

Model Pembelajaran Bermain Terintegrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini

(Nur Aziz Rohmasyah)

MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN TERINTERGRASI DENGAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Nur Azis Rohmasyah
PJKR, FPIPSKR
Universitas PGRI Semarang
nurazisrohman30@gmail.com

Abstrak

Model pembelajaran yang terintegrasi dengan perkembangan anak usia dini akan memberikan perspektif baru dalam aktifitas-aktifitas bermain pada anak. Setiap gerakan yang tercipta bisa dijelaskan secara ilmiah, dibuktikan secara teori dan ke depannya bisa dilakukan perbaikan-perbaikan yang akan mengefisiensikan gerakan anak-anak.

Permainan merupakan aktifitas yang mendominasi pada kurikulum sekolah dasar kelas atas. Anak-anak akan menghabiskan waktu dan energi untuk bermain demi kesenangan yang diinginkan. Permainan akan mengembangkan kemampuan anak secara fisik, tempat beresialisasi dengan orang lain, dan mengembangkan pemahaman kognitif melalui peraturan dalam permainan. Melalui bermain, saraf-saraf akan terstimulasi yang menyebabkan otak menjadi lebih aktif. Kemampuan motorik anak akan menjadi lebih terlatih dan terarah.

Keyword: Model Pembelajaran, Bermain, Perkembangan Usia Dini

Pendahuluan

Pada usia dini anak memiliki karakteristik tersendiri dalam caranya untuk berkembang. Anak usia dini memiliki sifat aktif dalam melakukan gerak dan memiliki gairah yang tinggi untuk belajar. Anak usia dini melakukan gerak sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan akan gerak. Anak usia dini aktif dalam melakukan gerak disebabkan anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu menarik perhatiannya.

Anak usia dini secara naluriah akan bermain untuk memenuhi hasrat keingintahuannya, anak-anak akan bermain sesuai dengan tingkat pemahaman, pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai, sebagai contoh anak usia 5 tahun dengan tahap pencapaian gerak motorik yang sudah berkembang pesat tidak akan lagi bermain dengan hal-hal sebatas menggenggam atau hanya memperhatikan objek, karena secara kemampuan gerak sudah berkembang anak usia 5 tahun akan melakukan aktifitas yang lebih kompleks seperti berlarian, bersembunyi dari teman, dan lain sebagainya.

Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN : 2442-3874 Vol 4. No.1 Januari 201

Model Pembelajaran Bermain Terintegrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini

(Nur Aziz Rohmasyah)

Gerak sangat membantu anak-anak usia dini untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Anak usia dini yang aktif dalam melakukan gerak membantu anak dalam mengetahui kemampuan tubuhnya. Melalui gerak anak usia dini dapat mengeksplorasi lingkungannya sehingga anak usia dini dapat mempelajari lingkungannya secara baik.

Perkembangan anak usia dini baik secara kognitif, fisik dan motorik, sosioemosional akan menjadi lebih optimal jika diberikan stimulus yang tepat. Salah satu cara yang digunakan untuk menstimulus perkembangan anak melalui aktivitas pembelajaran. Adanya stimulus yang tepat akan membantu anak dalam mencapai perkembangannya secara tepat dan optimal.

Bermain juga banyak memberikan pengaruh positif bagi anak, secara teori para ahli sepakat bahwa bermain memberikan manfaat pada anak di kehidupan selanjutnya, dengan kata lain bermain akan memberikan bekal keterampilan, kemampuan, dan kepekaan pada anak. Ada banyak model-model permainan untuk anak usia dini yang telah berkembang, namun harus dipahami juga bahwa permainan yang berkaitan dengan keterampilan motorik kasar dan berbasis kemampuan kinestetik akan selalu terintegrasi dengan ilmu biomekanika.

Model pembelajaran yang terintegrasi dengan perkembangan anak usia dini akan memberikan perspektif baru dalam aktifitas-aktifitas bermain pada anak. Setiap gerakan yang tercipta bisa dijelaskan secara ilmiah, dibuktikan secara teori dan ke depannya bisa dilakukan perbaikan-perbaikan yang akan mengefisienkan gerakan anak-anak. Para praktisi dan akademisi akan dapat dengan mudah memahami berbagai bentuk gerakan yang menguntungkan bagi anak dan yang membahayakan bagi anak sesuai tahap pencapaian perkembangan gerakannya.

Kajian Pustaka

Model Pembelajaran

Trianto (2011: 142) mengistilahkan model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur. Kardi (Trianto, 2011: 142-143) Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah:

Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN : 2442-3874 Vol 4. No.1 Januari 201

Model Pembelajaran Bermain Terintegrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini

(Nur Aziz Rohmasyah)

- a. Rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Hergenhahn dan Matthew Olson (2009: 24) menyatakan bahwa sebuah model berbeda dengan teori, model biasanya tidak dipakai untuk menjelaskan proses yang rumit, model digunakan untuk menyederhanakan proses dan menjadikannya lebih mudah dipahami. Model dipakai untuk menunjukkan bagaimana sesuatu itu seperti sesuatu yang lain. Sedangkan Meyer (Trianto, 2011: 141) menyatakan bahwa secara kaffah model dimaknai sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal, sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif. Lebih jelas lagi dinyatakan bahwa model biasanya digunakan untuk hal-hal yang bersifat menggambarkan sesuatu, menjelaskan suatu proses, mengkaji atau menganalisis sesuatu sistem, menggambarkan suatu kejadian, dan bersifat memprediksi sesuatu keputusan yang akan diambil (Yuliani dan Bambang Sujiono, 2010: 66).

Kardi (Trianto, 2011: 142-143) Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah:

- a. Rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Selanjutnya Snelbecker (Yuliani dan Bambang Sujiono, 2010: 66) mengemukakan bahwa hampir semua cara pengembangan pembelajaran dinyatakan dalam bentuk model dengan alasan: (1) Agar mudah dikomunikasikan kepada calon pemakai; (2) Dapat memperlihatkan tugas-tugas utama yang harus dikerjakan dan arena itu berguna sekali untuk

Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN : 2442-3874 Vol 4. No.1 Januari 201

Model Pembelajaran Bermain Terintegrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini

(Nur Aziz Rohmasyah)

keperluan pengelolaan; (3) memperlihatkan struktur semacam matriks dimana tujuan belajar dan strategi belajar dapat diperbandingkan dan disesuaikan. Menurut Joyce dan Weil (2003) model pembelajaran memiliki lima unsur dasar, yaitu:

1. *syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran
2. *social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran
3. *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa
4. *support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran
5. *instructional dan nurturant effects*—hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).

Pengertian Bermain

Bermain merupakan aktivitas yang melekat dalam diri anak usia dini. Pada anak usia dini banyak menghabiskan waktunya untuk bermain. Bermain merupakan aktivitas yang memberikan kesenangan dan sebagai sarana belajar untuk anak usia dini. Bermain memiliki berbagai definisi menurut Payne & Isaacs (2012: 62) “*play is inherently unproductive, spontaneous, and voluntary*”. Bermain merupakan suatu aktivitas dilakukan secara spontan, sukarela dan tidak memerlukan hasil hasil atau tidak memerlukan target yang hendak dicapai dalam bermain. Bermain juga didefinisikan sebagai “ *Play is a pleasureable activity in which children engage for its own sake, and its function and forms vary* (Santrock, 2013: 266).

Permainan merupakan aktifitas yang mendominasi pada kurikulum sekolah dasar kelas atas. Anak-anak akan menghabiskan waktu dan energi untuk bermain demi kesenangan yang diinginkan. Permainan akan mengembangkan kemampuan anak secara fisik, tempat bersosialisasi dengan orang lain, dan mengembangkan pemahaman kognitif melalui peraturan dalam permainan. Melalui bermain, saraf-saraf akan terstimulasi yang menyebabkan otak menjadi lebih aktif. Kemampuan motorik anak akan menjadi lebih terlatih dan terarah. Selain itu, keterampilan sosial ikut terasah, terutama pada permainan kelompok. Anak-anak

Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN : 2442-3874 Vol 4. No.1 Januari 201

Model Pembelajaran Bermain Terintegrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini

(Nur Aziz Rohmasyah)

akan belajar menyesuaikan diri dengan teman dan lingkungannya. Anak dapat mengenal dan menaati aturan, menyelesaikan masalah, menerima orang lain, bekerja sama dan bertanggung jawab. Fungsi bermain lainnya adalah sarana rekreasi anak yang menyenangkan. Anak-anak dapat menyalurkan ketegangannya dengan cara yang positif dan menggembarakan. Mayke S. Tedjasaputra (2005: 38-45) menjelaskan bahwa anak yang melakukan permainan akan mendapatkan manfaat sebagai berikut: (1) manfaat untuk perkembangan aspek fisik, (2) manfaat untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, (3) manfaat untuk perkembangan aspek sosial, (4) manfaat untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, (5) manfaat untuk perkembangan aspek kognisi, (6) manfaat untuk mengasah ketajaman penginderaan, dan (7) manfaat untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Bermain dilakukan dengan permainan yang menarik. Berbagai bentuk permainan dapat diklasifikasikan berdasar waktu, tempat, jumlah peserta, usia, jenis kelamin dan sebagainya. Menurut Dwijawiyata (2012: 9) klasifikasi permainan sebagai berikut:

1. Permainan di dalam ruangan yang terbatas dan permainan di luar/lapangan.
2. Permainan dipimpin dan tanpa pemimpin.
3. Permainan waktu siang, malam, musim panas, dan musim dingin.
4. Permainan anak kecil, anak besar dan dewasa.
5. Permainan kecil dan besar.
6. Permainan satu lawan satu, permainan satu lawan kelompok, permainan antar kelompok.
7. Permainan anak laki-laki, anak perempuan, dan permainan anak laki-laki dan perempuan.
8. Permainan yang mengutamakan keterampilan tertentu (memukul, melempar, menangkap, menyepak, berlari, dan sebagainya)

Manfaat Bermain

Bermain memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini. Anak dapat belajar mengenai tubuh dan kemampuan tubuhnya dalam melakukan gerak. Menurut Galahue & Ozmun (2006: 174) "*Play is the primary mode by which they learn about their bodies and movement capabilities*". Bermain juga memberikan manfaat terhadap perkembangan kognitif dan sosialemosional anak. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Santrock (2013: 266)

Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN : 2442-3874 Vol 4. No.1 Januari 201

Model Pembelajaran Bermain Terintegrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini

(Nur Aziz Rohmasyah)

“Play makes important contributions to young children’s cognitive and socialemotional development”.

Dalam kaitan pembelajaran untuk anak usia dini bermain merupakan model yang digunakan dalam pembelajaran. Melalui aktivitas bermain anak dapat mengeksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda yang ada di sekitarnya (Trianto, 2011: 25). Hal ini menyebabkan bermain memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif, keterampilan berkomunikasi dan keterampilan motorik. Menurut Mayke Widjaya (2001: 39-50) ada tujuh manfaat bermain, yaitu:

1. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik.

Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga tidak merasa gelisah. Kalau anak duduk berjam-jam lamanya akan terasa bosan, tidak nyaman dan tertekan. Hal ini bisa diamati terutama pada anak usia prasekolah yang memang pada umumnya aktif, banyak gerak dan rentang perhatiannya masih terbatas. Sebaiknya guru secara kreatif merancang variasi gerakan di dalam maupun di luar kelas yang tidak membosankan bagi anak.

2. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.

Saat dilahirkan, seorang bayi tidak berdaya karena belum mampu menggunakan anggota tubuh untuk dimanfaatkan bagi kepentingan dirinya, bayi yang baru lahir hanya dapat menangis sambil menggerak-gerakkan tangan dan kakinya. Pada usia sekitar 3 bulan, bayi mulai belajar meraih mainan yang ada ditempat tidurnya dan untuk dapat meraih mainan tersebut, perlu belajar mengkoordinasikan (menyelaraskan) gerakan mata dengan tangan. Awalnya belum berhasil dilakukan, tetapi lama-kelamaan akan dapat teraih, bahkan pada akhirnya bisa menggenggam mainan tersebut.

Usia 1 tahun misalnya, anak senang memainkan pensil untuk membuat coret-coretan. Secara tidak langsung anak belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus

Model Pembelajaran Bermain Terintegrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini

(Nur Aziz Rohmasyah)

yang diperlukan dalam menulis. Usia sekitar 2 tahun sudah dapat membuat coretan benang kusut. Usia 3 tahun berhasil membuat garis lengkung.

Usia sekitar 4 atau 5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk geometrik misalnya gambar rumah, orang, dan lain-lain.

Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Salah satu contoh, bisa diamati pada anak yang lari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya. Pada awalnya belum terampil untuk berlari, tapi dengan bermain kejar-kejaran, membuat anak berminat untuk melakukannya menjadi lebih terampil.

3. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial.

Dengan meningkatnya usia, anak perlu belajar berpisah dengan pengasuh atau ibunya, seorang anak butuh diyakinkan bahwa perpisahan itu hanya berlangsung sesaat saja. Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Misalnya saja bagaimana membuat aturan permainan sehingga pertengkaran dapat dihindari.

Anak juga belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman tersebut, sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi (pengetahuan). Perlu juga diingat peran bermain sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial dan peran jenis kelamin yang berlangsung di dalam masyarakat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat di tempat hidupnya. Dari sini anak akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya.

Melalui bermain peran atau bermain pura-pura anak juga belajar bagaimana berlaku sebagai orangtua (ibu dan ayah) atau guru, pembantu, dokter, dan lain-lain. Anak juga belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan atau laki-laki, walaupun pada masa kini masyarakat modern sudah tidak

Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN : 2442-3874 Vol 4. No.1 Januari 201

Model Pembelajaran Bermain Terintegrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini

(Nur Aziz Rohmasyah)

terlampau membedakan lagi peran pria-wanita, tetapi setidaknya masih ada porsi-porsi pembagian peran atau tugas antara pria dan wanita.

4. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian.

Bagi anak, bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (*inherent*) dan sudah terberi secara alamiah. Dapat dikatakan tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain, seseorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam hidupnya sehari-hari. Sekaligus anak dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Bila anak memperoleh kesempatan untuk menyalurkan perasaan tegang, tertekan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya, setidaknya akan membuat anak lega dan relaks.

Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena anak merasa mempunyai kompetensi tertentu. Anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman, bersikap jujur, kesatria, murah hati, tulus dan sebagainya.

5. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi

Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak pra sekolah melalui bermain. Perlu diingat bahwa pada usia prasekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep warna, ukuran bentuk, arah besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain.

Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius, tetapi bila pengenalan konsep-konsep

Model Pembelajaran Bermain Terintegrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini

(Nur Aziz Rohmasyah)

tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak-anak akan merasa senang, tanpa disadari bahwa anak sudah banyak belajar.

Anak juga bisa belajar macam-macam hal melalui cerita yang didengarnya, buku-buku yang dilihat, dan menonton televisi, menjelajahi lingkungan sekitarnya sehingga hal-hal yang tidak didapat di rumah atau di sekolah bisa dipenuhi dengan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan lain. Kreatifitas (daya cipta) dapat dikembangkan melalui percobaan serta pengalaman yang diperoleh selama bermain.

Anak akan merasa bahwa jika bisa menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari orang lain akan memberi perasaan puas. Pada anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya ciptanya secara bebas, baik melalui coretan yang dibuat, ceritera yang diungkapkan, serta hasil karya lainnya. Pengalaman ini bisa diberlakukan jika anak sudah terjun di dalam dunia kerja diusia dewasa, dalam bekerja anak tidak akan bosan menciptakan sesuatu yang khas ataupun berkarya.

Dengan teman sebaya anak perlu berkomunikasi, pada mula-mula melalui bahasa tubuh, tapi dengan meningkatnya usia dan bertambahnya perbendaharaan kata, anak akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan. Anak perlu memahami bahasa yang diucapkan oleh teman-teman dan mampu mengemukakan keinginan, pendapat serta rasanya. Anak akan belajar kata-kata baru sehingga akan bertambah perbendaharaan kata yang dimiliki. Anak juga dapat bermain pantun, bernyayi dan sebagainya yang juga dapat memperkaya pengembangan bahasanya serta menggunakan bahasa yang lebih terampil dan luwes.

6. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan.

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Kelima aspek penginderaan ini perlu untuk diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang sedang berlangsung di lingkungan sekitarnya. Menjadikan anak yang aktif, kreatif, kritis, dan bukan sebagai anak yang acuh, pasif, tidak tanggap, dan tidak mau tahu akan kejadian-kejadian yang muncul disekitarnya.

Pada anak prasekolah ketajaman penglihatan dan pendengaran sangat penting untuk dikembangkan karena akan membantu anak-anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk atau kata-kata tertentu yang nantinya akan

Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN : 2442-3874 Vol 4. No.1 Januari 201

Model Pembelajaran Bermain Terintegrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini

(Nur Aziz Rohmasyah)

memudahkan anak untuk belajar membaca serta menulis kemudian hari. Kepekaan penglihatan dan pendengaran dapat dilatih sejak dini misalnya pada bayi dapat dimulai dengan permainan kerincingan atau music-box yang dapat berbunyi dan menimbulkan suara. Bayi dapat mengamati berbagai bentuk warna dari mainan tersebut. Pada usia yang lebih besar, suruhlah anak membedakan suara klakson mobil yang berbeda dari suara klakson mobil ayahnya, suara tukang sate yang berbeda dengan suara tukang bakmi, detik jarum jam, burung, dan lain-lain.

Membacakan cerita, mengajak berbicara mendengarkan lagu yang dinyanyikan ibu atau didengar dari radio atau *cassete* akan membuat anak memperhatikan dan mengingat cerita tertentu dan lagu tertentu. Pada usia prasekolah anak dapat mengamati berbagai bentuk, ukuran, warna, besaran, misalnya alat-alat permainan edukatif atau memainkan benda seperti peralatan rumah tangga yang ada dirumah, dan masih banyak lagi permainan lain.

7. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Bila seorang anak tubuhnya sehat, kuat, cekatan, lentur, tidak canggung, yakin pada apa yang dilakukan sehingga bisa berlari, meniti, bergelantungan, melompat, menendang, melempar dan menangkap bola, maka anak akan siap menekuni olahraga tertentu ketika anak tumbuh besar. Jika anak terampil melakukan hal-hal tersebut, anak akan lebih percaya diri dan merasa mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit. Demikian juga dengan aktivitas menari. Untuk menari diperlukan gerakan-gerakan tubuh yang cekatan, lentur, tidak canggung, yakin pada apa yang dilakukan maka anak bisa menari tanpa rasa taku-takut atau was-was. Pada anak pra sekolah belum dapat dituntut untuk melakukan gerakan olahraga atau menari yang sempurna, yang terpenting adalah anak menyukai kegiatan tersebut yang nantinya dapat dikembangkan sesuai dengan minat, bakat yang akhirnya akan menjadi *hobby* dan bahkan akan menjadi mata pencaharian dikemudian hari.

Kesimpulan

Dalam pelaksanaannya pendidikan untuk anak usia dini dilaksanakan dengan bermain. Bermain merupakan aktivitas menyenangkan bagi anak yang dilakukan secara

Jurnal Ilmiah PENJAS, ISSN : 2442-3874 Vol 4. No.1 Januari 201

Model Pembelajaran Bermain Terintegrasi Dengan Perkembangan Anak Usia Dini

(Nur Aziz Rohmasyah)

spontan, tanpa memerlukan hasil akhir serta dilakukan dalam bentuk gerak. Anak usia dini melakukan aktivitas bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Bermain merupakan suatu proses untuk belajar dalam segala hal dengan disadari oleh rasa senang tanpa ada paksaan suatu apapun. Pembelajaran melalui bermain dapat meningkatkan kesehatan fisik anak usia dini. Pembelajaran yang tepat akan berdampak pada pertumbuhan, perkembangan dan kesehatan anak usia dini di masa datang. Pengembangan pembelajaran bermain untuk meningkatkan kesehatan fisik anak usia dini sangat diperlukan, karena anak usia dini merupakan masa aktif anak untuk bergerak mencapai rasa ingin tahu yang sangat sehingga pembelajaran ini akan membantu anak secara jasmani maupun rohani dalam belajar. Dengan bermain melalui aktifitas untuk kesehatan anak akan menjadi tidak mudah lelah dan mampu menerima pelajaran lainnya dengan segar dan bugar.

Daftar Pustaka

- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan belajar pada anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hergenhahn dan Matthew Olson. 2009. *Theories of learning*. Jakarta: Kencana PRENADA Media Group.
- Joyce, Bruce and Marsha Weil. (2003). *Model of teaching*. New Delhi: Prentice Hall Inc.
- Mayke Tedjasaputra. 2007. *Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan usia dini*. Jakarta: Gramedia.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Trianto. 2011. *Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia dini tk/ra dan anak usia kelas awal ad/mi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.