

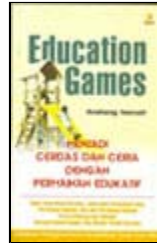


MENU UTAMA

BERANDA
 REDAKSIONAL
 KONTAK KAMI
 ANUGERAH SAGANG 2006
EDISI CETAK
 OPINI
 PRO DEMOKRASI
 INTERNASIONAL
 NUSANTARA
 POLITIKA
 ARENA
 RIAU SPORT
 SELEBRITI
 KOMUNIKASI BISNIS
 PEREMPUAN
 EKONOMI
 PRO BISNIS
 METROPOLIS
 METRO KRIM
 PRO OTONOMI
 PRO ROHIL
 PRO PELALAWAN
 PRO INHU
 PRO INHIL
 PRO SIAK
 PRO ROHUL
 PRO KAMPAR
 PRO RIAU
EDISI AHAD
INFO
 Lowongan Kerja

MENYUGUHKAN PERMAINAN YANG MENDIDIK BAGI ANAK

Minggu 17 Desember 2006



Oleh: M. Ariez Musthofa, M.Si

Education Games

Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif

Pengarang : Andang Ismail.

Penerbit : Pilar Media Yogyakarta.

Cetakan : Pertama, Februari 2006.

Halaman : 348

Permainan dan bermain adalah identik dengan dunia anak-anak. Oleh karena itu wajar jika anak-anak selalu mengisi waktunya dengan bermain. Justru terasa aneh jika ada anak yang tidak suka bermain atau permainan. Sebab secara psikologis dalam tahap perkembangan manusia, masa kanak-kanak (umur 0 - 12 tahun) adalah tahapan dimana dunia imajinasi berkembang dalam kognisinya. Sehingga para psikolog perkembangan menyebut permainan dan bermain adalah modal awal bagi pembinaan kecerdasan dan mental emosional bagi anak.

Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial serta fisiknya. Lewat permainan, anak-anak dapat mempelajari banyak hal. Misalnya, dengan bermain ayunan, anak secara tidak sengaja melatih keseimbangan fisik dan psikisnya, bermain komedi putar dapat melatih keberanian dan ekspresi emosionalnya dalam segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dengan bermain, anak-anak akan bertambah kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya, serta berkembang keseimbangan mentalnya.

Namun demikian, satu hal yang sering dilupakan oleh para orang tua maupun para pendidik adalah tingkat kepedulian mereka dalam penyediaan sarana dan alat-alat permainan yang bersifat mendidik (edukatif) terutama untuk kepentingan optimalisasi perkembangan anak. Belum lagi adanya anggapan bahwa alat permainan yang bagus adalah yang berharga mahal.

Buku berjudul "Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif" karya Andang Ismail ini merupakan salah satu buku yang mencoba memberikan argumen betapa pentingnya permainan edukatif bagi masa kanak-kanak. Menariknya, buku ini tidak sekedar memberikan penjelasan argumentatif tentang urgensi permainan, tetapi juga menyodorkan beberapa konsep dasar dan petunjuk jenis-jenis permainan yang sesuai dengan kondisi anak dari segi umur, lingkungan dan sosial budaya dimana seorang anak berkembang dalam lingkungan kehidupannya.

Menurut Andang, permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula (hal. 120). Sehingga permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Disamping itu, permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkannya anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak didik, serta menyalurkan kegiatan anak. Oleh

Jumat 2

karena itu, penulis buku ini mencoba membedakan antara alat bermain dengan alat permainan edukatif. Menurutnya, alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Sedangkan alat permainan edukatif merupakan alat bermain yang bisa meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik (hal. 155). Sehingga, alat permainan yang baik bagi anak adalah alat bermain yang dapat mengembangkan totalitas kepribadian anak, bukan karena kelucuan atau bagus bentuknya, serta mahal harganya.

Adapun ciri-ciri alat permainan yang baik dan cocok secara fisik untuk anak antara lain: desain mudah dan sederhana, multifungsi (serba guna), menarik, awet, sesuai kebutuhan, tidak membahayakan, mendorong anak untuk bermain bersama, mengembangkan daya fantasi, bukan karena kelucuan atau kebagusannya, bahan murah dan mudah diproses.

Sedangkan prinsip dasar alat permainan edukatif yang kemudian dikembangkan lewat alat bermain bagi anak adalah dapat meningkatkan dan mengembangkan: kemampuan psikomotorik anak; kemampuan sosial-emosional (seperti: mempertajam perasaan, membentuk moralitas, spiritualitas, meningkatkan kepercayaan diri), serta kemampuan kecerdasan (termasuk pengembangan ketrampilan dan kreatifitas anak). Oleh karena itu beberapa bentuk permainan tradisional memenuhi kriteria alat permainan edukatif seperti diatas, meskipun mulai ditinggalkan masyarakat modern, seperti gobak sodor, catur, halma, sepakbola, dan sebagainya.

Buku ini tidak hanya berisi tentang pentingnya permainan bagi dunia anak, tetapi juga membahas tentang bentuk-bentuk alat permainan yang cocok bagi anak berdasarkan tingkatan usianya, seperti anak bayi, anak umur 1-2 tahun, 3-4 tahun, dan seterusnya. Disamping itu bahan-bahan serta corak warna alat permainan yang sesuai dengan kemampuan anak. Oleh karena itu buku ini tidak hanya cocok untuk para orang tua yang membutuhkan informasi tentang corak permainan yang mendidik bagi anak-anaknya, tetapi juga bagi para pendidik atau kalangan yang menekuni dunia anak (usia dini), serta kalangan masyarakat luas.***

Peresensi adalah Dosen Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

Alamat Redaksi dan Tata Usaha : PT Riau Pos Intermedia : Jln HR Subrantas KM 10.5 Pekanbaru Telp (0761)
