

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Aktivitas Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks, untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara menyeluruh, antara lain aspek perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, melalui kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam. Kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan

bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri. Bermain sangat penting buat peserta didik dimana usia sekolah dasar masih masuk kategori usia anak-anak (khadijah, 2017).

2. Tahap Perkembangan Bermain

Bermain memiliki beberapa tahap sesuai dengan perkembangan anak. Tahap-tahap ini merupakan hasil penelitian dari (Ardini,p dan Lestaringgum, 2018), yaitu:

a. Tahapan perkembangan bermain menurut Jaen Piaget

1). *Sensory Motor Play* (3/4 bulan- 2 Tahun)

Pada tahap ini anak menikmati aktivitas bermain melalui sensor-sensor otot yang dapat di dalam tubuh terutama yang terdapat dalam lima indera. Sebagai contoh anak suka memasukan mainan ke dalam mulut, karena anak menikmati aktivitas tersebut.

2). *Symbolic/Make Belive Play* (2-7 Tahun)

Pada tahap ini kognitif anak sudah masuk pada masa pra operasional konkret, yaitu tahap pemahaman informasi melalui benda-benda konkret. Pada masa ini kemampuan anak berimajinasi berkembang dengan pesat, dengan demikian pada tahap ini anak masuk pada masa bermain pura-pura atau *symbolic/ make belive play*.

3). *Social Play Games With Rules* (8-11 Tahun)

Pada tahap ini, perkembangan sosial anak sudah semakin baik. Anak sudah mulai senang bermain dengan teman sebaya. Pada usia ini

anak sangat mematuhi sebuah aturan yang dibuat sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut pada tahap ini Piaget mengklasifikasikan bahwa usia 8-11 tahun adalah tahap bermain sosial dengan aturan.

4). *Games With Rules And Sport* (11 Tahun ke Atas)

Usia 11 tahun ke atas, anak sudah masuk dalam tahap perkembangan kognitif formal operasional. Pada tahap ini anak sudah mampu berfikir secara abstrak seperti orang dewasa. Dengan demikian pada masa ini anak sudah mampu menikmati bermain menggunakan aturan dan juga olah raga.

3. Teori Bermain

Menurut (Khadijah, 2017) teori bermain ada lima macam teori, yaitu:

a. Teori Gross

Gross membuat formulasi mengenai teori latihan. Menurutnya permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti. Permainan pada anak-anak bagi manusia dan hewan adalah persiapan untuk kehidupan dewasa. Sambil bermain anak-anak dapat melatih diri untuk fungsi-fungsi di kemudian hari. Menurut Gross, Permainan dianggap penting dalam praktikum ilmu pendidikan.

b. Teori Hall

Menurut Hall permainan merupakan sisa-sisa periode perkembangan manusia waktu dulu tetapi yang sekarang perlu sebagai stadium transisi dalam perkembangan individu. Artinya permainan ialah merupakan

warisan kebudayaan orang-orang terdahulu yang dimainkan dari generasi kegenerasi hingga pada saat ini.

c. Teori Schaller

Teori Rekreasi (Schaller dan Lazarus). Menurut teori ini, dibedakan antara bermain disatu pihak dengan bekerja dilain pihak yang membutuhkan suatu keseriusan (seriousness). Apabila seseorang telah lelah bekerja maka ia memerlukan bermain untuk menghilangkan kepenatan akibat bekerja.

d. Teori Herbert Spencer

Menurut teori Herbert Spencer bahwa permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sesuai, dalam hal ini permainan merupakan cara yang sebaik-baiknya.

e. Teori Ljublinskaja

Menurut teori Ljublinskaja permainan ialah sebagai cerminan realitas, sebagai bentuk awal memperoleh pengetahuan. Dengan demikian permainan ditentukan oleh kebudayaan. Justru pendapat yang berprasangka kultural ini ingin dihindari dalam penelitian empiris dan teoritis yang lebih baru.

4. Karakteristik Bermain

Karakteristik bermain Bermain mempunyai karakteristik yang sangat esensial. Menurut (Ardiyanto, 2017) Karakteristik dari bermain yaitu:

- a. Bermain didorong oleh motivasi intrinsik, maksudnya yang mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain tersebut adalah kegiatannya itu sendiri, bukan faktor-faktor luar yang bersifat ekstrinsik.
- b. Bermain bersifat aktif dan bebas dapat diikuti oleh siapa saja, maksudnya bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya dan terbuka dapat diikuti oleh siapa saja tanpa ada paksaan dan anak yang bermain memiliki kebebasan untuk memilih jenis kegiatan yang ingin dilakukannya.
- c. Bermain menyenangkan, maksudnya bermain bisa memberikan perasaan-perasaan positif bagi pelakunya.
- d. Bermain lebih berorientasi pada proses bukan hasil yang sesungguhnya, maksudnya fokus dalam bermain adalah melakukan aktivitas bermain itu sendiri, bukan hasil atau akhir dari kegiatannya.

5. Jenis-jenis Permainan

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri dari bermain aktif dan bermain pasif (Ardini,p dan Lestariningsum, 2018).

Bermain aktif adalah suatu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada diri anak melalui aktifitas yang melibatkan banyak aktivitas tubuh. Beberapa contoh kegiatan bermain aktif diantaranya:

- a. Bermain sepak bola
- b. Bermain bola kasti
- c. Bermain bulu tangkis
- d. Bermain kelereng
- e. Bermain games online
- f. Bermain tajogan
- g. Bermain layang-layang
- h. Petak Umpet
- i. Meong-meongan
- j. Lompat tali
- k. Kejar-kejaran

Sedangkan bermain pasif adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik. Beberapa contoh kegiatan bermain pasif diantaranya:

- a. Membaca

Membaca merupakan kegiatan bermain pasif yang secara psikologis mempunyai arti positif dan sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

- b. Melihat komik

Melihat komik sama dengan membaca, anak menikmati kegiatan membaca komik. Pada kegiatan ini anak tidak banyak beraktivitas. Hanya mata dan pikiran saja yang beraktivitas.

c. Menonton televisi

Kegiatan ini tidak banyak mengaktifkan gerak anggota tubuh lain selain mata.

d. Menonton youtube

Menonton youtube kegiatan ini tidak banyak mengaktifkan gerak anggota tubuh lain selain mata.

e. Mendengarkan musik

Mendengarkan musik sama dengan mendengarkan radio. Anak hanya diam sambil menikmati musik, tidak melibatkan anggota tubuh lain untuk beraktivitas.

6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Bermain

Berdasarkan (Ardini,p dan Lestaringgum, 2018) kajian teori bermain dapat dirumuskan faktor yang mempengaruhi bermain sebagai berikut:

a. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energi untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga.

b. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik pada setiap usia melibatkan kordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya tergantung pada motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlihat dalam permainan aktif.

c. Intelegensi

Pada setiap manusia anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruktik dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

d. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga dari pada berbagai jenis permainan lainnya.

e. Lingkungan

Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang kurang bermain dari pada mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

f. Status sosial ekonomi

Anak yang dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal seperti bermain sepatu roda, sedangkan mereka yang dari kalangan bawah terlihat pada kegiatan yang tidak mahal

seperti bermain bola. Kelas sosial mempengaruhi buku yang di baca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang di milikinya.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama tergantung pada status ekonomi keluarga.

h. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura.

7. Manfaat Bermain

Bermain memberikan banyak manfaat untuk anak menurut (Ardiyanto, 2017) yaitu:

- a. Mendapatkan kegembiraan dan hiburan atau emosi yang positif sangat bermanfaat untuk tumbuh kembang anak dan pembentukan karakternya.
- b. Mengembangkan kecerdasan intelektual, Hal ini karena dengan bermain dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar.
- c. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak.
- d. Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak Motorik kasar adalah gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh. Misalnya berjalan, berlari, melompat, merangkat, dan mengayunkan tangan.
- e. Meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi.

- f. Meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah. Kemampuan memecahkan masalah dan berpikir logis sangat diperlukan anak untuk menguasai berbagai materi pelajaran di sekolah dan menyelesaikan berbagai problem yang anak-anak hadapi dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak dewasa kelak.

B. Konsep Anak Usia Sekolah

1. Pengertian Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah dasar merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual. Pada tahap perkembangan usia anak sekolah dasar 6-12 tahun pada ada masa anak ini secara relatif lebih mudah di didik dari pada masa sebelum dan sesudahnya. Periode ini dimulai dengan masuknya anak ke lingkungan sekolah, yang memiliki dampak signifikan dalam perkembangan dan hubungan anak dengan orang lain. Anak Usia Sekolah Adalah Anak berumur 6 – 12 Tahun yang dimulai dengan masuknya anak ke lingkungan sekolah, yang memiliki dampak signifikan dalam perkembangan dan hubungan anak dengan orang lain. Anak mulai bergabung dengan teman seusianya, mempelajari budaya masa kanak kanak, dan menggabungkan diri ke dalam kelompok sebaya yang merupakan hubungan dekat pertama di luar kelompok keluarga (Suargarini Ria, 2018).

2. Fase Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Fase perkembangan anak Sekolah Dasar dapat dilihat dari beberapa aspek utama kepribadian individu anak menurut (Trianingsih & Ibtida, 2016), yaitu perkembangan kognitif, perkembangan psikososial, perkembangan moral, perkembangan fisik dan motorik.

a. Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar

Anak usia sekolah dasar pada umumnya berada pada tahap operasional konkret untuk anak dengan rentang usia 7 sampai 11 tahun. Tahap operasional konkret merupakan tahap ketiga dari tahap-tahap perkembangan kognitif. Pada tahap ini anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk hal-hal yang bersifat abstrak masih belum mampu. Anak sudah mampu mengklasifikasikan objek konkret ke dalam kelompok yang berbeda.

b. Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Dasar

Perkembangan psikososial dalam perkembangan psikososialnya mengalami perubahan-perubahan sepanjang hidupnya. Anak usia sekolah dasar pada tahap ini telah menyadari bahwa dirinya memiliki keunikan dan kemampuan yang berbeda dengan temannya. Anak mulai membentuk konsep diri sebagai anggota kelompok sosial di luar keluarga. Ketergantungan anak terhadap keluarga menjadi berkurang.

c. Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar

Anak usia sekolah dasar berada pada tingkat konvensi di mana moralitas dinilai berdasarkan interaksi dengan teman sebaya. Pada tingkat konvensi, anak mampu mempertimbangkan perasaan orang lain ketika mengambil keputusan moral.

d. Perkembangan Fisik dan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar

Perkembangan fisik dan motorik anak adalah sesuatu yang tidak terpisahkan. Fisik seseorang akan mempengaruhi gerak motoriknya. Perkembangan fisik merupakan suatu proses tumbuh kembang serta pematangan seluruh organ tubuh manusia sejak lahir hingga dewasa. Perkembangan fisik ini dipengaruhi oleh kesehatan fisik atau fungsi organ tubuh. Orang yang sehat secara fisik akan dapat melakukan aktivitas dengan baik sehingga perkembangan motoriknya berjalan dengan baik.