



## Jenis Main Anak Usia Dini

Siti Annisa Rizki, M.Psi., Psikolog

## Pengertian jenis main anak usia dini (AUD)

Dalam kegiatan main anak, hendaklah mendukung



3 jenis main

sensorimotor, peran dan pembangunan



Sejumlah bahan  
main



Hubungan sosial

# Perkembangan sensorimotor pada bayi sejak lahir

Usia	Perkembangan sensorimotor
Usia 0-1 bulan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bayi menunjukkan perilaku reflektif</li></ul>
Usia 1-4 bulan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menunjukkan senyumnya</li><li>• Mengulang-ulang kesenangannya dan menjadi lebih mahir</li><li>• Menggerakkan tubuh, kaki dan tangan untuk mendapatkan interaksi bermain dengan orang lain</li><li>• Gerakan reflex mulai dikoordinasikan</li><li>• Gerakan bibir mengeluarkan suara-suara gumanan</li></ul>
Usia 4- 8 bulan :	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mulai bergerak dalam lingkungannya</li><li>• Memulai hubungan dengan orang dewasa dan benda dengan cara menyentuh dan disentuh</li><li>• Mulai menemukan pengertian sebab akibat serta dapat membedakan wajah yang dia kenal dengan yang belum</li></ul>
Usia 8-12 bulan:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengalaman sensorimotor terus meningkat sesuai dengan meningkatnya perkembangan otot motorik kasar dan halus</li><li>• Dunia bayi berubah sesuai dengan perubahan posisi tubuhnya sehingga rangsangan sensorimotor terus berubah</li><li>• Dukungan orang dewasa pada bayi harus membedakan pengalaman main dengan bayi yang disesuaikan dengan sudut pandang yang berbeda ini</li><li>• Bayi melakukan penjelajahan lingkungannya lebih kaya dan kompleks</li><li>• Macam-macam suara yang ditimbulkan bayi terus meningkat menuju perkembangan komunikasi</li><li>• Ketika kedekatan dengan orang lain terbentuk, bayi mulai dari diri sendiri ke dunia yang lebih luas</li><li>• Bayi yang kebutuhannya terpenuhi melalui rangsangan sensori yang menyenangkan, kaya, ramah dan akurat pada setiap pengalaman dalam rutinitas hidupnya akan mendukung perkembangannya</li></ul>
Usia 12-24 bulan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anak terus membangun kekuatan dari hubungan yang sudah dibangun pada bulan-bulan sebelumnya</li><li>• Pada masa ini otak terus berkembang</li><li>• Perkembangan penguasaan diri dan perasaan positif pada diri sendiri akan terdukung kuat bila orang dewasa memberi kesempatan yang aman untuk pengalaman rutinitas anak.</li></ul>

## c. Tahap perkembangan main sensorimotor



### SENSORIMOTOR 1

Anak mengulang gerakan berapa kali untuk melanjutkan tanggapan pancaindra; reaksi perputaran pertama ; anak hanya terlibat dengan badannya tanpa melibatkan mainan atau menggunakan benda lain



### SENSORIMOTOR 2

Anak mengulang-ulang gerakan dengan satu benda atau beberapa benda; merupakan gerakan perputaran yang kedua



### SENSORIMOTOR 3

Mengulang-ulang urutan sebab akibat sederhana yang menjadi tujuan pertama yang dipilihnya, kemudian memilih cara untuk mencapainya, mengosongkan/mengisi, menyembunyikan/menemukan, membangun/merobohkan



### SENSORIMOTOR 4

Percobaan coba-coba dan salah. Tema atau tujuan umum main dipertahankan, tetapi perilaku untuk mencapai tujuan sifatnya luwes, cara yang dilakukan oleh anak selama pengulangan berubah-ubah.



## 2. Main Peran

Dasar pemikiran main peran yang menjadi pijakan bermain anak, berasal dari teori :

- Erik Erikson
- Gowen
- Vygotsky
- Piaget
- Sara Smilansky

# a. Erik Erikson

○ Menurut Erik Erikson ada 1 jenis main peran , yaitu:

## 1. Main Peran Mikro

Anak memainkan peran melalui alat bermain/benda berukuran kecil

Contoh : rumah boneka; perabotan dan ruang

## 2. Main Peran Makro

Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran

Contoh : rumah sakit : dokter, perawat, apoteker, pengunjung

## b. Gowen (1995)

- Pada tahap main peran awal, anak akan melakukan macam-macam percobaan dengan bahan-bahan disekitarnya dan berbagai macam peran. Melalui pengalaman main peran, anak “**memeriksa egonya**”, belajar menghadapi pertentangan emosi, memperkuat diri sendiri untuk masa depan, menciptakan kembali masa lalu dan mengembangkan keterampilan khayalan

## c. Vygotsky

- Teori Vygotsky tentang main peran mendukung munculnya 2 kemampuan penting, yaitu :
  1. Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda
  2. Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel

Melalui main peran, anak dapat membangun kemampuan untuk menunda kepuasan melalui pembangunan main imajinasi dan main tersebut dapat dilakukan melebihi kemampuannya.

## d. Piaget (1962)

- Awal munculnya main peran
- Main peran mulai muncul saat anak kira kira berumur 1 tahun.
- Untuk main yang lebih tinggi, anak biasanya **melakukan collective symbolism**. Anak melakukan percakapan lisan dengan diri sendiri yang disebut **idiosyneratie soliloquies**. Melalui percakapan ini anak menciptakan kesepakatan kebutuhan sementara dari Id dan kesadaran rasional dari ego.

## e. Sara Smilansky

Ciri bermain peran adalah:

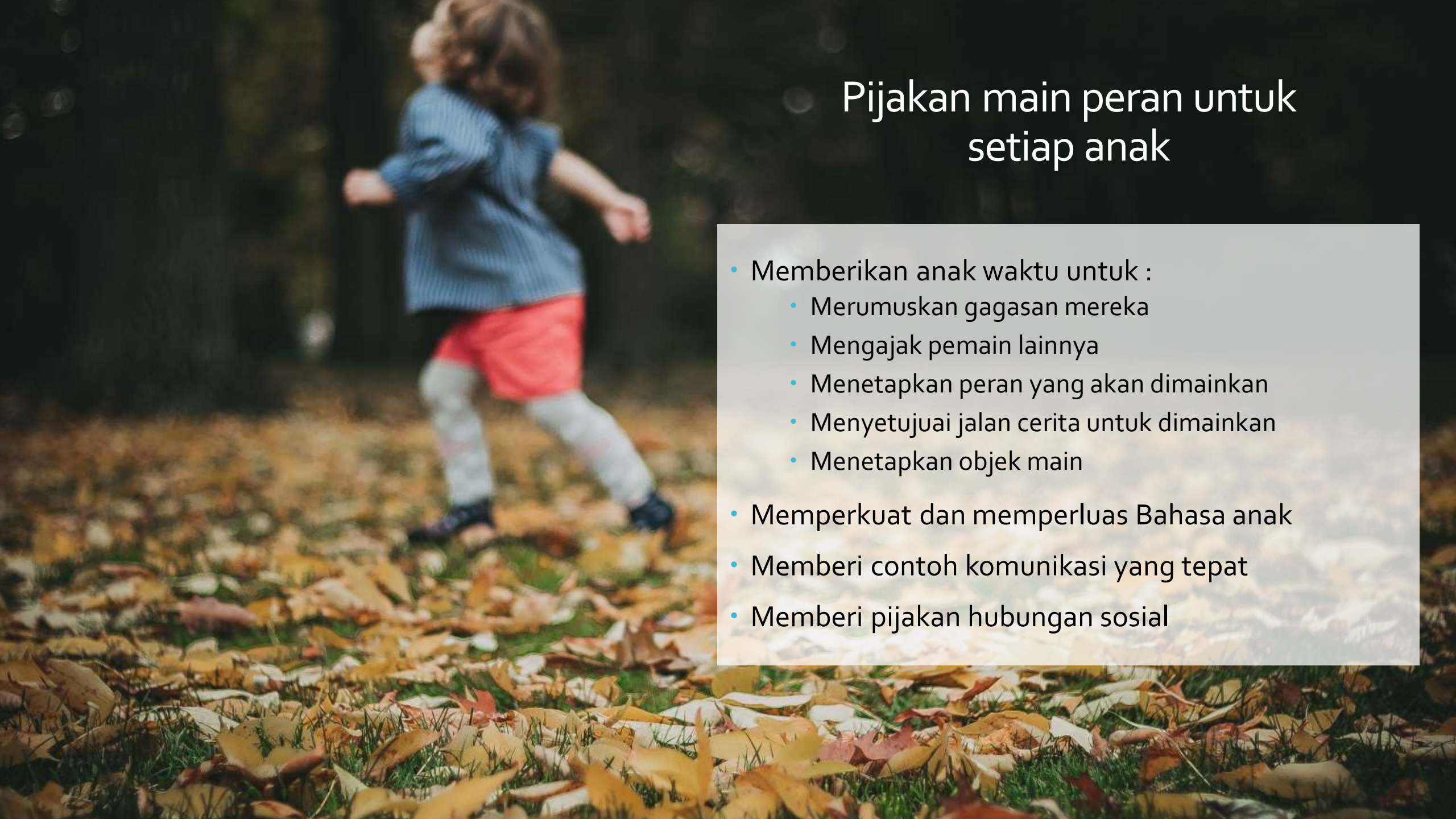
- Anak meniru sebuah peran
- Anak tetap pada peran untuk beberapa menit
- Anak memakai tubuh dan objek untuk beberapa menit
- Anak memakai tubuh dan objek atau merepresentasikan imajinasinya dengan objek dan orang
- Anak berinteraksi dengan anak lain
- Anak bertukar kata

# f. Sigmund Freud

Anak usia 1 tahun dikendalikan oleh Idnya.

Kemampuan yang dibangun melalui main peran :

- Pengungkapan kata-kata yang lebih baik
- Kosakata yang lebih kaya
- Bahasa keseluruhan lebih tinggi
- Tahap Bahasa lebih tinggi
- Strategi pemecahan masalah lebih baik
- Lebih ingin tahu
- Kemampuan melihat sudut pandang orang lain lebih baik
- Kemampuan intelektual lebih tinggi
- Bermain dengan teman lebih banyak
- Kegiatan kelompok lebih banyak
- Kerja sama teman sebaya lebih baik
- Agresi menurun
- Empati lebih banyak
- Pengendalian terhadap dorongan dari dalam diri lebih baik
- Meramalkan kecenderungan dan hasrat anak lain lebih baik
- Penyesuaian sosial dan emosi lebih baik
- Inovasi lebih banyak
- Lebih imajinatif
- Waktu perhatian lebih panjang
- Kemampuan perhatian lebih besar

A young child with long brown hair, wearing a blue striped shirt and red shorts, is running through a field of fallen autumn leaves. The child is seen from behind, moving towards the left side of the frame. The ground is covered in a thick layer of yellow and orange leaves, with some green grass visible. The background is a soft-focus green, suggesting a park or garden setting.

## Pijakan main peran untuk setiap anak

- Memberikan anak waktu untuk :
  - Merumuskan gagasan mereka
  - Mengajak pemain lainnya
  - Menetapkan peran yang akan dimainkan
  - Menyetujui jalan cerita untuk dimainkan
  - Menetapkan objek main
- Memperkuat dan memperluas Bahasa anak
- Memberi contoh komunikasi yang tepat
- Memberi pijakan hubungan sosial

## Pijakan pengalaman setelah main peran

- Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya
- Menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan dan pengelolaan lingkungan main peran secara tepat

## Jenis hubungan sosial anak main

- Tidak peduli
- Penonton
- Main sendiri
- Main berdampingan
- Main bersama
- Main kerja sama



# Kriteria main anak

- ▶ Anak termotivasi dari dalam dirinya sendiri
- ▶ Mereka bermain, bebas dari tekanan di luar dirinya
- ▶ Permainan dilakukan seperti dalam hidup yang sesungguhnya
- ▶ Bermain lebih ditujukan pada proses bukan hasil
- ▶ Permainan didominasi oleh anak
- ▶ Anak terlibat dengan aktif dalam permainan tersebut.


Perencanaan yang melibatkan gerakan atau Bahasa, kemudian diberikan tiga nilai berikut:

1. Agen simbolik → diarahkan pada apa/siapa, siapa yang menerima tindakan
2. Pengganti simbolik → melibatkan alat-alat yang digunakan
3. Kerumitan simbolik → jumlah dan kerumitan adegan, main naskah pendek dalam konteks yang sama

# Agen Simbolik

Agen Simbolik 1	Anak menerima tindakan. Pura-pura melakukan kegiatan dengan diri sendiri seperti benda yang melakukannya. Perilaku harus menunjukkan bahwa anak dirangsang bertindak, tidak hanya mengulangnya. Anak pura-pura main dengan diri sendiri dalam caranya sendiri <b>Contoh</b> : anak pura-pura makan, minum atau tidur
Agen Simbolik 2	Orang lain menerima tindakan anak; anak pura-pura mengarahkan kegiatan sederhana pada temannya atau benda <b>Contoh</b> : anak memberi makan atau memandikan boneka
Agen Simbolik 3	Anak mengambil peran pura-pura secara aktif, tetapi tidak diarahkan orang lain. anak juga dapat menentukan peran untuk mainan atau benda. <b>Contoh</b> : teman bertindak sebagai pilot pesawat, anak menentukan perannya sebagai penumpang pesawat
Agen Simbolik 4	Anak tidak mengambil peran aktif, tetapi sebagai sutradara. Anak sebagai sutradara dari naskah, dimana teman-teman atau mainan membawa kegiatan mengarah ke teman atau mainan lainnya. <b>Contoh</b> : boneka ibu memberi makan boneka bayi <b>Contoh</b> : berlagak seperti sutradara, memberitahu anak lainnya atau anak anak, apa yang harus mereka lakukan






## Pengganti simbolik (menggunakan alat)

<b>Pengganti simbolik 1</b>	Anak menggunakan benda nyata, dengan cara yang tepat untuk menirukan sebuah kegiatan Contoh : pura-pura makan dengan sebuah sendok nyata
<b>Pengganti simbolik 2</b>	Anak menggunakan alat yang sesungguhnya untuk menirukan fungsi benda dengan tepat. Alat dapat seperti benda nyata tetapi biasanya lebih kecil Contoh : pura-pura memberi makan boneka dengan botol mainan
<b>Pengganti simbolik 3</b>	Anak menggunakan alat atau benda mungkin sama atau tidak dengan benda yang sesungguhnya Contoh : menggunakan tempat tidur sebagai kendaraan
<b>Pengganti simbolik 4</b>	Anak tidak menggunakan benda dalam main peran. Menggunakan alat khayalan yang tidak ada secara fisik. Pura-pura main dengan sesuatu yang tidak ada. anak bercakap dengan peran pura-pura Contoh : minum dengan cangkir khayalan

# Kerumitan simbolik

<b>Kerumitan simbolik 1</b>	Satu tindakan/adegan yang terpisah dengan benda-benda, teman atau diri sendiri Contoh : pura-pura berbicara pada telepon
<b>Kerumitan simbolik 2</b>	Satu tindakan/adegan pada dua atau lebih benda, atau teman-temannya dengan menggunakan benda atau gagasan yang sama. Tindakan yang sama diulang-ulang dengan benda atau teman-teman yang berbeda Contoh : pura-pura mengikat rambut sendiri, lalu boneka atau temannya
<b>Kerumitan simbolik 3</b>	Tindakan/adegan yang berhubungan. 2 atau lebih tindakan yang berhubungan dalam tema main pura-pura yang sama. Anak dapat keluar dan masuk kembali dalam peran. Main harus mencakup 2 atau lebih tindakan yang berhubungan Contoh: mengaduk minuman, menuangkan minuman lalu meminumnya
<b>Kerumitan simbolik 4</b>	Anak memainkan keseluruhan naskah atau naskah hidup. Naskah dapat menjadi nyata atau khayalan dimana urutan-urutan tindakan simbolik berkaitan dengan tema. Anak tidak keluar dari peran. Tindakan membutuhkan beberapa pengelolaan dan perencanaan awal. Anak secara jelas bermain pada tema dan tetap tinggal “dalam main” sampai selesai Contoh : naskah waktu makan : memask makanan, menyediakan dan makan



### 3. Main Pembangunan

- Main pembangunan adalah main untuk mempresentasikan ide anak melalui media.
- Ada 2 jenis media, yaitu:
  1. Media yang bersifat cair (cat, krayon, spidol, *play dough*, pasir, air)
  2. Media yang terstruktur (balok unit, lego, balok berongga, *bristle block*)

Main balok memberikan kesempatan untuk anak mengembangkan

- Keterampilan hubungan dengan teman sebaya
- Kemampuan berkomunikasi
- Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar
- Konsep matematika dan geometri
- Pemikiran simbolik
- Pengetahuan pemetaan
- Keterampilan membedakan penglihatan





## Lima kontinum pendampingan guru saat anak bermain

- Pengamatan (*Visually looking on*)
- Pernyataan tidak langsung (*non directive statement*)
- Pertanyaan (*question*)
- Pernyataan langsung (*Directive Statement*)
- Interfensi fisik (*Physical intervention*)

# Manfaat main bagi anak usia dini

- ▶ Aspek fisik → merangsang kecerdasan bodily kinesthetic
- ▶ Aspek sosio emosional → terbangun kecerdasan interpersonal dan intrapersonal
- ▶ Aspek kognitif → terbangun kecerdasan linguistic, spatial visual dan logic mathematic
- ▶ Aspek seni → kecerdasan musical, linguistic dan bodily kinesthetic
- ▶ Mengasah ketajaman pengindraan → terbangun kecerdasan spatial visual dan intrapersonal
- ▶ Media terapi → perlu dilakukan ahli
- ▶ Media intervensi → melatih konsentrasi dan pemusatan perhatian pada tugas tertentu. Contohnya pada hambatan perkembangan Bahasa, sosial, komunikasi.

Thank  
you!

