



## BERMAIN DALAM TINJAUAN PSIKOLOGIS

*Received: 26<sup>th</sup> June 2015; Revised: 27<sup>th</sup> July 2015; Accepted: 28<sup>th</sup> August 2015*

**Nur'Aisyiah Yusri**

UIN Imam Bonjol Padang

Email: [nuraisyiah@uinib.ac.id](mailto:nuraisyiah@uinib.ac.id)

**Abstrak:** Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, anak belajar berbagai hal. Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Bermain bagi anak adalah salah satu hak anak yang paling hakiki. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial. Perkembangan secara fisik dapat dilihat saat bermain, perkembangan intelektual, bisa dilihat dari kemampuannya menggunakan atau memanfaatkan lingkungan, perkembangan emosi bisa dilihat ketika anak merasa senang, tidak senang, dan perkembangan sosial bisa dilihat dari interaksinya dengan teman sebaya, menolong dan memerhatikan orang lain.

**Kata Kunci:** Bermain, Tinjauan Psikologis

**A**nak bermain sering diartikan negatif karena dianggap membuang waktu. Namun sebenarnya, ber-main mempunyai arti penting dalam membantu perkembangan anak, bahkan seluruh hidup anak semula merupakan hidup untuk bermain. Melalui permainan anak melakukan kegiatan-kegiatan dengan senang hati, dari bermainnya sering pula terlihat dari kecakapan-kecakapan lainnya yang bertambah. Tidak jarang bila orang dewasa pun masih senang dengan permainan. Karena dari sanalah didapatkan kesenangan dalam bermain. Dan kesenangan itulah yang menyebabkan orang ingin terus bermain dan mencari permainan-permainan baru.

Bermain berbeda dari bekerja atau beban, bukan semata-mata dari kegiatan itu sendiri, melainkan karena sikap individu terhadap kegiatan tersebut. Terdapat berbagai karakteristik permainan anak. Permainan terutama dipengaruhi tradisi, pola perkembangan, jumlah kegiatan, jumlah teman bermain. Begitu pula dengan variasi permainan anak dipengaruhi oleh

banyak hal antara lain kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosial ekonomi, jumlah waktu bebas dan peralatan bermain. Meskipun masih banyak orang tua yang menganggap bermain sebagai pemborosan waktu dan penyebab rendahnya prestasi di sekolah, tidak dapat dipungkiri bahwa bermain pun ternyata memiliki fungsi yang cukup penting. Selain menunjang kemampuan bersosialisasi, namun juga membantu merangsang perkembangan kognitif anak. Fungsi lainnya adalah sebagai tempat penyaluran energi yang bertujuan, terpendam sehingga anak terhindar dari stres, depresi dan membantu berkembangnya konsep diri, selain itu juga membantu perkembangan emosi anak yang jika disertai permainan yang positif akan ikut membentuk berbagai aspek emosi, tingkatan emosi dan perilaku emosional. Bermain juga mendorong keterampilan berkomunikasi dan sebagai sumber rangsangan bagi kreativitas.

Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai orang tua yang mengkambing hitamkan "anak bermain" sebagai sebab

utama tidak tercapainya kemajuan anak di sekolah. Berbagai ungkapan seperti : anak tidak naik kelas karena terlalu banyak bermain, melalaikan tugas dan pekerjaan rumah karena memilih untuk bermain, semakin mendukung dugaan tersebut. Sebab tidak dihindari bila sehabis bermain, mereka pulang dalam keadaan sudah lelah sehingga tidak dapat menyelesaikan pekerjaan rumah dengan baik, terutama sulit berkonsentrasi terhadap hafalan-hafalan.

Keluhan-keluhan itu tak hanya milik orang tua yang memiliki anak-anak di usia sekolah dasar, tetapi orang tua yang anaknya beranjak remaja pun memiliki anggapan yang sama, bahwa kebutuhan remaja untuk lebih banyak bermain dengan teman sebaya lebih banyak ruginya dari manfaatnya. Dengan kata lain, bermain sering memberikan arti negatif sehingga dianggap sebagai penyebab kemunduran atau jatuhnya prestasi belajar di sekolah.

Perkembangan selanjutnya, para ilmuwan menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga. Mereka menekankan bahwa tidak ada bidang lain yang lebih benar kecuali belajar menjadi seseorang yang sosial. Belajar menjadi sosial bergantung pada kesempatan berhubungan dengan anggota kelompok teman sebaya, hal ini tentunya terjadi dalam kegiatan bermain. Bagi kepentingan anak, bermain justru membantu perkembangan anak bahkan seluruh hidup anak semula merupakan hidup untuk bermain. Dengan bermain anak melakukan kegiatan-kegiatan dengan senang hati, pada akhirnya kecakapan-kecakapan lainnya akan bertambah seiring dengan kemampuan sosialnya.

### **Arti Bermain**

“Bermain” merupakan istilah yang digunakan secara bebas. Arti yang paling tepat menurut Hurlock (1992) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain

dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Dengan terulangnya gerakan tertentu timbul kelincahan dan ketangkasan. Menurut Bettelheim (dalam Gunarsa, 1999) kegiatan bermain ialah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

### **Bermain Aktif**

Bermain aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk bermain aktif, akan tetapi banyaknya waktu yang digunakan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Menurut Hurlock (1992), variasi ini disebabkan oleh sejumlah faktor yaitu:

1. Kesehatan, anak yang sehat menghabiskan lebih banyak waktu dalam bermain aktif dan memperoleh lebih banyak kepuasan dari permainan itu.
2. Tingkat permainan sosial, bermain aktif membutuhkan teman bermain. Peralihan dari masa bayi ke bermain sosial di masa anak-anak, tingkatan penerimaan sosial yang merupakan nikmat akan menentukan banyaknya waktu yang dihabiskan dan banyaknya kegembiraan yang mereka peroleh.
3. Tingkat intelegensi anak, pada umumnya anak yang sangat pandai dan yang sangat bodoh lebih sedikit menghabiskan waktunya dalam bermain aktif, daripada mereka yang tingkat intelegensinya rata-rata. Anak yang memiliki

intelegensi rata-rata memiliki perhatian bermain yang sesuai.

4. Tradisi, anak laki-laki lebih terlibat aktif dalam bermain aktif daripada anak perempuan. Hal ini karena mereka merasa tidak berani melakukannya karena adanya anggapan orang dewasa bermain aktif tidak sesuai lagi bagi mereka.
5. Peralatan, kebanyakan bermain aktif membutuhkan beberapa peralatan untuk merangsangnya.
6. Lingkungan, tempat anak tumbuh mempengaruhi jenis dan jumlah bermain aktif yang dilakukannya.

Macam-macam bermain aktif (Hurlock, 1992) adalah sebagai berikut :

#### a. Bermain bebas dan spontan

Di dalam permainan ini tidak mempunyai kaidah dan peraturan. Anak akan terus bermain selama kegiatan tersebut menimbulkan kegembiraan dan kemudian berhenti bila perhatian dan kegembiraan dari permainan itu berkurang. Rangsangan yang membangkitkan bermain bebas dan spontan adalah segala sisi yang baru dan berbeda dalam lingkungan/mainan yang terutama dirancang untuk eksplorasi.

Ada 3 alasan berkurangnya minat anak dalam bermain bebas dan spontan, yaitu: (a) kebanyakan permainan ini bersifat menyendiri, anak berkurang minatnya pada saat timbul keinginan mempunyai teman bermain; (b) kegembiraan timbul karena ekplorasi, oleh karena itu apabila rasa ingin tahu mereka telah terpenuhi dengan apa yang tersedia atau apa saja yang mungkin di ekplorasi, minatnya jadi berkurang; (c) cepatnya pertumbuhan kemampuan kecerdasan, mengakibatkan anak memperoleh lebih banyak keinginan dari kegiatan bermain yang lebih rumit.

#### b. Permainan Drama

Permainan drama atau “permainan pura-pura” ialah bentuk bermain aktif melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi. Permainan drama merupakan permainan khas diawal masa kanak-kanak, sebagaimana halnya bermain bebas dan spontan merupakan ciri khas permainan bayi. Permainan drama biasanya dilakukan mulai tahun kedua. Pada saat anak siapa memasuki sekolah, minat mereka dalam permainan drama mulai berkurang. Akan tetapi minat ini mungkin berlanjut selama beberapa tahun jika teman seusianya menganggapnya sebagai kegiatan yang menyenangkan.

Jenis bermain ini dapat bersifat reproduktif atau produktif yang bentuknya sering disebut kreatif. Dalam permainan reproduktif, anak-anak berusaha memproduksi situasi yang telah diamatinya dalam kehidupan sebenarnya atau media massa dalam permainannya. Sedangkan dalam permainan drama produktif anak-anak menggunakan situasi, tindakan dan bicara dari situasi kehidupan nyata ke dalam bentuk yang baru dan berbeda. Permainan drama reproduktif biasanya mendahului permainan drama produktif.

Dalam permainan drama reproduktif dan produktif, anak sendiri yang memainkan peran penting, menirukan karakter yang dikaguminya. Semula aktor lain adalah mainannya, misal boneka, binatang buatan, tentara plastik dan sebagainya. Suasannya adalah reproduksi suasana yang sebenarnya.

Pada awalnya bermain drama merupakan permainan soliter (sendirian). Dengan meningkatnya minat anak untuk bermain dengan teman sebayanya, permainan itu menjadi sosial dengan adanya kerjasama antar anak dengan berbagai peran yang dimainkan dalam dramatisasi. Dengan berkembangnya

kemampuan intelektual terutama kemampuan berimajinasi anak-anak mengalihkan perhatian dari permainan drama reproduktif menjadi produktif. Dengan kata lain permainan drama produktif adalah merupakan bentuk kreativitas.

#### c. Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif adalah bentuk bermain dengan menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat, melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Pada mulanya kebanyakan bermain konstruktif adalah reproduktif. Anak mereproduksi objek yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari, misalnya kue dari tanah liat.

Sampai usia 4 – 5 tahun, anak mengumpulkan benda tanpa rencana, apabila kebetulan benda itu menyerupai benda yang dikenal, seperti rumah atau jembatan, mereka merasa senang. Pada waktu berusia 5 atau 6 tahun, anak menggunakan bahan yang dapat dan sesuai untuk membuat sesuatu menurut rencana yang dipertimbangkan sebelumnya. Mereka menunjukkan orisinalitas dalam konstruksi mereka. Jadi konstruksi berubah menjadi bentuk bermain produktif.

#### d. Musik

Bila anak menghasilkan musik dengan menyanyi atau memainkan sebuah instrumen hanya untuk kesenangan atau mereka menggunakan musik sebagai pendukung beberapa bentuk kegiatan bermain lainnya, seperti menari merupakan bermain aktif. Musik juga dapat berbentuk reproduktif atau produktif. Apabila anak mereproduksi kata-kata dan nada yang dihasilkan orang lain bentuknya reproduktif. Sebaliknya bila mereka menyusun sendiri kata-kata sebuah lagu atau menghasilkan nada bentuknya

menjadi produktif, dan karenanya merupakan bentuk kreativitas.

#### **Bermain Pasif**

Bermain dikatakan pasif bila perasaan senang diperoleh dari kegiatan orang lain. Anak merasa senang dan terhibur saat melihat permainan. Anak senang melihat anak lain bermain, atau mencoba menonton TV. Anak hanya mengeluarkan sedikit energi namun sudah memperoleh perasaan senang sama seperti mengeluarkan energi dalam bermain bola (Gunarsa, 1999). Macam-macam bermain pasif menurut Hurlock (1992) adalah:

1. Hiburan, bagi beberapa anak hiburan lebih menyenangkan daripada bermain aktif, tetapi bagi yang lain berlaku sebaliknya. Bagi semua anak yang mendekati masa puber, kepopuleran hiburan mulai menggantikan bermain aktif, dalam permainan pasif ini pemain menghabiskan sedikit energi. Hiburan merupakan bentuk permainan pasif, tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain. Contoh: apabila anak menganggap membaca itu sulit mereka meminta seseorang untuk membaca baginya atau menghibur diri dengan melihat gambar yang menyertai teks. Meskipun beberapa hiburan dapat dinikmati bersama dengan anggota kelompok teman sebaya, kebanyakan hiburan dilakukan sendiri. Kurangnya hubungan sosial tidak menghilangkan kegembiraan yang diperoleh anak dari hiburan sebagaimana bermain aktif.
2. Membaca, dilakukan oleh anak apabila merasa lelah, kekurangan teman bermain karena isolasi geografis, kekurangan penerimaan sosial atau sakit atau kurang perhatian dalam bermain aktif dengan teman sebayanya membaca

paling sering dilakukan pada sore atau malam hari. Anak dari kelompok sosio ekonomi yang lebih beruntung lebih banyak menghabiskan waktunya dengan membaca daripada mereka yang kurang beruntung. Hal ini bukan karena perbedaan tingkat kecerdasan namun lebih karena banyaknya bahan bacaan di rumah dan mereka didorong untuk membaca demi kesenangan.

3. Memonton Film, minat terhadap film sebagai bentuk rekreasi berkembang lebih lambat daripada minat bermain lainnya. Dalam film, anak menemukan kegembiraan. Suatu kegembiraan yang lebih hidup daripada yang diperolehnya dari membaca, bahkan dari komik. Banyak gagasan yang digunakan dalam kegiatan bermain diperoleh dari film. Selain itu juga menyediakan info tentang bagaimana bersikap dalam situasi sosial dan anak menggunakannya untuk meningkatkan penerimaan sosialnya. Info lebih lama diingat karena disertai dengan visualisasi dilayar dan suara.
4. Mendengar radio dan musik, minat untuk mendengarkan radio dimulai lebih awal daripada minat untuk menonton film. Begitupula dengan mendengarkan musik. Bayi senang dinyanyikan atau mendengarkan musik di radio atau televisi. Kesenangan ini meningkat dengan bertambahnya usia anak dan mencapai titik puncaknya pada masa remaja. Ketika perhatian dalam bermain aktif menurun dengan tajam. Kegiatan ini memberi mereka sesuatu bentuk kegembiraan pada saat sendirian, rasa santai bila lelah dan sering berfungsi sebagai bentuk katartik bagi energi emosional yang terpendam dan sebagai dasar bagi

pembentukan hobi yang akan memberinya kepuasan sepanjang hidup.

### **Fungsi Bermain**

Beberapa fungsi dari bermain dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya adalah :

1. Pada bayi, anak kecil yang sepanjang hari bermain gerakan-gerakan tidak menyadari bahwa sambil bermain ia menguatkan otot-otonya. Ia akan berjalan lebih baik bila perototannya kuat (Gunarsa, 1999).
2. Melalui permainan anak akan menyalurkan energi yang bertumpuk. Penyaluran ini akan menenangkan anak. Dengan demikian anak yang sering mendapat julukan "nakal" karena terlalu besar dinamika sebaiknya tidak terlalu dikekang. Permainan bagi mereka merupakan suatu "katup pengaman" bagi kelebihan energinya. Makin banyak tugas yang harus dilakukan dengan gerakannya makin tenang mereka dapat mengikuti pelajaran di sekolah. Energi yang tidak disalurkan akan membuat anak gelisah dan mudah tegang (Gunarsa, 1999).
3. Menyalurkan perasaan-perasaan terpendam. Perasaan terpendam dapat merupakan perasaan yang memang sulit disalurkan karena tidak ada objeknya. Hal ini juga bisa memupuk rasa dendam dan agresivitas. Misal: anak merasa kesal terhadap ayahnya dan ia tahu bahwa ia tidak boleh menyatakan kekesalannya terhadap ayah. Kekesalan mungkin disalurkan ke adik. Hal ini tentunya tidak membawa penyelesaian. Sebaliknya kekesalan ataupun

agresivitas tersebut disalurkan ke dalam permainan, Misal: permainan pertandingan, pertarungan. Permainan dengan peraturan-peraturan tertentu harus dipatuhi, yang biasanya mengikutsertakan beberapa anak, misal: Ludo, Halma, Monopoli. Permainan ini memberikan kesenangan disamping banyaknya aturan yang merasa diingot (Gunarsa, 1999).

4. Permainan yang menyertakan banyak orang dan banyak peraturan ada segi-segi positifnya. Melalui permainan-an anak diperkenalkan pada lingkungan sosial yang baru. Ia harus belajar mematuhi peraturan-peraturan dan me-mupuk sifat-sifat kejujuran maupun sportivitas. Ia belajar berkenalan dengan “social control” yang dilakukan bersama dengan pengawasan pelanggaran-pelanggaran terhadap peraturan-peraturan. Anak belajar menjalani hukuman dalam permainan cacian bila melanggar peraturan-peraturan. Akhirnya ia akan belajar menerima kekalahan dir dan kemengan temannya, sehingga ia akan melepaskan sikap-sikap mau menang sen-diri. Hal ini akan membantu juga perkembangan dalam segi kepribadiannya (Hurlock, 1992).
5. Bermain dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Dengan bermain, anak dapat menyelidiki lingkungan, belajar tentang objek dan penyelesaian masalah (Gunarsa, 2000).
6. Bermain memperlancar perkembangan sosial anak khususnya dalam bermain fantasi atau khayalan dengan bermain peran, anak belajar mengerti orang lain dan bertambah peran yang akan diperankan apabila bertam-

bah usianya. Membantu penyesuaian pribadi, mengembangkan wawasan sosial dan wawasan diri. Anak belajar menjadi anggota yang bekerjasama dalam kelompok bermain, memainkan peran yang diberikan padanya dan tidak menuntut peran yang dipilihnya sendiri (Gunarsa, 2000).

7. Bermain memungkinkan anak menyelesaikan masalah emosi. Anak belajar mengatasi ketakutan, konflik dalam dirinya dengan situasinya yang tidak mengancam. Apabila diserta dengan permainan yang positif akan ikut membentuk berbagai aspek emosi, tingkatan emosi dan perilaku emosional (Gunarsa, 2000).
8. Dorongan berkomunikasi, agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain (Hurlock, 1992).
9. Sumber belajar, bermain berarti memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal, melalui buku, televisi atau menjelajahi lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau di sekolah (Hurlock, 1992).
10. Rangsangan bagi kreativitas, melalui eksperimen dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merangsang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

### **Tahap Perkembangan Bermain**

Di jelaskan oleh Hurlock (1992), bermain memiliki beberapa tahapan seperti dibawah ini:

1. Tahap eksplorasi; Hingga bayi berusia sekitar 3 bulan, permainan mereka terutama terdiri atas melihat orang dan benda serta melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diacungkan dihadapannya. Selanjutnya, mereka dapat mengendalikan tangan sehingga cukup memungkinkan bagi mereka untuk mengambil, memegang dan mempelajari benda kecil. Setelah mereka dapat merangkak atau berjalan, mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak jangkauannya.
2. Tahap permainan; Bermain barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia 5 dan 6 tahun. Pada mulanya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Antara 2 dan 3 tahun, mereka membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup, dapat bergerak, berbicara dan merasakan. Dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak, mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup. Hal ini mengurangi minatnya pada barang mainan. Faktor lain yang mendorong penyusutan minat dengan brang mainan ini adalah bahwa permainan itu sifatnya menyendiri, sedangkan mereka menginginkan barang mainan sebagai "permainan bayi".
3. Tahap bermain; Setelah masuk sekolah, jenis permainan mereka sangat beragam. Semula mereka meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama bila sendirian. Selain itu mereka merasa tertarik dengan permainan, olah raga, hobi dan bentuk permainan matang lainnya.

4. Tahap melamun; Semakin mendekati masa puber, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktu dengan melamun. Melamun yang merupakan ciri khas anak remaja adalah saat berkorban, saat mereka menganggap dirinya tidak diperlakukan dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapapun.

### **Ketidak Seimbangan antara Bermain Aktif dan Pasif**

Mengingat masing-masing jenis permainan memiliki manfaat yang berbeda-beda, maka idealnya ada keseimbangan antara permainan aktif dan permainan pasif. Jika terjadi ketidakseimbangan antara ke dua permainan tersebut, mengakibatkan anak kehilangan keuntungan. Bisa jadi, ketidakseimbangan tersebut disebabkan keterbatasan fasilitas salah satu jenis permainan, dimana terlalu banyak peralatan untuk satu jenis permainan dan terlalu sedikit untuk yang lain. Selain itu, lingkunganpun memberikan pengaruh yang cukup besar, anak yang tinggal di kota yang padat kemungkinan kehilangan ruang bermain dan karena bahaya lalu lintas, sehingga tidak memungkinkan menggunakan peralatan bagi bermain aktif seperti sepatu roda atau bersepeda.

Seperti halnya tersebut di atas, dimilikinya kemampuan khusus misalnya bakat mekanis atau artistik, mendorong anak lebih menyukai bermain yang memberinya kesempatan menggunakan kemampuan khususnya. Apabila orang tua mengenali bakat tersebut, mereka mungkin terdorong untuk menggunakan kemampuan tersebut dalam bermain dan menyediakan peralatan main yang diperlukan. Tanpa disadari, dorongan orang tua untuk melakukan jenis bermain yang dianggap menguntungkan, kemudian

mengurangi atau melarang keterlibatan dalam jenis bermain yang dianggapnya berbahaya akan menimbulkan ketidakseimbangan dalam kegiatan bermain anak. Dikatakan Hurlock (1992), sempitnya bidang kegiatan bermain juga merusak perkembangan minat bermain yang dapat berkembang sebagai hobi dengan bertambahnya usia anak. Faktor lain adalah adanya tekanan teman sebaya juga merupakan penyebab penting timbulnya ketidakseimbangan bermain. Apabila teman seke-lompoknya ingin menghabiskan waktunya untuk berolah raga, amaka anak akan mengikuti pemimpinnya. Penting disadari bahwa ketidak-seimbangan antara bermain aktif dan pasif tidak saja mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak, melainkan juga menghilangkan kesempatan untuk eksplorasi ber-bagai kegiatan bermainnya yang terbaik.

## **SIMPULAN**

Bermain berbeda dari bekerja atau beban, bukan karena kegiatan itu sendiri, melainkan karena sikap individu terhadap kegiatan tersebut. Bermain memberikan kesenangan hidup dan hasilnya terlihat dari kecakapan-kecakapan lainnya yang bertambah. Dengan kesenangan itulah yang menyebabkan orang ingin terus bermain. Bermain tidak mempertimbangkan hasil akhir dan dilakukan secara suka rela.

Terdapat berbagai karak-teristik permainan anak. Permainan terutama dipengaruhi tradisi, pola perkembangan, jumlah kegiatan, jumlah teman bermain. Begitu pula dengan variasi permainan anak dipengaruhi oleh banyak hal antara lain kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosial ekonomi, jumlah waktu bebas dan peralatan bermain.

Kegiatan bermain terbagi dalam dua kategori yaitu aktif dan pasif. Dalam

bermain aktif kegembiraan timbul dari apa yang dilakukan anak dan mendominasi pada awal masa anak-anak. Sedangkan bermain pasif, kegembiraannya berasal dari kegiatan orang lain dan mendominasi di bagian akhir pada masa kanak-kanak.

Bermain memiliki fungsi yang cukup penting tidak hanya kemampuan bersosialisasi namun juga membantu merangsang perkembangan kognitif anak. Selain itu, berfungsi sebagai tempat penyaluran energi yang terpendam dan bertujuan agar supaya anak terhindar dari stres, depresi dan membantu berkembangnya konsep diri, selain itu juga membantu perkembangan emosi anak yang jika disertai permainan yang positif akan ikut membentuk berbagai aspek emosi, tingkatan emosi dan perilaku emosional. Bermain juga mendorong keterampilan berkomunikasi dan sebagai sumber rangsangan bagi kreativitas.

Situasi yang juga perlu diperhatikan adalah keseimbangan antara bermain aktif dan bermain pasif. Ketidakseimbangan tidak saja mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak, melainkan juga menghilangkan kesempatan untuk eksplorasi berbagai kegiatan bermainnya. Pengaruh lainnya nampak pada kesulitan subjek mengkonsentrasikan diri, sehingga perkembangan yang terjadi justru tidak optimal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alwisol (2004) *Psikologi Kepribadian*, Edisi Revisi, Malang, UMM Press.
- Chaplin, J.P. (2000) *Kamus Lengkap Psikologi*, Penerjemah: Dr. Kartini Kartono, Jakarta, PT. RajaGrafindo Perkasa.
- Gunarsa, Singgih D, Ny (1999), *Psikologi Untuk Kelompok*, Jakarta, P.T BPK Gunung Mulia.
- Gunarsa Yulia Singgih D (2000), *Asas-asas Psikologi Keluarga Idaman*, Jakarta, P.T BPK Gunung Mulia.
- Hurlock, Elizabeth B (1992), *Perkembangan Anak*. Jilid I (Alih bahasa dr. Med Meitasari Tjandrasa, Dra. Muslichah Zarkasih), Jakarta, Erlangga.