berlatih fisik, tetapi juga belajar bekerja sama, menyepakati aturan, dan menghargai pendapat orang lain. Kolaborasi dalam bermain membantu menanamkan nilai gotong royong yang merupakan ciri khas Profil Pelajar Pancasila (Suryana, 2020).

Prinsip berikutnya adalah refleksi. Setelah bermain, guru perlu memfasilitasi anak untuk menceritakan kembali pengalaman mereka. Contoh refleksi sederhana: “Bagaimana rasanya menunggu giliran?” atau “Apa yang membuatmu menang hari ini?”. Dengan pertanyaan seperti ini, anak belajar menilai perasaan, strategi, dan proses yang telah mereka lalui. Refleksi membantu anak membangun kesadaran diri (*self-awareness*) sekaligus memperdalam pemahaman atas pengalaman bermain (Anhusadar, 2020). Dengan demikian, permainan tradisional yang dirancang berbasis prinsip *deep learning* dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun fondasi pembelajaran sepanjang hayat. Anak-anak bukan hanya memperoleh keterampilan kognitif atau motorik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan karakter yang kontekstual. Integrasi ini memastikan bahwa pembelajaran di PAUD tidak berhenti pada capaian jangka pendek, melainkan mempersiapkan anak menghadapi

tantangan hidup secara berkelanjutan (Yusuf & Lestari, 2023). Oleh karena itu, penguasaan strategi pembelajaran berbasis bermain yang adaptif, inklusif, dan berorientasi pada deep learning menjadi kunci keberhasilan pendidikan anak usia dini yang berkualitas.

1.2 Nilai Edukatif Permainan untuk AUD

Permainan memiliki potensi edukatif yang signifikan bagi anak usia dini. Melalui aktivitas bermain, anak-anak dapat belajar mengenali aturan, menyelesaikan masalah, mengembangkan strategi, serta melatih keterampilan sosial seperti kerja sama dan empati. Hurlock (1991) menyatakan bahwa permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang merupakan metode pembelajaran paling efektif pada tahap perkembangan ini. Dalam konteks ini, permainan berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mengintegrasikan proses belajar dan bermain.

Nilai edukatif yang terkandung dalam permainan mencakup berbagai aspek, termasuk kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik, dan bahasa. Misalnya, permainan

menyusun balok dapat membantu anak memahami konsep ruang dan bentuk, sedangkan permainan peran dapat meningkatkan keterampilan bahasa serta kemampuan dalam memecahkan konflik. Selain itu, permainan juga berkontribusi dalam melatih ketekunan dan regulasi diri anak. Semua aspek ini berperan penting dalam mempersiapkan anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Permainan juga menyediakan konteks yang kaya untuk perkembangan moral dan karakter anak. Dalam permainan kelompok, anak belajar tentang nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, dan tanggung jawab. Permainan yang mengandung tantangan mengajarkan anak untuk menghadapi kesulitan dan bangkit dari kegagalan. Oleh karena itu, permainan tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai fondasi dalam pembentukan karakter yang kuat (Bodrova & Leong, 2007).

Konsep pendidikan anak usia dini (PAUD), peran guru sangatlah krusial dalam pemilihan dan modifikasi permainan yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Guru tidak sekadar memilih permainan secara acak, melainkan harus memastikan bahwa permainan tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini menjadi sangat penting agar permainan dapat berfungsi secara optimal

sebagai sarana edukatif yang mendukung perkembangan holistik anak. Selanjutnya, guru dituntut untuk melakukan pengamatan yang cermat terhadap permainan yang dipilih maupun dimainkan oleh anak. Pengamatan ini bertujuan untuk menilai apakah permainan tersebut memberikan manfaat pembelajaran yang diharapkan. Melalui proses pengamatan, guru dapat mengidentifikasi aspek-aspek permainan yang perlu disesuaikan atau dimodifikasi agar lebih relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Fasilitasi permainan juga menjadi bagian penting dari tugas guru dalam pembelajaran PAUD. Guru harus mampu mengoptimalkan peranannya sebagai fasilitator dengan menyediakan situasi bermain yang kondusif serta mendukung partisipasi aktif semua anak. Kegiatan fasilitasi ini mencakup pendampingan, pengarahan, dan pemberian umpan balik yang konstruktif sehingga anak dapat memperoleh pengalaman bermain sekaligus belajar yang bermakna. Modifikasi permainan menjadi langkah strategis yang tidak dapat dilepaskan dari praktik pembelajaran di PAUD. Penyesuaian permainan dapat dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan perkembangan anak, latar belakang budaya lokal, serta nilai-nilai keislaman yang dianut oleh lembaga

pendidikan. Dengan demikian, permainan tidak hanya sesuai secara psikologis dan edukatif, tetapi juga memiliki relevansi kultural dan spiritual yang mendukung pembentukan karakter anak.

Penting untuk menekankan bahwa permainan dalam PAUD tidak sekadar digunakan sebagai media pengisi waktu atau hiburan semata. Permainan harus dipakai sebagai metode pembelajaran yang integral dan holistik. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan kemampuan fisik, mental, serta spiritual secara seimbang dan berkelanjutan. Dengan demikian, praktik pembelajaran melalui permainan adalah manifestasi dari pendidikan yang menyentuh seluruh dimensi perkembangan anak.

Peran guru dalam hal ini harus memiliki pemahaman yang mendalam mengenai nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam setiap jenis permainan yang diterapkan. Pemahaman tersebut memungkinkan guru untuk mengintegrasikan aspek-aspek pembelajaran seperti kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik secara simultan dalam aktivitas bermain. Pendidikan anak usia dini yang bermakna tercipta ketika permainan mengandung nilai-nilai yang dapat merangsang dan menumbuhkan seluruh potensi anak. Dalam ranah pendidikan yang semakin berkembang, pendekatan

pembelajaran mendalam (*deep learning*) memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas pembelajaran PAUD. Pendekatan ini mendorong anak untuk melakukan eksplorasi, refleksi, dan penerapan konsep pembelajaran secara kontekstual dan bermakna. Dengan mengadopsi prinsip *deep learning*, permainan tradisional tidak hanya dikembangkan sebagai alat bermain, tetapi juga instrumen pembelajaran yang merangsang pemahaman kritis dan kemampuan kreatif anak.

Secara keseluruhan, guru PAUD perlu menjadikan permainan sebagai filosofi dan metode pembelajaran yang menyeluruh. Melalui strategi pemilihan, pengamatan, fasilitasi, dan modifikasi permainan yang sesuai, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendalam dan memberikan dampak positif jangka panjang pada perkembangan anak. Pendekatan ini memastikan bahwa pendidikan anak usia dini dapat berjalan dengan efektif dalam mencetak generasi penerus yang cerdas, berkarakter, dan berbudaya.

Permainan adalah bentuk khusus dari bermain yang memiliki struktur, aturan, dan tujuan tertentu, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit. Menurut Frost et al. (2012), permainan dapat melibatkan elemen kompetisi, pengulangan,

dan keterampilan, serta memunculkan strategi dan imajinasi. Permainan memberikan pengalaman belajar melalui pengamatan, peniruan, dan eksplorasi, sehingga memperkuat keterampilan kognitif dan sosial anak. Permainan dapat dirancang oleh orang dewasa atau berasal dari tradisi budaya yang diwariskan secara turun-temurun.

Konsep bermain dan permainan memiliki hubungan yang erat dan saling melengkapi. Bermain lebih bersifat spontan dan fleksibel, sedangkan permainan cenderung terstruktur dan memiliki tujuan lebih spesifik. Anak usia dini membutuhkan kedua bentuk ini secara seimbang untuk mengembangkan kemampuan dasar mereka. NAEYC (2020) menyatakan bahwa bermain dan permainan mendukung perkembangan holistik anak, termasuk aspek fisik, sosial-emosional, bahasa, dan kognitif. Oleh karena itu, pemahaman mendalam terhadap keduanya penting bagi guru PAUD.

Praktik pembelajaran di sekolah, khususnya pada pendidikan anak usia dini (PAUD), menuntut guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyediakan kesempatan bermain dan permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak. Pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) menjadi strategi utama dalam Kurikulum Merdeka untuk PAUD guna

memastikan bahwa aktivitas belajar bersifat edukatif, aman, serta menyenangkan. Guru dituntut untuk tidak hanya mengawasi, tetapi juga memfasilitasi permainan yang inklusif dan adaptif, sehingga semua anak, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, dapat berpartisipasi secara optimal.

Sejalan dengan kebutuhan tersebut, penting bagi guru PAUD untuk memahami perbedaan dan keterkaitan antara konsep bermain dan permainan secara mendalam. Pemahaman ini akan membantu guru merancang pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, sekaligus berorientasi pada perkembangan holistik anak. Bermain dan permainan tidak semata-mata dipandang sebagai kegiatan hiburan atau pengisi waktu, melainkan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran efektif yang mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara simultan. Hal ini menjadi landasan filosofis dan praktis dalam penyusunan strategi pembelajaran berbasis permainan tradisional di tingkat PAUD.

Dalam konteks pembelajaran masa kini, pendekatan deep learning menjadi sangat relevan dan dapat memperkuat kualitas pembelajaran bermain di PAUD. Deep learning menekankan pengalaman belajar yang bermakna, mindful,

dan joyful, yang mendorong anak untuk berpikir kritis, reflektif, serta mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan ini, permainan tradisional tidak sekadar menjadi media bermain, melainkan juga wahana pembelajaran yang mendalam dan holistik, dimana anak dapat menginternalisasi nilai-nilai budaya, moral, serta aspek kognitif, motorik, bahasa, dan sosial-emosional secara simultan.

1.3 Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran

Permainan tradisional merupakan bentuk warisan budaya yang diturunkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Permainan ini bukan hanya aktivitas fisik semata, melainkan sarana yang mengandung nilai budaya, moral, dan sosial yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), permainan tradisional memiliki fungsi strategis sebagai media belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan berbasis budaya lokal (Sujiono, 2010).

Keunggulan utama permainan tradisional adalah kemampuannya mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu. Misalnya, saat bermain engklek, anak belajar melompat dengan satu kaki sehingga koordinasi motoriknya terlatih. Permainan bekel melatih ketangkasan tangan dan konsentrasi, sementara egrang mengasah keseimbangan tubuh. Aktivitas ini membuktikan bahwa permainan tradisional berperan penting dalam mengasah keterampilan motorik anak sejak dini (Mayke S. Tedjasaputra, 2001). Selain aspek fisik, permainan tradisional juga mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Dalam setiap permainan, anak belajar menunggu giliran, mematuhi aturan, serta menerima kemenangan maupun kekalahan. Misalnya, saat bermain congklak, anak tidak hanya menghitung biji tetapi juga berlatih sportivitas ketika hasil permainan tidak sesuai harapan. Dengan demikian, permainan tradisional mengajarkan keterampilan sosial yang esensial bagi anak (Mayke S. Tedjasaputra, 2001).

Permainan tradisional juga menjadi wahana penanaman nilai karakter. Nilai kejujuran muncul ketika anak mengikuti aturan permainan, tanggung jawab terlihat saat anak menjaga giliran, sementara sportivitas dan empati berkembang saat anak memberi semangat kepada teman yang

kalah. Kegiatan bermain bersama, tanpa mengandalkan alat modern, menumbuhkan rasa kebersamaan dan menghargai apa yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan karakter di Indonesia, yang menekankan pembentukan nilai melalui praktik langsung, bukan hanya teori (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Dalam praktik di PAUD, permainan tradisional sangat mudah diintegrasikan dengan tema-tema pembelajaran harian. Contohnya, dalam tema “diriku”, guru dapat menggunakan permainan engklek untuk mengajarkan koordinasi tubuh. Pada tema “lingkunganku”, anak diajak bermain gobak sodor di halaman sekolah sehingga mereka mengenal ruang sekitar. Sementara pada tema “budaya bangsa”, permainan congklak atau bakiak bisa digunakan untuk memperkenalkan kekayaan budaya lokal. Integrasi ini menjadikan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran tematik yang bermakna.

Agar lebih efektif, guru dapat memodifikasi permainan tradisional sesuai tingkat perkembangan anak. Misalnya, pada anak usia 4 tahun, permainan congklak dapat disederhanakan dengan jumlah biji lebih sedikit. Sedangkan pada anak usia 6 tahun, aturan permainan bisa diperluas untuk melatih strategi dan konsentrasi. Penyesuaian semacam ini juga harus selaras dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

(STPPA), sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai sesuai kurikulum PAUD.

Permainan tradisional juga sejalan dengan pendekatan *Project-Based Learning (PjBL)*, karena memungkinkan anak belajar melalui pengalaman nyata. Misalnya, anak dapat membuat alat permainan seperti gasing dari kayu atau bakiak dari bambu dengan bimbingan guru dan orang tua. Selain itu, anak juga dapat diajak menelusuri permainan khas daerah setempat sebagai bentuk proyek eksplorasi budaya. Proyek semacam ini tidak hanya melatih keterampilan motorik dan kognitif, tetapi juga menumbuhkan kebanggaan pada warisan budaya bangsa. Dalam penerapannya, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator. Guru tidak hanya memperkenalkan permainan, tetapi juga membimbing anak agar mampu memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Misalnya, guru mengingatkan pentingnya bersikap jujur ketika bermain, atau memberi kesempatan anak merefleksikan perasaan setelah kalah. Dengan demikian, permainan tradisional menjadi media untuk membangun karakter sekaligus meningkatkan keterampilan reflektif anak.

Oleh karena itu, penting bagi guru PAUD untuk memiliki wawasan yang luas tentang berbagai jenis permainan tradisional, cara memodifikasinya, serta strategi

implementasinya dalam pembelajaran. Pengetahuan ini memudahkan guru menciptakan kegiatan yang menarik sekaligus sarat makna edukatif. Mahasiswa PG-PAUD sebagai calon pendidik perlu dibekali pemahaman praktis, sehingga dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bukan sekadar nostalgia masa lalu, melainkan jembatan pendidikan masa kini yang sarat makna. Melalui permainan ini, anak belajar berbagai keterampilan sekaligus menanamkan nilai budaya dan karakter bangsa. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum PAUD, guru tidak hanya melestarikan budaya lokal, tetapi juga membangun identitas anak bangsa sejak dini (Sujiono, 2010; Mayke S. Tedjasaputra, 2001; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

1.4 Tinjauan Filosofis: Permainan dalam Islam (Al-Ghazali dan 3 Jenjang Pendidikan Usia)

Dalam pandangan Islam, masa kanak-kanak adalah fase fitrah yang harus dipenuhi dengan kasih sayang, stimulasi, dan pembiasaan terhadap kebaikan. Bermain dalam Islam

tidak hanya dibolehkan, tetapi juga dianjurkan sebagai bagian dari pendidikan akhlak dan mental. Imam Al-Ghazali dalam *Ihya Ulumuddin* membagi fase perkembangan anak ke dalam tiga jenjang usia: usia 0–7 tahun sebagai fase bermain dan kasih sayang; usia 7–14 sebagai fase pendidikan dan kedisiplinan; dan usia 14–21 sebagai fase kemandirian dan tanggung jawab. Dalam usia dini, anak-anak didorong untuk bermain bebas namun tetap dalam bimbingan nilai (Al-Ghazali, 2002).

Permainan yang sesuai dalam pandangan Islam adalah permainan yang tidak mengandung unsur kekerasan, kebohongan, atau merugikan orang lain. Sebaliknya, permainan yang melatih tanggung jawab, sportivitas, dan gotong royong sangat dianjurkan. Dalam konteks ini, permainan tradisional seperti *mpa'a kole* atau *sipek bulu manuk* sangat relevan karena tidak hanya melibatkan fisik, tetapi juga karakter moral seperti kesabaran dan kejujuran (Sutrisno, 2017).

Nabi Muhammad SAW sendiri dikenal tidak melarang anak-anak bermain, bahkan beliau pernah bermain dan bercanda dengan cucunya, Hasan dan Husain. Dalam riwayat lain, Rasulullah memperbolehkan anak-anak menggunakan alat permainan dari bahan alam seperti tanah liat dan kayu. Ini

menunjukkan bahwa bermain memiliki tempat penting dalam pengasuhan dan pendidikan anak dalam Islam, selama tidak bertentangan dengan nilai-nilai syar'i (Al-Jauziyah, 2000).

Dalam pendidikan Islam kontemporer, pendekatan bermain perlu diselaraskan dengan *nilai tarbiyah ruhiyah*, yakni pendidikan hati dan jiwa. Guru PAUD Muslim perlu memastikan bahwa kegiatan bermain, termasuk permainan tradisional, tetap bernuansa Islami, seperti menjaga adab, berpakaian sopan, dan tidak mencela dalam permainan. Ini dapat menjadi wahana efektif untuk pembiasaan akhlak sejak dini melalui kegiatan yang menyenangkan.

Integrasi permainan dengan nilai-nilai Islam juga bisa dikemas dalam bentuk proyek seperti membuat permainan *ular tangga adab*, *puzzle doa harian*, atau modifikasi *bekel* dengan pertanyaan akhlak. Model ini mendorong anak untuk belajar agama secara kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, pendekatan ini menghindari gaya belajar dogmatis yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Contohnya guru dapat mengajak anak-anak untuk membuat permainan ular tangga adab, di mana setiap langkahnya berisi pertanyaan atau pernyataan tentang akhlak yang baik. Dengan cara ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang agama, tetapi juga berlatih menjawab dan berdiskusi tentang nilai-nilai

tersebut dalam konteks yang menyenangkan. Pendekatan ini mendorong anak untuk belajar agama secara kontekstual dan menyenangkan, serta menghindari gaya belajar dogmatis yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Selain itu, permainan yang melibatkan elemen fisik dan mental, seperti modifikasi permainan bekel dengan pertanyaan akhlak, dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai Islam. Dalam permainan ini, anak-anak tidak hanya berlari dan bergerak, tetapi juga berpikir tentang jawaban yang benar terkait akhlak. Ini menciptakan pengalaman belajar yang holistik, di mana tubuh dan pikiran mereka terlibat secara bersamaan.

Pemahaman tentang filosofi ini sangat penting bagi calon guru PAUD agar dapat mendidik anak sesuai dengan nilai-nilai agama tanpa menghilangkan sisi kegembiraan dan kebebasan eksplorasi anak. Melalui permainan yang terarah, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang baik dan akhlak yang mulia. Hal penting untuk diingat bahwa permainan adalah bagian dari proses belajar yang menyenangkan. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam permainan, kita tidak hanya melestarikan budaya dan tradisi, tetapi juga membentuk generasi yang memiliki

kesadaran akan identitas dan nilai-nilai agama mereka. Oleh karena itu, guru PAUD harus terus berinovasi dalam menciptakan pengalaman bermain yang mendidik dan menyenangkan, sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dalam lingkungan yang positif dan penuh kasih sayang.

Dengan demikian, permainan dalam Islam tidak hanya diizinkan, tetapi justru menjadi medium pendidikan penting ketika dilakukan dengan hikmah dan pendekatan yang sesuai. Pemahaman tentang filosofi ini penting bagi calon guru PAUD agar dapat mendidik anak sesuai nilai-nilai agama tanpa menghilangkan sisi kegembiraan dan kebebasan eksplorasi anak.

1.5 Permainan Sebagai Pelestarian Budaya Lokal

Permainan tradisional merupakan bagian integral dari kekayaan budaya bangsa yang diwariskan secara turun-temurun. Setiap daerah di Indonesia memiliki jenis permainan yang unik, mencerminkan nilai-nilai lokal, struktur sosial, dan kearifan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), permainan tradisional tidak hanya

berfungsi sebagai media pengembangan anak, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal yang semakin tergerus oleh globalisasi dan dominasi permainan digital (Haryanto, 2016). Dengan demikian, penting untuk memahami peran permainan tradisional dalam konteks pendidikan dan pelestarian budaya.

Permainan seperti engklek, congklak, bakiak, dan gasing tidak hanya melatih aspek motorik dan sosial anak, tetapi juga mengandung simbol budaya yang mendalam. Misalnya, pola gotong royong yang tercermin dalam permainan kelompok, prinsip keadilan dalam bermain, dan nilai kesederhanaan yang diajarkan melalui interaksi sosial. Anak-anak yang mengenal permainan tradisional sejak dini akan lebih menghargai identitas budaya mereka, yang sejalan dengan prinsip pendidikan multikultural. Pendidikan multikultural mengajak anak untuk mengenal dan mencintai keberagaman budaya sejak usia dini (Suyanto, 2005).

Pelestarian budaya melalui permainan tradisional juga mendukung pembelajaran kontekstual dan berbasis lingkungan. Dalam konteks ini, anak-anak dapat belajar matematika melalui permainan congklak, yang melibatkan perhitungan dan strategi, belajar keseimbangan melalui permainan egrang, dan memahami kerja sama melalui

permainan mpa'a kole. Guru PAUD yang peka terhadap nilai-nilai lokal akan mampu mengangkat permainan daerah menjadi bagian dari pembelajaran yang menyatu dengan kehidupan sehari-hari anak. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang menekankan relevansi materi ajar dengan konteks sosial dan budaya anak (Dewi, 2018).

Pencanangan pelestarian permainan tradisional memberikan ruang bagi keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam pendidikan anak. Kegiatan bersama, seperti lomba permainan tradisional atau proyek membuat alat permainan lokal, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif dan bernilai sosial. Pendekatan ini mendukung konsep *community-based learning*, yang menekankan keterlibatan aktif warga dalam pendidikan (UNESCO, 2010). Dengan melibatkan orang tua dan masyarakat, pendidikan anak menjadi lebih holistik dan terintegrasi.

Kenyataannya, pelestarian permainan tradisional tidak lepas dari tantangan. Globalisasi dan perkembangan teknologi telah mengubah cara anak-anak bermain, sehingga permainan tradisional sering kali terabaikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengajaran dan dokumentasi permainan tradisional agar tetap relevan dan menarik bagi anak-anak.

Guru dapat mendokumentasikan permainan daerah dalam bentuk video, modul, atau cerita bergambar agar dapat diwariskan secara sistematis. Hal ini penting untuk memastikan bahwa permainan tradisional tidak hanya digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga diarsipkan sebagai warisan budaya pendidikan.

Inovasi dalam pengajaran permainan tradisional juga dapat melibatkan penggunaan teknologi. Misalnya, aplikasi mobile yang mengajarkan permainan tradisional dapat menarik minat anak-anak yang lebih akrab dengan perangkat digital. Dengan cara ini, permainan tradisional dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan generasi digital, tanpa menghilangkan esensi budaya yang terkandung di dalamnya (Prabowo, 2019).

Fenomena lain, beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak. Menurut penelitian oleh Haryanto (2016), anak-anak yang terlibat dalam permainan tradisional menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi, kerja sama, dan empati. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya bermanfaat untuk aspek fisik, tetapi juga untuk perkembangan sosial-emosional anak.

Pentingnya permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini juga diakui dalam berbagai kebijakan pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mendorong integrasi permainan tradisional dalam kurikulum PAUD sebagai upaya untuk melestarikan budaya lokal dan meningkatkan kualitas pendidikan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). Kebijakan ini mencerminkan kesadaran akan pentingnya pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai lokal dan budaya.

Permainan tradisional sering kali melibatkan interaksi sosial yang intens, di mana anak-anak belajar untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik. Menurut penelitian oleh Ginsburg (2007), permainan dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting, seperti empati, kerjasama, dan kemampuan beradaptasi. Keterampilan ini sangat penting untuk perkembangan anak dan dapat berkontribusi pada keberhasilan mereka di sekolah dan dalam kehidupan sosial.

Integrasi permainan tradisional dalam kurikulum PAUD juga berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya lokal. Permainan tradisional mencerminkan nilai-nilai, norma, dan kearifan lokal yang telah ada sejak lama. Dengan mengenalkan permainan ini kepada anak-anak, kita tidak hanya

melestarikan budaya, tetapi juga membangun rasa identitas dan kebanggaan terhadap warisan budaya mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan multikultural yang menekankan pentingnya menghargai keberagaman budaya (Suyanto, 2005).

Permainan tradisional dapat digunakan sebagai alat untuk pembelajaran kontekstual, di mana anak-anak belajar melalui pengalaman langsung. Menurut Dewey (1938), pembelajaran yang efektif terjadi ketika anak-anak terlibat dalam pengalaman yang relevan dengan kehidupan mereka. Dengan menggunakan permainan tradisional, guru dapat mengaitkan materi ajar dengan konteks budaya dan sosial anak, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Ragam permainan tradisional juga dapat mendukung pengembangan kognitif anak. Misalnya, permainan seperti congklak dapat membantu anak-anak memahami konsep matematika dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan, melalui aktivitas bermain. Penelitian oleh Sarana dan Clements (2009) menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan strategi dan perhitungan dapat meningkatkan kemampuan berpikir matematis anak. Dengan demikian,

permainan tradisional tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik.

Permainan tradisional dapat memberikan ruang bagi anak-anak untuk berimajinasi dan berkreasi. Dalam permainan seperti "bakiak," anak-anak dapat berinovasi dengan cara bermain yang berbeda, yang dapat merangsang kreativitas mereka. Menurut Vygotsky (1978), permainan adalah cara anak-anak untuk mengeksplorasi dunia dan mengembangkan imajinasi mereka. Ini sangat penting untuk perkembangan kognitif dan emosional anak.

Ditinjau dari aspek kesehatan, kegiatan permainan tradisional biasanya melibatkan aktivitas fisik yang dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus. Aktivitas fisik yang dilakukan selama bermain dapat meningkatkan kesehatan fisik anak, yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka. Menurut WHO (2010), aktivitas fisik yang cukup pada anak-anak dapat mencegah berbagai masalah kesehatan di kemudian hari.

Kebijakan pemerintah sangat mendukung permainan tradisional bagi anak, dengan adanya peraturan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah mengeluarkan pedoman yang mendorong integrasi permainan tradisional dalam kurikulum PAUD. Pedoman ini

mencerminkan kesadaran akan pentingnya pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai lokal dan budaya. Dalam kurikulum terbaru, pendekatan "deep learning" juga ditekankan, di mana anak-anak tidak hanya belajar untuk mengingat informasi, tetapi juga memahami dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang lebih luas (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

Dengan demikian, permainan tradisional memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini. Melalui permainan, anak-anak tidak hanya belajar keterampilan motorik dan sosial, tetapi juga memahami dan menghargai budaya mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran, serta melibatkan orang tua dan masyarakat dalam pelestariannya. Dengan cara ini, kita dapat memastikan bahwa warisan budaya ini tetap hidup dan relevan bagi generasi mendatang.

Berikut contoh RPPH sederhana menggunakan permainan tradisional congklak agar mahasiswa kuliah di program PG-PAUD bisa melihat penerapan konkret dalam pembelajaran nyata. Format disesuaikan dengan pendekatan deep learning sesuai arah kebijakan Permendikbudristek No. 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan dan

Panduan Pembelajaran & Asesmen Kurikulum Merdeka 2022–2024, tema *Budaya Bangsaku*, subtema *Permainan Tradisional*.

Contoh RPPH Deep Learning Berbasis Permainan Tradisional
(Congklak)

Satuan Pendidikan	: TK Raudatul Anfal
Kelompok Usia	: B (5–6 tahun)
Semester	: I (Satu)
Tema/Subtema	: Budaya Bangsaku / Permainan Tradisional
Hari/Tanggal	: Senin, 16 September 2025
Alokasi Waktu	: 1 × 60 menit

A. Tujuan Pembelajaran (Deep Learning Outcomes)

1. Kognitif: Anak memahami konsep hitungan sederhana melalui pengalaman langsung bermain congklak.
2. Motorik Halus: Anak melatih koordinasi jari dalam memindahkan biji congklak.
3. Sosial-Emosional: Anak menunjukkan kesabaran menunggu giliran, bekerja sama, dan sportivitas.
4. Nilai Agama & Moral: Anak berlatih jujur dalam mengikuti aturan, serta berdoa sebelum dan sesudah bermain.

5. Karakter (Profil Pelajar Pancasila): Anak menumbuhkan rasa gotong royong, kemandirian, dan menghargai budaya lokal.

B. Materi dan Media

1. Materi: aturan dasar congklak, nilai budaya dan sportivitas.
2. Media: papan congklak (kayu/plastik), biji (kerikil/biji sawo), tikar alas, gambar congklak digital (opsional dengan proyektor).

C. Langkah Kegiatan Deep Learning

1. Pembukaan (10 menit)
 - a) Guru & anak berdoa bersama.
 - b) Apersepsi: Guru menunjukkan papan congklak sambil bertanya, "*Menurutmu, kenapa permainan ini dibuat dengan banyak lubang?*".
 - c) Anak diminta menebak fungsi setiap lubang → eksplorasi awal.

2. Kegiatan Inti (35 menit)

a) Eksplorasi

- Guru mendemonstrasikan congklak → anak mengamati & mencoba menghitung biji.
- Anak diberi kesempatan bereksperimen dengan jumlah biji berbeda (5, 7, 10).

b) Kolaborasi

- Anak bermain berpasangan/keompok kecil.
- Guru menekankan kesabaran menunggu giliran dan kejujuran dalam aturan.

c) Refleksi Sains & Budaya

Guru melakukan kegiatan bertanya:

- 1) “Apa yang terjadi kalau lubangmu kosong?”
- 2) “Bagaimana rasanya kalau kalah atau menang?”
- 3) “Kenapa congklak penting untuk dilestarikan?”

Dengan refleksi ini, anak menghubungkan konsep berhitung, nilai karakter, dan budaya lokal.

3. Penutup (15 menit)

- 1) Diskusi ringkas: anak menyebutkan satu hal yang mereka pelajari hari ini.

- 2) Guru menekankan nilai: belajar berhitung, jujur, dan sabar.
- 3) Menyanyikan lagu daerah sebagai penutup → memperkuat aspek seni & budaya.

4. Asesmen Autentik (Sesuai Permendikbudristek 21/2022)

Metode: Observasi, Catatan Anekdot, Portofolio Visual, Refleksi Anak.

Rubrik Perkembangan (Deep Learning Approach):

Tabel 1.5.1 Contoh lembar Penilaian Anak Peserta Didik

Aspek/Indikator	Belum Tampak (BT)	Mulai Tampak (MT)	Berkembang (B)	Konsisten (K)
Kognitif: Menghitung biji congklak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Motorik Halus: Memindahkan biji dengan jemari	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sosial-Emosional: Menunggu giliran & sportivitas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Karakter: Kejujuran & menghargai budaya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Refleksi: Dapat menyebutkan pengalaman bermain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan pendekatan *deep learning* memiliki ciri khas yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman mendalam (*meaningful learning*), bukan sekadar penyelesaian aktivitas. Pembelajaran tidak hanya sebatas "anak bermain congklak untuk belajar berhitung", tetapi juga mencakup eksplorasi yang lebih luas (misalnya, mencoba bermain dengan jumlah biji yang berbeda), kolaborasi (bermain secara berpasangan), dan refleksi (menganalisis perasaan dan makna budaya di balik permainan). Dengan demikian, RPPH ini menyediakan ruang yang lebih besar bagi anak untuk berinteraksi, bereksperimen, dan memproses pengalaman secara personal.

Ciri khas lainnya adalah asesmen yang berorientasi pada proses dan perkembangan personal anak, bukan hanya hasil akhir. Dalam konteks permainan congklak, asesmen tidak

hanya mencatat hasil hitungan yang benar, tetapi juga mencatat proses belajar, usaha yang dilakukan, nilai-nilai yang ditunjukkan, dan tingkat keterlibatan anak dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini secara langsung terhubung dengan Profil Pelajar Pancasila, di mana anak didorong untuk menjadi pribadi yang mandiri, kreatif, gotong royong, dan memiliki pemahaman mendalam terhadap budaya di sekitarnya.

1.6 Rangkuman

Bermain merupakan aktivitas alami anak yang berperan penting dalam seluruh aspek perkembangan, baik fisik, kognitif, sosial, emosional, maupun moral. Dalam konteks PAUD, bermain bukan sekadar hiburan, tetapi merupakan metode utama pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman langsung dan bermakna. Permainan tradisional hadir sebagai sarana edukatif yang tidak hanya melatih keterampilan motorik dan sosial, tetapi juga mengandung nilai budaya, moral, dan karakter bangsa. Melalui kegiatan seperti congklak, engklek, atau gobak sodor, anak belajar tentang kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan gotong royong, sekaligus memperkuat identitas budaya lokal. Guru PAUD

diharapkan mampu memfasilitasi permainan yang relevan dengan tahap perkembangan anak dan mengintegrasikan prinsip *deep learning* agar pembelajaran menjadi reflektif, kolaboratif, dan kontekstual.

Selain nilai edukatifnya, permainan tradisional juga berfungsi sebagai media pelestarian budaya dan sarana internalisasi nilai-nilai Islam. Berdasarkan pandangan Al-Ghazali, masa usia dini adalah fase fitrah di mana anak belajar melalui kasih sayang dan bermain yang bermakna. Permainan yang sejalan dengan nilai kejujuran, sportivitas, dan ukhuwah dapat menjadi wahana pendidikan akhlak yang efektif. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran PAUD tidak hanya memperkuat kompetensi anak secara holistik, tetapi juga menanamkan kesadaran budaya dan spiritual sejak dini. Dengan memahami landasan teoretis ini, calon guru PAUD diharapkan mampu merancang kegiatan bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendalam, bernilai karakter, dan selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka.

1.7 Tes Formatif 1

A. Pilihan Ganda

Pilihkan salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Bermain dalam konteks pendidikan anak usia dini dipandang sebagai...
 - a. Aktivitas hiburan semata
 - b. Cara anak mengekspresikan diri dan belajar secara alami
 - c. Kegiatan fisik yang tidak terarah
 - d. Aktivitas pengisi waktu luang

2. Salah satu perbedaan utama antara bermain dan permainan adalah...
 - a. Bermain memiliki aturan yang jelas
 - b. Permainan bersifat bebas dan spontan
 - c. Bermain muncul dari inisiatif anak, sedangkan permainan memiliki struktur dan aturan
 - d. Permainan tidak membutuhkan kerja sama

3. Menurut Al-Ghazali, masa anak-anak merupakan masa...
 - a. Latihan kognitif formal
 - b. Bermain dan pembentukan dasar akhlak
 - c. Pembentukan kebiasaan akademik

- d. Pembelajaran spiritual yang ketat
-
- 4. Permainan tradisional seperti congklak dan engklek penting dalam pembelajaran PAUD karena...
 - a. Menggantikan kegiatan belajar di kelas
 - b. Mengembangkan aspek kognitif saja
 - c. Mengintegrasikan aspek motorik, sosial, dan nilai budaya
 - d. Membatasi interaksi sosial anak
-
- 5. Konsep deep learning dalam konteks PAUD menekankan...
 - a. Penghafalan konsep secara cepat
 - b. Pembelajaran yang menekankan hasil akhir
 - c. Pemahaman bermakna dan reflektif terhadap pengalaman bermain
 - d. Kompetisi antar anak dalam kegiatan belajar
-
- 6. Nilai edukatif dari permainan tradisional terletak pada...
 - a. Aspek kompetitif dan tantangan fisik
 - b. Nilai-nilai moral, budaya, dan sosial yang terkandung di dalamnya
 - c. Unsur hiburan dan kesenangan semata
 - d. Kemampuan anak meniru permainan modern

7. Dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional, guru berperan sebagai...
- Pengamat pasif
 - Fasilitator dan pemandu proses eksplorasi anak
 - Pengendali utama permainan
 - Penilai tunggal hasil akhir anak
8. Permainan tradisional sebagai pelestarian budaya berfungsi untuk...
- Menghapus kebiasaan modern anak
 - Menghidupkan kembali nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran
 - Menjauhkan anak dari teknologi
 - Membatasi kreativitas anak
9. Dalam pendekatan Islam, bermain dianggap sebagai...
- Aktivitas yang tidak perlu diarahkan
 - Bagian dari fitrah anak dan sarana pendidikan moral
 - Kegiatan yang mengganggu ibadah
 - Hal yang bertentangan dengan nilai spiritual

10. Contoh penerapan prinsip deep learning dalam permainan tradisional congklak adalah...
- a. Anak berlomba agar cepat selesai
 - b. Anak memahami konsep giliran, berhitung, dan berbagi secara reflektif
 - c. Guru memberikan semua aturan tanpa diskusi
 - d. Anak bermain sendiri tanpa bimbingan

B. Soal Esai

Jawablah pertanyaan berikut secara singkat, jelas, dan logis!

1. Jelaskan perbedaan mendasar antara bermain dan permainan, serta berikan contohnya dalam konteks pembelajaran PAUD.
2. Uraikan tiga nilai edukatif utama yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional untuk anak usia dini.
3. Menurut pandangan Al-Ghazali, bagaimana peran bermain dalam pendidikan anak, dan apa relevansinya bagi guru PAUD masa kini?

4. Jelaskan bagaimana guru dapat mengintegrasikan prinsip deep learning dalam kegiatan bermain tradisional di PAUD!
5. Berikan contoh rancangan sederhana permainan tradisional yang dapat mengembangkan aspek kognitif, sosial-emosional, dan moral anak usia dini secara bersamaan.



BAB 2

TEORI BERMAIN UNTUK ANAK USIA DINI

Pada masa perkembangan anak usia dini, bermain memegang peranan yang sangat fundamental dalam proses pembelajaran dan pertumbuhan anak secara menyeluruh. Bermain bukan sekadar aktivitas rekreasi, melainkan merupakan media utama yang memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri, mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, motorik, dan emosional secara terpadu. Oleh karena itu, memahami teori-teori bermain pada anak usia dini menjadi hal yang mutlak bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Bab ini, akan dibahas berbagai teori bermain yang berkembang mulai dari pendekatan klasik hingga modern yang memberikan kerangka konseptual untuk memahami fungsi dan makna bermain dalam pendidikan anak usia dini. Teori klasik menyoroti aspek biologis dan naluriah, sementara teori modern lebih menekankan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak melalui interaksi aktif dengan

lingkungan dan teman sebaya. Dengan pemahaman teori-teori tersebut, pendidik dapat memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Pembahasan pada bab ini juga akan menggali pentingnya penerapan teori bermain dalam konteks pendidikan pada masa sekarang, khususnya melalui pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning). Pendekatan ini menekankan pada pengalaman belajar yang bermakna, reflektif, dan kontekstual, yang memungkinkan anak untuk aktif membangun pengetahuan dan keterampilan berdasarkan interaksi nyata di lingkungan sekitarnya. Pendekatan deep learning memberi nilai tambah dalam pengembangan metode bermain yang bisa memperkuat daya ingat, kreativitas, dan kemampuan problem solving anak. Dengan dasar landasan teori yang kuat dan pemahaman yang komprehensif tentang konsep bermain, diharapkan mahasiswa PG PAUD mampu mengimplementasikan pembelajaran berbasis bermain secara inovatif dan mendalam. Hal ini akan mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menumbuhkembangkan potensi anak secara holistik, serta membentuk karakter yang positif dan berdaya saing. Bab ini menjadi landasan penting sebelum memahami

secara lebih rinci berbagai jenis dan karakteristik bermain pada anak usia dini.

Mahasiswa akan mempelajari beragam teori yang menjelaskan makna, fungsi, dan peran bermain dalam perkembangan anak usia dini. Pemahaman terhadap teori-teori bermain menjadi landasan penting bagi calon guru PAUD untuk mampu merancang kegiatan bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan, karakteristik anak, serta nilai-nilai budaya dan religius. Teori bermain klasik dan modern memberikan perspektif yang saling melengkapi. Teori klasik menyoroti alasan biologis dan naluriah mengapa anak bermain, sedangkan teori modern menekankan fungsi sosial, emosional, dan kognitif dari aktivitas bermain. Sementara itu, teori bermain dalam perspektif Islam memberikan dasar spiritual bahwa bermain adalah bagian dari fitrah anak yang harus diarahkan untuk membentuk akhlak dan karakter mulia.

Melalui pemahaman mendalam terhadap teori-teori tersebut, mahasiswa diharapkan mampu mengaitkan konsep bermain dengan praktik pembelajaran yang bermakna (deep learning), reflektif, dan kontekstual. Pembelajaran berbasis teori bermain tidak hanya membantu anak berkembang secara kognitif, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, kepekaan sosial, dan nilai-nilai moral yang sesuai dengan tujuan

pendidikan anak usia dini. Setelah mempelajari Bab 2 ini, mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi sebagai berikut:

1. Memahami berbagai teori bermain klasik (teori surplus energi, rekapitulasi, dan sublimasi) serta relevansinya dengan perkembangan anak usia dini.
2. Menjelaskan teori bermain modern menurut Piaget, Vygotsky, Smilansky, dan Hurlock, serta mampu mengaitkannya dengan strategi pembelajaran berbasis bermain di PAUD.
3. Mengidentifikasi perbedaan karakteristik antara teori klasik, modern, dan perspektif Islam dalam memandang fungsi bermain.
4. Menganalisis penerapan teori bermain dalam praktik pembelajaran anak usia dini, termasuk dalam konteks permainan tradisional.
5. Menunjukkan sikap ilmiah dan reflektif dalam mengembangkan kegiatan bermain yang sejalan dengan prinsip *deep learning* dan nilai-nilai keislaman.
6. Adapun untuk Tujuan Pembelajaran materi Bab 2

Melalui pembelajaran BAB 2 ini, mahasiswa diharapkan dapat mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Mahasiswa mampu menjelaskan hakikat bermain sebagai kebutuhan dasar anak usia dini dan menjabarkan fungsi-fungsinya dalam konteks perkembangan holistik.
2. Mahasiswa mampu membedakan teori-teori bermain klasik dan modern serta memahami kontribusi masing-masing dalam pendidikan anak usia dini.
3. Mahasiswa mampu menafsirkan teori bermain dari perspektif Islam, khususnya berdasarkan pemikiran Al-Ghazali dan prinsip tarbiyah dalam masa kanak-kanak.
4. Mahasiswa mampu mengaplikasikan teori bermain dalam perencanaan pembelajaran PAUD yang kontekstual, kreatif, dan bernilai karakter.
5. Mahasiswa mampu merancang kegiatan bermain dan permainan tradisional yang mencerminkan penerapan teori-teori bermain serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dan Islam.

SELAMAT BELAJAR!

2.1 Teori Bermain Klasik

Teori bermain klasik menjadi landasan awal dalam memahami mengapa anak-anak bermain dan apa fungsi dari kegiatan bermain dalam perkembangan mereka. Pada abad ke-19 dan awal abad ke-20, para ilmuwan mulai meneliti fenomena bermain, bukan hanya sebagai kegiatan rekreasi, tetapi sebagai aktivitas yang memiliki makna biologis, psikologis, dan sosial. Bermain dipandang sebagai sarana alami bagi anak untuk menyalurkan energi, mengekspresikan diri, sekaligus belajar berinteraksi dengan lingkungannya (Frost, Wortham, & Reifel, 2012; Hurlock, 1991).

Salah satu teori yang sangat berpengaruh adalah Teori Surplus Energi yang dikemukakan oleh Herbert Spencer. Menurut teori ini, anak-anak memiliki energi berlebih yang tidak terpakai dalam kegiatan sehari-hari. Energi ini perlu disalurkan melalui aktivitas positif, dan bermain menjadi cara yang paling ideal. Misalnya, setelah duduk mendengarkan cerita cukup lama, anak biasanya akan berlari-lari, melompat, atau bergerak aktif sebagai bentuk penyaluran energi yang tersimpan (Frost et al., 2012). Selain Spencer, Friedrich Froebel juga berpendapat bahwa bermain adalah cara anak

menyalurkan energi berlebih. Froebel menekankan bahwa aktivitas bermain tidak hanya melepas energi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi, menemukan hal baru, serta mengembangkan keterampilan fisik dan sosial. Misalnya, saat anak berlari mengejar temannya, mereka tidak hanya menyalurkan energi, tetapi juga belajar mengatur strategi sederhana dan berinteraksi dengan orang lain (Isenberg & Jalongo, 2010).

Teori kedua adalah Teori Rekapitulasi yang dipopulerkan oleh G. Stanley Hall. Teori ini menyatakan bahwa perkembangan individu mencerminkan perkembangan spesies manusia secara keseluruhan. Bermain dianggap sebagai bentuk pengulangan pengalaman nenek moyang manusia. Misalnya, ketika anak memanjat pohon, membuat “gubuk” dari ranting, atau berpura-pura berburu, aktivitas itu dipandang sebagai refleksi dari perilaku manusia purba (Frost et al., 2012). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, teori rekapitulasi mengajarkan bahwa permainan membantu anak memahami nilai dan norma yang diwariskan oleh generasi sebelumnya. Saat bermain permainan tradisional yang berakar dari budaya lokal, anak-anak sebenarnya sedang merefleksikan warisan sosial dan budaya masyarakat mereka. Dengan demikian, bermain menjadi jembatan antara masa lalu

dan masa kini yang membantu anak mengenal identitas budayanya.

Teori ketiga adalah Teori Sublimasi yang berakar dari psikoanalisis Sigmund Freud. Freud memandang bermain sebagai mekanisme untuk menyalurkan dorongan, perasaan, dan konflik internal yang tidak dapat diekspresikan secara langsung dalam kehidupan nyata. Misalnya, anak yang takut ke dokter dapat mengurangi kecemasannya dengan bermain peran sebagai dokter dan pasien. Dalam permainan tersebut, anak mengekspresikan ketakutannya sekaligus berlatih mengatasinya dengan cara yang aman (Hurlock, 1991; Bodrova & Leong, 2007). Teori sublimasi menunjukkan bahwa bermain bukan sekadar aktivitas menyenangkan, tetapi juga bentuk terapi alami bagi anak. Melalui bermain, anak dapat mengatasi rasa takut, kecemasan, dan frustrasi. Hal ini menjelaskan mengapa permainan peran sering digunakan di PAUD untuk membantu anak mengekspresikan pengalaman atau perasaan yang sulit mereka ungkapkan dengan kata-kata.

Ketiga teori klasik ini, meskipun berbeda fokus, sama-sama menegaskan bahwa bermain adalah kebutuhan mendasar bagi anak. Bermain membantu anak menyalurkan energi (Spencer & Froebel), merefleksikan warisan budaya dan evolusi (Hall), serta mengelola emosi dan konflik batin

(Freud). Oleh karena itu, dalam praktik pendidikan PAUD, bermain seharusnya dipandang sebagai bagian utama dari pembelajaran, bukan sekadar kegiatan tambahan.

Guru PAUD dapat memanfaatkan pemahaman ini untuk merancang kegiatan bermain yang sesuai dengan kebutuhan anak. Misalnya, permainan engklek tidak hanya melatih motorik kasar melalui lompatan, tetapi juga mencerminkan aktivitas fisik nenek moyang dalam teori rekapitulasi. Pada saat yang sama, engklek juga membantu anak menyalurkan energi berlebih (teori surplus energi) dan belajar mengendalikan emosi ketika kalah (teori sublimasi). Dengan demikian, satu permainan tradisional dapat memuat prinsip dari tiga teori klasik sekaligus (Sujiono, 2010).

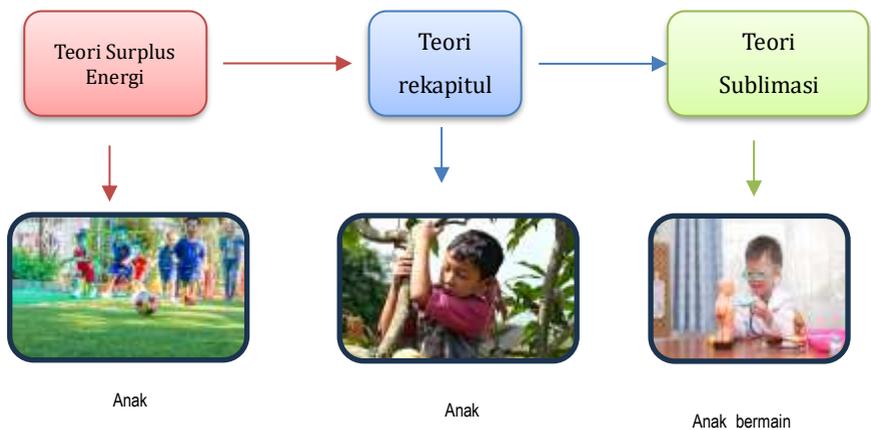
Sebagai penutup, teori bermain klasik memberikan dasar penting bagi guru dan calon pendidik PAUD untuk memahami esensi bermain. Bermain tidak boleh dianggap sebagai aktivitas sampingan, melainkan kebutuhan biologis, psikologis, dan sosial yang esensial. Dengan memahami fungsi bermain dari perspektif klasik, guru dapat lebih bijak dalam mengintegrasikan permainan, khususnya permainan tradisional, ke dalam kegiatan belajar anak usia dini. Hal ini akan membantu anak tumbuh dan berkembang secara holistik, sambil tetap menghargai nilai budaya dan warisan

leluhur. Berikut ini disajikan tabel ringkasan teori bermain klasik dengan komponen: teori, tokoh, inti gagasan, contoh penerapan di PAUD.

Tabel 2.1.1 Tabel Ringkasan Teori Bermain Klasik dan Penerapannya di PAUD

Teori	Tokoh	Inti Gagasan	Contoh Penerapan di PAUD
Teori Surplus Energi	Herbert Spencer, Friedrich Froebel	Bermain adalah cara anak menyalurkan energi berlebih yang tidak digunakan dalam aktivitas sehari-hari.	Setelah duduk lama mendengarkan cerita, anak diajak bermain gobak sodor atau lari estafet untuk menyalurkan energi fisiknya.
Teori Rekapitulasi	G. Stanley Hall	Bermain merupakan pengulangan (rekapitulasi) tahapan evolusi manusia purba; aktivitas bermain mencerminkan pengalaman nenek moyang.	Anak bermain engklek (melatih keseimbangan, seperti keterampilan survival nenek moyang) atau membangun “gubuk” dari balok/kardus sebagai refleksi insting bertahan hidup.
Teori Sublimasi	Sigmund Freud	Bermain adalah mekanisme untuk menyalurkan dorongan, konflik, atau emosi yang tidak bisa diekspresikan langsung.	Anak yang takut ke dokter diajak bermain peran “dokter-pasien” untuk mengurangi kecemasan; anak yang marah bisa diarahkan pada permainan peran untuk mengekspresikan emosinya dengan aman.

Berikut gambar secara visual sederhana yang memetakan tiga teori ini (energi → rekapitulasi → sublimasi), agar memudahkan memahami perbedaan fokus tiap teori dan memberi contoh konkret di kelas PAUD serta harapannya dapat membantu merancang kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak.



Gambar 2.1.1 Grafik memetakan tiga teori Energi, Rekapitulasi dan Sublimasi

2.2 Teori Bermain Modern

Teori bermain modern menawarkan pendekatan yang lebih kompleks dan multidimensional dalam memahami peran bermain dalam perkembangan anak. Berbeda dengan teori klasik yang cenderung menekankan aspek biologis dan naluriah, teori modern mengintegrasikan perspektif kognitif, sosial, emosional, dan budaya. Tokoh-tokoh seperti Jean Piaget, Lev Vygotsky, Sara Smilansky, dan Elizabeth Hurlock memberikan kontribusi signifikan dalam membentuk pemahaman kontemporer mengenai fungsi bermain sebagai bagian integral dari proses pembelajaran dan pertumbuhan anak.

Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan asal Swiss, memandang bermain sebagai manifestasi dari perkembangan kognitif anak. Dalam teorinya, Piaget menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungan mereka, dan bermain merupakan sarana utama untuk mengeksplorasi dunia serta membangun skema mental (Piaget, 1962). Ia mengidentifikasi tiga jenis permainan yang berkaitan dengan tahapan perkembangan kognitif: permainan fungsional, permainan konstruktif, dan permainan simbolik.

Pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), anak-anak mulai menggunakan simbol dalam permainan mereka. Misalnya, mereka dapat berpura-pura bahwa balok adalah mobil atau bahwa boneka adalah bayi yang harus dirawat. Permainan simbolik ini mencerminkan kemampuan anak untuk berpikir abstrak dan mengembangkan imajinasi. Piaget menekankan bahwa melalui permainan, anak-anak tidak hanya meniru dunia nyata, tetapi juga membentuk pemahaman mereka sendiri tentang konsep-konsep seperti sebab-akibat, ruang, waktu, dan hubungan sosial (Berk, 2013).

Permainan juga berfungsi sebagai alat untuk menguji hipotesis dan memecahkan masalah. Ketika anak mencoba membangun menara dari balok, mereka belajar tentang keseimbangan, gravitasi, dan strategi konstruksi. Dengan demikian, bermain menjadi laboratorium mini bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan reflektif.

Berbeda dengan Piaget yang lebih menekankan aspek individual, Lev Vygotsky menggarisbawahi pentingnya konteks sosial dalam perkembangan anak. Ia berpendapat bahwa bermain adalah aktivitas sosial yang memungkinkan anak belajar melalui interaksi dengan orang lain. Konsep utama dalam teori Vygotsky adalah *zona perkembangan*

proksimal (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan aktual anak dan potensi yang dapat dicapai dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten (Vygotsky, 1978).

Terlihat dalam permainan, anak-anak sering kali terlibat dalam aktivitas yang berada di luar kemampuan mereka saat ini, tetapi dapat mereka kuasai melalui dukungan sosial. Misalnya, seorang anak yang belum mampu membaca dapat berpura-pura membaca buku dalam permainan peran sebagai guru, dan dengan bantuan teman atau guru, ia mulai memahami struktur cerita dan simbol-simbol huruf. Bermain dalam konteks sosial ini mempercepat proses internalisasi dan pembentukan keterampilan baru.

Vygotsky juga menekankan bahwa bermain membantu anak mengembangkan fungsi eksekutif seperti pengendalian diri, perencanaan, dan pengambilan keputusan. Dalam permainan peran, anak belajar mengikuti aturan, mengelola emosi, dan bernegosiasi dengan teman. Oleh karena itu, bermain bukan hanya aktivitas rekreasional, tetapi juga merupakan arena pembelajaran sosial yang kaya dan dinamis (Bodrova & Leong, 2007).

Sara Smilansky, seorang psikolog pendidikan, mengembangkan klasifikasi permainan yang lebih rinci berdasarkan observasi terhadap anak-anak dalam berbagai

konteks budaya. Ia mengidentifikasi empat kategori utama permainan: permainan fungsional, permainan konstruktif, permainan dramatik (atau simbolik), dan permainan dengan aturan (Smilansky & Shefatya, 1990).

- a) Permainan fungsional melibatkan aktivitas fisik berulang seperti menggoyangkan mainan atau berlari-lari. Jenis permainan ini penting untuk pengembangan keterampilan motorik dan koordinasi tubuh.
- b) Permainan konstruktif melibatkan penciptaan sesuatu, seperti membangun menara dari balok atau menggambar. Anak-anak belajar merencanakan, mencoba, dan merevisi strategi mereka.
- c) Permainan dramatik memungkinkan anak berpura-pura menjadi orang lain atau berada dalam situasi tertentu. Ini sangat penting untuk pengembangan empati, imajinasi, dan keterampilan sosial.
- d) Permainan dengan aturan seperti bermain kartu atau permainan papan, mengajarkan anak tentang struktur sosial, kepatuhan terhadap norma, dan kemampuan bernegosiasi.

Smilansky menekankan bahwa permainan dramatik memiliki dampak besar terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Melalui permainan peran, anak belajar

memahami perspektif orang lain, mengelola konflik, dan mengekspresikan perasaan mereka secara aman. Ia juga menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan simbolik yang kaya cenderung memiliki kemampuan bahasa dan interaksi sosial yang lebih baik (Smilansky & Shefatya, 1990).

Berbeda dengan Elizabeth Hurlock, dia menambahkan dimensi emosional dalam pemahaman tentang bermain. Ia berpendapat bahwa bermain memiliki fungsi terapeutik yang membantu anak mengatasi stres, membangun kepercayaan diri, dan mengembangkan keterampilan interpersonal (Hurlock, 1991). Dalam konteks perkembangan emosional, bermain memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan perasaan yang mungkin sulit diungkapkan secara verbal.

Permainan yang melibatkan interaksi sosial, seperti bermain rumah-rumahan atau dokter-dokteran, memungkinkan anak untuk mengeksplorasi peran sosial dan memahami dinamika hubungan antarindividu. Hurlock menekankan bahwa melalui permainan, anak belajar berempati, berbagi, dan bekerja sama. Selain itu, bermain juga membantu anak mengembangkan identitas diri dan rasa kompetensi. Ketika anak berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan, mereka merasa bangga dan termotivasi untuk mencoba hal

baru. Dalam situasi tertentu, bermain dapat berfungsi sebagai mekanisme koping terhadap pengalaman traumatis atau perubahan besar dalam kehidupan anak. Misalnya, anak yang mengalami kehilangan atau perpindahan tempat tinggal dapat menggunakan permainan untuk memproses emosi mereka dan membangun kembali rasa aman. Oleh karena itu, bermain memiliki nilai terapeutik yang tidak dapat diabaikan dalam pendidikan anak usia dini

Beberapa penjelasan yang telah dikemukakan terkait teori bermain modern memberikan landasan yang kuat bagi praktik pendidikan anak usia dini (PAUD). Guru dan pendidik dapat merancang lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, interaksi sosial, dan ekspresi emosional melalui berbagai bentuk permainan. Pemahaman tentang tahapan perkembangan kognitif Piaget, ZPD Vygotsky, kategori permainan Smilansky, dan fungsi emosional menurut Hurlock memungkinkan guru untuk menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi anak.

Sebagai contoh, guru dapat menyediakan sudut bermain peran yang dilengkapi dengan kostum dan alat peraga untuk mendorong permainan simbolik. Mereka juga dapat mengorganisasi permainan kelompok yang melibatkan aturan sederhana untuk melatih kemampuan sosial dan kognitif anak.

Dalam pendekatan ini, bermain tidak hanya menjadi aktivitas pelengkap, tetapi menjadi inti dari proses pembelajaran yang bermakna dan menyeluruh. Selain itu, guru perlu menjadi fasilitator yang sensitif terhadap dinamika permainan anak. Mereka harus mampu mengamati, mendampingi, dan memberikan intervensi yang tepat ketika anak menghadapi kesulitan atau konflik dalam bermain. Dengan demikian, bermain menjadi sarana untuk membangun hubungan yang positif antara anak dan lingkungan belajar mereka.

2.3 Teori Bermain dalam Perspektif Islam

Al-Qur'an dan Hadis memberikan banyak petunjuk tentang bagaimana interaksi dengan anak seharusnya dilakukan. Beberapa riwayat menunjukkan bahwa Rasulullah SAW sering bermain dan bercanda dengan anak-anak, termasuk dengan cucu beliau, Hasan dan Husain, tanpa mengurangi wibawa beliau sebagai pendidik dan teladan umat (Al-Jauziyah, 2000). Sikap ini memberikan legitimasi bahwa bermain merupakan bagian dari pendidikan yang sesuai dengan ajaran Islam, selama tidak mengandung unsur yang

dilarang seperti kekerasan, kebohongan, atau merugikan orang lain.

Dalam pandangan Islam, bermain merupakan aktivitas yang memiliki kedudukan penting dalam perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, sosial-emosional, maupun spiritual. Konsep ini berpijak pada pemahaman bahwa masa kanak-kanak adalah fase *fitrah* yaitu kondisi suci dan murni, yang harus dipenuhi dengan kasih sayang, stimulasi positif, dan pembiasaan terhadap perilaku baik. Islam menempatkan aktivitas bermain bukan hanya sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media pendidikan yang integral dalam pembentukan karakter dan akhlak mulia sejak usia dini (Sutrisno, 2017).

Imam Al-Ghazali (2002) dalam *Ihya Ulumuddin* membagi fase perkembangan anak ke dalam tiga tahap:

- 1) Usia 0–7 tahun: fase bermain dan kasih sayang, di mana anak perlu diberikan ruang untuk mengeksplorasi lingkungannya dengan gembira.
- 2) Usia 7–14 tahun: fase pendidikan dan kedisiplinan, di mana anak mulai dikenalkan dengan aturan dan tanggung jawab.
- 3) Usia 14–21 tahun: fase kemandirian, di mana pembinaan diarahkan pada tanggung jawab pribadi dan sosial.

Pada fase pertama inilah, bermain mendapat porsi besar sebagai aktivitas yang selaras dengan perkembangan alami

anak. Dengan demikian, bermain tidak sekadar diizinkan, tetapi dianjurkan sebagai bagian dari *tarbiyah* atau pendidikan menyeluruh yang mencakup aspek jasmani, akal, dan ruhani (Sutrisno, 2017).

Terdapat beberapa prinsip utama dalam mengimplementasikan bermain untuk anak usia dini, yaitu:

a. Keselamatan dan kebermanfaatn

Permainan harus bebas dari unsur yang membahayakan fisik maupun moral anak. Prinsip ini mengacu pada kaidah *la dharar wa la dhirār* (tidak boleh membahayakan diri sendiri maupun orang lain). Contoh Implikasi dalam Kegiatan Pembelajaran, jika guru memilih permainan tradisional yang tidak menggunakan alat tajam atau bahan berbahaya, misalnya mengganti kelereng kaca dengan bola plastik. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan aturan keamanan, seperti cara memegang alat, jarak aman antar anak, dan larangan mendorong teman. Melakukan kegiatan bermain di luar ruangan dilakukan di area yang bebas dari benda berbahaya seperti batu tajam, paku, atau permukaan licin.

Pola asuh islami bagi orang tua di rumah, dapat memastikan mainan anak di rumah aman dari segi fisik (tidak mudah pecah, tidak beracun) dan aman secara moral (tidak mengandung konten kekerasan atau pornografi). Dalam

setiap aktivitas bermain, orang tua mengingatkan anak untuk menjaga diri dan teman, sambil mengaitkan dengan hadis Nabi tentang larangan menyakiti sesama.

b. Nilai moral dan akhlak.

Permainan sebaiknya mengandung pembiasaan nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, amanah, sportivitas, dan tolong-menolong (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Implikasi dalam kegiatan pembelajaran seorang guru memilih permainan yang melibatkan giliran, sehingga anak belajar menunggu dengan sabar. Guru jika dalam permainan kompetitif, guru menekankan bahwa menang atau kalah sama-sama harus disikapi dengan lapang dada. Dapat juga seorang guru mengajak anak untuk membereskan alat permainan bersama-sama setelah selesai, sebagai bentuk tanggung jawab.

Sedangkan untuk mengimplikasi dalam pola asuh Islami, hendaknya orang tua memberikan contoh kejujuran saat bermain, misalnya tidak curang dalam permainan *congklak* atau *ular tangga*. Orang tua dapat melakukan memuji perilaku anak yang menunjukkan sportivitas, misalnya mengucapkan selamat kepada temannya yang menang. Nilai-

nilai tersebut dikuatkan dengan kisah teladan dari Nabi dan sahabat tentang kejujuran dan amanah.

c. Keseimbangan antara kebebasan dan aturan.

Anak diberikan keleluasaan untuk berkreasi dalam permainan, namun tetap dalam koridor aturan yang telah disepakati. Ini mengajarkan anak konsep *hurriyah mas'uliyah* (kebebasan yang bertanggung jawab). Implikasinya dalam kegiatan pembelajaran, seperti guru menyediakan permainan konstruktif seperti *balok kayu* atau *lego*, dan memberi kebebasan anak membangun bentuk sesuai imajinasi mereka, tetapi dengan aturan misalnya tidak melempar balok. Anak diberi kesempatan memodifikasi aturan permainan sederhana (misalnya menambah tantangan), namun perubahan aturan harus disepakati semua peserta. Guru mendiskusikan aturan sebelum bermain dan merefleksikannya setelah permainan selesai. Keseimbangan antara kebebasan dan aturan untuk implikasi dalam pola asuh islami, hendaknya seorang orang tua memberi kebebasan anak memilih permainan yang disukai, namun menetapkan batasan waktu bermain dan larangan tertentu, seperti tidak bermain saat waktu salat. Orang tua dapat mengajar anak untuk memahami bahwa kebebasan

adalah amanah, yang harus digunakan untuk kebaikan dan tidak merugikan diri sendiri atau orang lain.

d. Kesesuaian perkembangan anak

Aktivitas bermain harus menyesuaikan tahap perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan spiritual anak, sejalan dengan prinsip *developmentally appropriate practice* (NAEYC, 2020). Permainan tradisional memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam karena sifatnya yang sederhana, kolaboratif, dan kaya akan muatan sosial-budaya. Misalnya, permainan *mpa'a kole* dari Bima (NTB) dan *sipek bulu manuk* dari Bulungan (Kaltara) mengajarkan anak bekerja sama, bersabar menunggu giliran, serta menghargai lawan main. Nilai-nilai ini sejalan dengan ajaran Islam tentang *ukhuwah* (persaudaraan) dan *tahamul* (toleransi). Melalui permainan tradisional, guru dapat mengajarkan konsep tanggung jawab (*mas'uliyah*) dengan memastikan anak menjaga alat permainan dan mematuhi aturan yang telah disepakati. Permainan juga dapat menjadi sarana *tazkiyatun nafs* (penyucian jiwa) ketika anak belajar menerima kekalahan dengan lapang dada dan menjauhi sikap sombong saat menang.

Secara keseluruhan dari prinsip utama tersebut, maka dapat diintegrasikan bahwa Implementasi teori bermain dalam perspektif Islam pada pembelajaran PAUD dapat dilakukan dengan pendekatan integratif, di mana kegiatan bermain tidak hanya mengejar tujuan perkembangan kognitif atau motorik, tetapi juga pembentukan karakter Islami. Strategi yang dapat digunakan meliputi:

- 1) Permainan berbasis kisah teladan. Misalnya, membuat *puzzle* tokoh-tokoh sahabat Nabi dengan menyisipkan kisah singkat tentang akhlak mereka.
- 2) Permainan peran islami. Anak dapat bermain peran sebagai imam, muadzin, atau pedagang jujur di pasar, yang memberikan pengalaman langsung tentang nilai-nilai keislaman.
- 3) Modifikasi permainan tradisional dengan muatan Islami. Contohnya, permainan *ular tangga adab*, di mana setiap kotak berisi pesan atau pertanyaan tentang akhlak, doa, atau sunnah harian.
- 4) Proyek kreatif, anak diajak membuat sendiri alat permainan dari bahan alam atau daur ulang, sambil diajarkan konsep *khilafah fil ardh* (tanggung jawab memelihara bumi).

Peran guru sebagai fasilitator nilai islami dalam bermain sebagai *murabbi* (pendidik) yang tidak hanya mengarahkan aktivitas bermain, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Islami melalui interaksi yang hangat, teladan nyata, dan penguatan positif. Guru perlu peka terhadap dinamika permainan, misalnya:

- a) Mengintervensi secara bijak jika terjadi perilaku yang tidak sesuai nilai Islam.
- b) Memberikan apresiasi ketika anak menunjukkan perilaku baik, seperti membantu teman atau berkata jujur.
- c) Menggunakan momen dalam permainan untuk menyampaikan pesan moral secara kontekstual.

Pendekatan ini sejalan dengan gagasan bahwa pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya dilakukan dalam konteks yang *meaningful* dan *joyful*, sehingga nilai-nilai Islami dapat terinternalisasi secara alami (Dewi, 2018). Teori bermain dalam perspektif Islam memiliki relevansi kuat dengan tujuan pendidikan Islam, yaitu membentuk insan *kamil* atau manusia seutuhnya yang seimbang dalam aspek spiritual, intelektual, emosional, dan fisik. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dalam permainan, anak dibiasakan untuk berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai tuntunan syariat sejak dini.

Selain itu, penerapan konsep ini pada PAUD sejalan dengan kebijakan penguatan pendidikan karakter di Indonesia, yang menempatkan nilai religius sebagai salah satu pilar utama. Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana stimulasi perkembangan, tetapi juga sebagai instrumen strategis dalam pencapaian visi pendidikan nasional dan pendidikan Islam secara bersamaan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

Berdasarkan pemahaman tentang bermain dalam perspektif Islam bermain dalam perspektif Islam, dapat disimpulkan bahwa bermain bukan hanya aktivitas pengisi waktu luang, tetapi media pendidikan yang memiliki dimensi spiritual, moral, sosial, dan budaya. Dengan prinsip-prinsip yang jelas dan integrasi nilai Islam, permainan dapat menjadi wahana efektif untuk membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan berakhlak mulia.

2.4 Tahapan Perkembangan Bermain

Perkembangan bermain pada anak usia dini merupakan proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh interaksi berbagai faktor biologis, psikologis, dan sosial. Aktivitas bermain tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga menjadi sarana penting

dalam pembentukan keterampilan kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Seiring pertumbuhan anak, bentuk dan kualitas bermain mengalami perubahan signifikan, mencerminkan kematangan perkembangan mereka (Bodrova & Leong, 2015; Hurlock, 2013).

Beberapa peneliti telah mengidentifikasi tahapan perkembangan bermain yang menggambarkan bagaimana anak-anak bertransisi dari satu bentuk permainan ke bentuk lainnya seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka. Parten mengemukakan lima tahap bermain: (1) bermain soliter, (2) bermain paralel, (3) bermain asosiasi, (4) bermain kooperatif, dan (5) bermain terarah. Setiap tahap mencerminkan tingkat kompleksitas interaksi sosial dan keterlibatan anak dalam permainan. Tahapan tersebut meliputi:

1) Bermain Soliter (*Solitary Play*)

Pada tahap ini, anak bermain sendiri tanpa memperhatikan anak lain di sekitarnya. Aktivitas ini umum terjadi pada usia 2-3 tahun, di mana anak lebih fokus pada eksplorasi objek dan belum menunjukkan minat untuk berinteraksi dengan teman sebaya (Parten, 1932; Sujiono, 2018).

2) Bermain Paralel (*Parallel Play*)

Anak bermain di dekat anak lain dengan aktivitas yang mirip, tetapi tanpa adanya interaksi langsung. Tahap ini menjadi jembatan penting menuju keterampilan sosial yang lebih kompleks, karena anak mulai menyadari keberadaan orang lain dalam lingkungannya (Berk, 2013).

3) Bermain Asosiasi (*Associative Play*)

Dalam tahap ini, interaksi sosial mulai terbentuk. Anak berbagi mainan, berbicara, dan saling memberi ide, meskipun belum ada tujuan atau struktur permainan yang jelas. Bentuk bermain ini mendorong perkembangan keterampilan komunikasi dan kerjasama awal (Dewi & Fadillah, 2017).

4) Bermain Kooperatif (*Cooperative Play*)

Anak mulai terlibat dalam permainan dengan tujuan bersama, peran yang terdistribusi, dan aturan tertentu. Keterampilan ini biasanya berkembang pada usia prasekolah akhir, mencerminkan meningkatnya kemampuan sosial dan kognitif anak (NAEYC, 2020).

5) Bermain Terarah (*Directed Play*)

Pada tahap ini, permainan memiliki struktur dan arahan yang jelas, baik dari anak sendiri maupun dari orang dewasa. Bentuk bermain ini sering digunakan dalam konteks pembelajaran terencana di PAUD untuk

mengajarkan keterampilan tertentu sambil mempertahankan unsur menyenangkan (Suyanto, 2015).

Model Parten menunjukkan bahwa perkembangan bermain bukan sekadar peralihan mekanis antar tahap, melainkan proses dinamis yang berhubungan erat dengan kematangan sosial dan emosional anak. Pakar lainnya seperti Smilansky & Shefatya (1990) menambahkan dimensi baru dalam kajian perkembangan bermain dengan menekankan keterkaitan antara aspek kognitif dan sosial. Menurutnya, anak tidak selalu bergerak maju secara linear dari satu tahap ke tahap berikutnya. Dalam kondisi tertentu, misalnya ketika anak merasa terancam, cemas, atau berada dalam lingkungan sosial yang kurang mendukung, sehingga anak dapat mengalami kemunduran (regression) ke tahap bermain yang lebih sederhana (Smilansky & Shefatya, 1990; Frost et al., 2018).

Pendekatan ini menggarisbawahi bahwa konteks sosial sangat mempengaruhi kualitas bermain anak. Kehadiran teman yang suportif akan memperkaya pengalaman bermain, sedangkan lingkungan yang penuh konflik dapat menghambat perkembangan interaksi sosial. Kesiapan emosional menjadi faktor penting. Anak dengan regulasi emosi yang baik cenderung lebih mudah terlibat dalam permainan kooperatif

yang menuntut kompromi dan pengambilan keputusan bersama (Dewi, 2018).

Bagaimana cara mengimplikasinya bagi pembelajaran PAUD adalah guru harus menciptakan iklim kelas yang aman secara emosional, di mana anak merasa diterima dan dihargai. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan permainan kelompok kecil dapat memfasilitasi transisi yang lebih mulus antar tahap perkembangan bermain.

Integrasi aspek emosional dan sosial menurut Mildred Parten, bersama rekan-rekannya, mengembangkan pemahaman bahwa bermain juga berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan perasaan dan membangun hubungan sosial yang bermakna. Mereka menekankan bahwa permainan tidak hanya menjadi *tool for learning*, tetapi juga *medium for emotional expression* (Parten & King, 1977; Isenberg & Jalongo, 2014).

Sesuai konsep ini, permainan mendorong empati melalui interaksi langsung, seperti membantu teman yang kesulitan dalam permainan. Mengajarkan regulasi emosi, misalnya menerima kekalahan atau menunda keinginan demi kepentingan kelompok. Memperkuat ikatan sosial, karena permainan bersama menciptakan pengalaman kolektif yang menyenangkan.

Beberapa penelitian kontemporer juga mendukung pandangan ini. Studi oleh Haryanto (2016) menunjukkan bahwa permainan tradisional di Indonesia, seperti engklek dan gobak sodor, berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial emosional anak usia 4–6 tahun melalui pembelajaran kerjasama, pengendalian diri, dan komunikasi efektif. Integrasi teori tahapan bermain dalam konteks PAUD dengan penggabungan model Parten, Shefatya, dan Mildred memberikan perspektif yang lebih holistik dalam memahami perkembangan bermain anak usia dini. Dalam praktiknya di lembaga PAUD, integrasi ini dapat diwujudkan melalui:

- a. Pengamatan individual: Guru memantau tahap perkembangan bermain masing-masing anak untuk menentukan jenis permainan yang sesuai.
- b. Fleksibilitas kegiatan: Menyediakan pilihan permainan yang dapat mendukung transisi dari tahap paralel ke kooperatif.
- c. Pendekatan inklusif: Memastikan semua anak, termasuk yang pemalu atau memiliki hambatan sosial, mendapatkan kesempatan bermain yang setara.
- d. Penguatan nilai karakter: Memanfaatkan permainan sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai moral, seperti

kejujuran, tanggung jawab, dan gotong royong (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

Jika dikaitkan dengan pendidikan Islam, setiap tahap perkembangan bermain dapat dimanfaatkan untuk menanamkan nilai-nilai Islami yang relevan dengan usia anak. Misalnya, pada bermain soliter, anak dapat dikenalkan doa sederhana sebelum bermain. Pada bermain kooperatif, anak dilatih untuk menolong teman dan berbagi alat permainan. Pada saat bermain terarah, guru dapat menyisipkan aturan yang mengajarkan disiplin, seperti berhenti bermain ketika adzan berkumandang. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan pendidikan Islam untuk membentuk insan yang seimbang antara aspek spiritual, intelektual, emosional, dan sosial (Al-Jauziyah, 2000; Sutrisno, 2017).

Tahapan perkembangan bermain, sebagaimana diuraikan oleh Parten, Shefatya, dan Mildred, memberikan kerangka konseptual yang komprehensif untuk memahami dinamika interaksi sosial, perkembangan kognitif, dan regulasi emosional anak usia dini. Integrasi teori ini dalam pembelajaran PAUD memungkinkan guru merancang kegiatan bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung perkembangan anak secara holistik. Lebih jauh, dalam konteks pendidikan berbasis nilai Islam, permainan

dapat menjadi wahana efektif untuk membentuk karakter dan akhlak mulia sejak usia dini.

Shefaty memperluas pemahaman tentang permainan anak dengan menambahkan dimensi baru yang mengacu pada tahapan bermain berdasarkan perkembangan kognitif dan sosial. Pendekatan ini memberikan kerangka yang lebih komprehensif dalam memahami bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungannya melalui permainan. Dengan demikian, perkembangan bermain anak dapat dilihat tidak hanya dari aspek fisik atau keterampilan semata, tetapi juga dari perkembangan kemampuan berpikir dan keterampilan sosial.

Dalam kajian tersebut, Shefaty menekankan bahwa perkembangan bermain bersifat dinamis. Anak-anak tidak selalu bergerak secara linear dari satu tahap ke tahap berikutnya, melainkan dapat mengalami kemunduran pada tahap tertentu. Fenomena kemunduran ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kondisi sosial dan emosional yang sedang dialami anak. Hal ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan konteks perkembangan setiap anak secara individual.

Mildren bersama rekan-rekannya mengembangkan model tahapan bermain yang menonjolkan keterkaitan antara perkembangan emosional dan sosial anak. Model ini

memandang permainan sebagai proses yang melibatkan interaksi emosional yang mendalam, serta membentuk keterampilan sosial yang esensial bagi kehidupan anak. Dengan demikian, permainan tidak sekadar menjadi aktivitas rekreasi, tetapi juga sarana pembentukan karakter.

Mildren menegaskan bahwa permainan memiliki peran penting sebagai media untuk mengekspresikan perasaan. Melalui permainan, anak-anak dapat mengomunikasikan emosi yang mungkin sulit diungkapkan secara verbal, sekaligus membangun hubungan positif dengan teman sebaya. Proses ini mendukung perkembangan sosial-emosional yang sehat, yang menjadi fondasi penting bagi pembelajaran dan kesejahteraan anak di masa depan.

2.5 Rangkuman

Teori bermain merupakan dasar konseptual penting dalam memahami perilaku dan perkembangan anak usia dini. Teori bermain klasik—yang mencakup teori Surplus Energi (Herbert Spencer), Rekapitulasi (G. Stanley Hall), dan Sublimasi (Sigmund Freud)—menunjukkan bahwa bermain bukanlah kegiatan yang sia-sia, melainkan kebutuhan biologis dan psikologis anak. Melalui bermain, anak menyalurkan

energi, meniru pengalaman evolusioner manusia, serta mengekspresikan emosi yang tidak dapat disampaikan secara langsung. Dalam konteks PAUD, teori klasik memberikan pemahaman bahwa bermain membantu anak mengembangkan keterampilan fisik, sosial, dan emosional melalui aktivitas yang menyenangkan dan alami.

Teori Jean Piaget, Lev Vygotsky, Smilansky, dan Elizabeth Hurlock menekankan hubungan antara bermain dengan perkembangan kognitif, sosial, dan bahasa anak. Piaget memandang bermain sebagai sarana untuk mengasimilasi pengalaman baru, sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan bimbingan orang dewasa dalam proses bermain. Smilansky menyoroti jenis permainan simbolik dan peran sosial dalam permainan, sementara Hurlock menekankan bahwa bermain berkontribusi terhadap perkembangan emosional dan penyesuaian diri anak. Teori modern ini mengarahkan guru PAUD untuk melihat bermain sebagai proses belajar aktif yang mendorong anak berpikir kritis, berkolaborasi, dan bereksplorasi sesuai dengan pendekatan *developmentally appropriate practice (DAP)*.

Pandangan Islam bermain sebagai bagian dari pendidikan rahmatan lil 'alamin yang menumbuhkan kasih sayang, keseimbangan jasmani dan rohani, serta pembentukan akhlak mulia. Rasulullah SAW memberikan teladan dengan

membiarkan cucu-cucunya bermain bahkan saat beliau beribadah, menunjukkan bahwa Islam menghargai kebutuhan anak untuk bermain dengan kasih dan kelembutan. Permainan juga menjadi sarana pendidikan moral, seperti menanamkan nilai kejujuran, amanah, dan tanggung jawab. Teori perkembangan bermain seperti yang dikemukakan Parten, Shefatya, dan Mildren memperkuat bahwa kemampuan bermain anak berkembang secara bertahap dari bermain soliter menuju kooperatif. Dengan memahami teori-teori ini, guru PAUD dapat merancang pembelajaran berbasis permainan tradisional yang sesuai tahap perkembangan, mengandung nilai spiritual dan sosial, serta membangun fondasi pembelajaran sepanjang hayat bagi anak

2.6 Tes Formatif 2

A. Pilihan Ganda: Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Teori *Surplus Energi* menjelaskan bahwa bermain dilakukan anak untuk...
 - a. Meniru perilaku orang dewasa.
 - b. Mengulang tahapan perkembangan evolusi manusia.
 - c. Menghabiskan energi berlebih yang tidak terpakai.
 - d. Menyalurkan dorongan emosi yang tertekan.

2. Menurut *G. Stanley Hall*, bermain merupakan bentuk pengulangan perilaku manusia purba. Pendapat ini termasuk dalam teori...
 - a. Rekapitulasi
 - b. Sublimasi
 - c. Energi Lebih
 - d. Modern

3. Tokoh yang menekankan pentingnya bermain sebagai sarana mengembangkan fungsi kognitif melalui *asimilasi dan akomodasi* adalah...
 - a. Freud
 - b. Piaget
 - c. Vygotsky
 - d. Smilansky

4. Dalam teori *Vygotsky*, bermain dianggap penting karena...
 - a. Membantu anak melatih kontrol emosi melalui simbolisasi.
 - b. Membentuk zona perkembangan proksimal melalui interaksi sosial.
 - c. Mengulang pengalaman masa lampau.
 - d. Menyalurkan energi berlebih.

5. Contoh penerapan teori *Sublimasi* dalam PAUD adalah...
 - a. Anak bermain congklak untuk melatih berhitung.
 - b. Anak bermain dokter-dokteran untuk menyalurkan rasa takut terhadap dokter.
 - c. Anak bermain engklek untuk melatih keseimbangan.
 - d. Anak bermain peran menjadi guru untuk memahami konsep belajar.

6. Tahapan bermain menurut *Parten* yang ditandai dengan anak mulai berinteraksi tetapi belum bekerja sama disebut...
 - a. Soliter
 - b. Paralel
 - c. Asosiatif
 - d. Kooperatif

7. Dalam perspektif Islam, bermain dipandang sebagai...
 - a. Aktivitas yang sia-sia dan harus dihindari.
 - b. Sarana pembelajaran yang mendukung fitrah anak.
 - c. Aktivitas fisik tanpa nilai spiritual.
 - d. Cara anak untuk menunjukkan kedewasaan.

8. Hadis yang menunjukkan Rasulullah SAW menghargai kebutuhan anak untuk bermain adalah...
 - a. "Bermainlah kalian agar kuat."
 - b. Kisah ketika Rasulullah membiarkan Hasan dan Husain menaiki punggung beliau saat sujud.
 - c. "Barang siapa bermain maka ia berdosa."
 - d. "Anak-anak dilarang bermain di masjid."

9. Menurut *Smilansky*, bentuk permainan yang menunjukkan kemampuan berpikir simbolik adalah...
 - a. Permainan fungsional
 - b. Permainan konstruktif
 - c. Permainan dramatik
 - d. Permainan aturan

10. Dalam konteks pembelajaran PAUD berbasis *deep learning*, bermain tradisional seperti congklak berfungsi untuk...
 - a. Menghafal angka dan rumus matematika.
 - b. Membentuk keterampilan berhitung, kerja sama, dan nilai budaya.
 - c. Menghindari aktivitas motorik kasar.
 - d. Menguji daya ingat anak terhadap warna.

B. Uraian Singkat

Jawablah pertanyaan berikut secara singkat, jelas, dan logis!

1. Jelaskan perbedaan mendasar antara teori Surplus Energi dan Sublimasi dalam menjelaskan fungsi bermain anak!
2. Bagaimana teori Piaget dan Vygotsky menjelaskan peran bermain dalam perkembangan kognitif anak usia dini? Berikan contoh penerapannya di kelas PAUD!
3. Jelaskan nilai-nilai Islam yang dapat ditanamkan melalui permainan tradisional seperti engklek atau congklak!
4. Uraikan tahap-tahap perkembangan bermain anak menurut Parten, dan berikan contoh aktivitas yang sesuai untuk tiap tahap!
5. Jelaskan bagaimana teori bermain dapat membantu guru PAUD merancang pembelajaran yang bermakna sesuai prinsip *deep learning*!



BAB 3

JENIS, ALAT, DAN LINGKUNGAN BERMAIN AUD

Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami, menganalisis, dan merancang jenis permainan, alat permainan edukatif (APE), serta lingkungan bermain yang aman, inklusif, dan berlandaskan nilai Islam dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Mahasiswa juga diharapkan dapat mengaplikasikan prinsip keamanan, keberagaman, dan nilai budaya lokal dalam penyediaan sarana bermain yang mendukung perkembangan holistik anak.

Adapun untuk indikator Indikator Pencapaian Kompetensi pada bab ini adalah:

- a) Mahasiswa mampu menjelaskan karakteristik setiap jenis bermain.
- b) Mahasiswa dapat mengidentifikasi jenis bermain sesuai usia dan tahap perkembangan anak.

- c) Mahasiswa mampu merancang aktivitas bermain yang menggabungkan unsur sensorimotor, sosiodramatik, dan konstruktif.
- d) Mahasiswa dapat membedakan jenis permainan berdasarkan tingkat aktivitas dan tujuan perkembangan.
- e) Mahasiswa mampu memilih permainan yang sesuai kebutuhan anak (aktif/pasif/symbolik).
- f) Mahasiswa mampu memahami standar SNI untuk alat permainan anak.
- g) Mahasiswa mampu menilai kelayakan dan keamanan alat permainan di PAUD.
- h) Mahasiswa mampu membuat daftar pengecekan (checklist) keamanan APE sesuai regulasi.
- i) Mahasiswa memahami prinsip inklusivitas dalam bermain.
- j) Mahasiswa mampu merancang tata ruang bermain yang ramah anak dan berlandaskan nilai Islam (kebersihan, keadilan, kasih sayang).
- k) Mahasiswa dapat mengintegrasikan nilai-nilai akhlak dalam lingkungan belajar.
- l) Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya pemanfaatan bahan tradisional dan lokal dalam APE.

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran BAB 3, mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep dan jenis bermain anak usia dini, mencakup bermain sensorimotor, sosiodramatik, dan konstruktif, serta memahami keterkaitannya dengan tahap perkembangan anak.
2. Mengklasifikasikan permainan anak usia dini ke dalam kategori aktif, pasif, dan simbolik, serta menentukan jenis permainan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak.
3. Mengetahui dan menerapkan standar alat permainan edukatif (APE) sesuai SNI, termasuk prinsip keamanan, kebersihan, dan kenyamanan bagi anak usia dini.
4. Merancang lingkungan bermain yang inklusif, aman, dan Islami, dengan memperhatikan kebutuhan anak berkebutuhan khusus, nilai kebersamaan, serta prinsip *rahmatan lil 'alamin*.
5. Mendesain dan membuat alat permainan edukatif (APE) dari bahan tradisional atau lokal, yang mendukung aspek kreativitas, ekonomi, dan pelestarian budaya daerah.
6. Merefleksikan nilai edukatif dan sosial-budaya dari alat dan lingkungan bermain, serta mengaitkannya dengan pembentukan karakter anak usia dini dalam konteks Kurikulum Merdeka.

SELAMAT BELAJAR!

3.1 Jenis Bermain: Sensorimotor, Sosiodramatik, Konstruktif

Bermain pada anak usia dini dapat dikategorikan berdasarkan bentuk aktivitas dan tujuan perkembangannya. Bermain sensorimotor merupakan bentuk bermain yang melibatkan koordinasi antara panca indera dan gerakan tubuh. Jenis bermain ini umum pada anak usia 0–3 tahun dan bertujuan melatih keterampilan motorik kasar dan halus, misalnya meremas, menggenggam, atau melompat (Berk, 2013). Aktivitas ini penting untuk membangun kesiapan anak terhadap keterampilan kognitif yang lebih kompleks melalui eksplorasi langsung terhadap lingkungan (Bodrova & Leong, 2015).

Bermain sosiodramatik merupakan bentuk aktivitas bermain yang menggabungkan interaksi sosial dengan pemanfaatan imajinasi, di mana anak-anak memerankan tokoh atau situasi tertentu secara spontan dan kreatif. Aktivitas ini memungkinkan anak mengekspresikan ide serta perasaannya melalui representasi simbolik peran yang dimainkan (Isenberg & Jalongo, 2014). Peran yang diambil tidak hanya mencerminkan pengetahuan yang dimiliki anak, tetapi juga menunjukkan kemampuan mereka untuk memahami dan

untuk mendapatkan full ebook boleh hubungi penerbit