



TEORI BERMAIN



Dr. Edita A. M. Pinangkaan, M.Kes.
Ricky Alfredo Silaban, M. Pd
Mysdalifah Ramli, M. Pd

TEORI BERMAIN

Dra. Edita A. M. Pinangkaan, M.Kes.
Ricky Alfredo Silaban, M. Pd
Musdalifah Ramli, M. Pd



TAHTA MEDIA GROUP

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

TEORI BERMAIN

Penulis:

Dra. Edita A. M. Pinangkaan. M.Kes.
Ricky Alfredo Silaban, M. Pd
Musdalifah Ramli, M. Pd

Desain Cover:

Tahta Media

Editor:

Tahta Media

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

v,65, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-147-209-0

Cetakan Pertama:

November 2023

Hak Cipta 2023, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2023 by Tahta Media Group

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP
(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)
Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur disampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena Penulisan Buku Ajar ini dengan judul Teori Bermain telah selesai dikerjakan. Semoga kiranya buku ajar ini dapat memberi manfaat bagi mahasiswa dalam memahami bagaimana Teori Bermain itu, dan dengan demikian diharapkan pula akan banyak membantu penyelesaian studi para mahasiswa, khususnya dalam pemenuhan kebutuhan bahan bacaan yang terkait dengan pembelajaran pendidikan Jasmani.

Akhir kata penyusun ucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam membantu penyusunan tulisan ini. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa memberikan kekuatan dalam pengabdian kepada Negara dan Bangsa, Amin.

Tondano, November 2023
Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I TEORI BERMAIN	1
A. Teori Bermain Menurut Para Ahli	1
B. Hakikat Bermain.....	3
BAB II TEORI BERMAIN DAN TEORI PERMAINAN.....	10
BAB III PENTINGNYA BERMAIN.....	17
A. Manfaat Bermain Secara Umum	17
B. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	20
C. Risiko Bermain	26
BAB IV PENTINGNYA BERMAIN UNTUK ANAK USIA DINI	34
A. Ciri Utama Bermain	36
B. Tahap Perkembangan Bermain.....	37
BAB V FUNGSI BERMAIN DALAM PENDIDIKAN JASMANI.....	43
A. Hubungan Antara Bermain Dan Pendidikan Jasmani	46
B. Bentuk-Bentuk Aktivitas Bermain	50
C. Pembelajaran Bermain Dalam Penjas.....	56
D. Peralatan Bermain	57
E. Ciri-Ciri Kegiatan Bermain	59
F. Bermain Dengan Benda	60
DAFTAR PUSTAKA.....	63
PROFIL PENULIS.....	65



BAB I

TEORI BERMAIN

A. TEORI BERMAIN MENURUT PARA AHLI

Banyak ahli yang membahas bermain menurut riset dan pandangan mereka masing-masing. Para ahli sepakat, anak-anak perlu bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain, anak akan bermasalah dikemudian hari. Berikut ini, akan Anda baca pandangan singkat para ahli tentang bermain. Sambil membaca, Anda catat poin-poin yang penting.

1. Herbert Spencer

Menurut Herbert Spencer (Catron & Allen, 1999) anak bermain karena mereka punya energi berlebih. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Hal ini berarti, tanpa bermain, anak akan mengalami masalah serius karena energi mereka tidak tersalurkan.

2. Moritz Lazarus

Menurut Moritz Lazarus, anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari. Hal ini mengandung pengertian bahwa apabila tidak bermain anak akan menderita kelesuan akibat ketiadaan penyegaran.

3. Erikson

Menurut Erikson (1963), bermain membantu anak mengembangkan rasa harga diri. Alasannya adalah karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, menguasai, dan memahami benda-benda, serta belajar keterampilan sosial. Anak bermain karena mereka berinteraksi guna belajar mengkreasikan pengetahuan. Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial.

4. Sigmund Freud

Sigmund Freud (1920) melihat bermain dari kaca mata psikoanalitis. Dengan demikian, teorinya disebut teori bermain psikoanalisis. Menurutnya, bermain bagi anak merupakan suatu

mekanisme untuk mengulang kembali peristiwa traumatik yang dialami sebelumnya sebagai upaya untuk memperbaiki atau menguasai pengalaman tersebut demi kepuasan anak. Dengan demikian, Freud melihat bermain sebagai sarana melepaskan kenangan dan perasaan yang menyakitkan. Hal ini berarti anak bermain karena mereka butuh melepaskan desakan emosi secara tepat (Freud, 1958; Isenberg & Jalongo, 1993). Para mahasiswa juga perlu tahu bahwa Freud lah yang mengembangkan teori perspektif psikoanalisis untuk bermain. Gagasan Freud (1958) ini telah mempengaruhi perkembangan terapi bermain, dan wilayah ini cukup diminati sebagai topik-topik penelitian dewasa ini.

5. Froebel

Froebel terkenal dengan pendekatan dan ide-idenya yang berpusat pada anak yang kita kenal sekarang sebagai bermain bebas. Froebel percaya bahwa anak-anak membutuhkan pengalaman nyata dan aktif secara fisik. Disini lah terdapat kaitan antara bermain dan belajar. Lagu dan ritme diperkenalkan dan menjadi stimulasi lanjutan. Froebel juga menunjukkan pentingnya permainan *out-door* dan alat main natural yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Froebel lalu mendirikan Taman Kanak-kanak yang kemudian banyak berpengaruh terhadap teori-teorinya di kemudian hari.

Tahukah Anda, bahwa Froebel mendirikan TK karena ada maksud tertentu, bukan dimaksudkan sebagai sekolah untuk anak. Pada tahun 1837, di Keilhau, Froebel membuka sebuah lembaga yang ia namakan, “Sekolah Latihan Psikologis bagi Anak-anak melalui Permainan dan Kegiatan”. (Catatan: Kata “sekolah” sendiri tidak begitu disukai Froebel karena tersirat kegiatan yang sistematis dan diatur secara ketat (Downs, 1978).

Froebel ingin agar anak-anak tumbuh lebih leluasa, seperti tanaman bunga. Oleh karena itu, saat Froebel bersama teman-temannya berjalan kaki di lembah penuh bunga, ia berhenti sejenak, dan dengan mata berbinar-binar ia berseru, “Wah, saya menemukannya! Die Kindergarten. Itulah nama yang sesuai! Taman Kanak-Kanak (Snider, 1900). Sejak itu, Froebel mempropagandakan gagasan Taman Kanak-kanaknya itu, mulai Dresden dan Leipzig. Perlu juga Anda ketahui bahwa bermain menurut Froebel adalah “cara anak untuk belajar” atau “anak belajar dengan berbuat.” Anak didik bukanlah bejana pasif yang menerima begitu saja apa yang diberikan

kepadanya, melainkan ikut ambil bagian dalam pendidikannya. Peran itu tampak dalam beberapa hal, antara lain (a) bermain, (b) bernyanyi, (c) menggambar, dan (d) memelihara tanaman atau binatang kecil. Dengan demikian, bermain menjadi metode andalan di Taman Kanak-kanak.

6. Lev Vygotsky

Bermain, menurut Vygotsky (1969), merupakan sumber perkembangan anak, terutama untuk aspek berpikir. Menurut Vygotsky, anak tidak serta merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungannya. Bermain, dalam perspektif ini, menyediakan ruang bagi anak untuk mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi aktif dengan berbagai aspek yang terlibat, seperti peran dan fungsi. Anak adalah individu aktif, yang di dalam proses bermain melibatkan diri untuk membangun konsep-konsep yang dibutuhkan, seperti memahami bentuk benda, fungsi benda, karakteristik benda. Anak juga membangun konsep-konsep abstrak, seperti aturan-aturan, nilai-nilai tertentu, dan kultur.

B. HAKIKAT BERMAIN

1. Batasan Bermain

Batasan mengenai bermain sangat luas dan sulit untuk menemukan pengertian bermain secara nyata dan tepat dalam arti satu batasan dapat mencakup seluruh pengertian bermain. Sehingga perlu melihat beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai batasan bermain walaupun belum satu bahasa tetapi dapat sebagai acuan untuk memberi pengertian bermain dalam pendidikan jasmani pada khususnya. Adapun pendapat para ahli mengenai pengertian bermain adalah sebagai berikut:

James Sully dalam Tedjasaputra (2001) menyatakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman, yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa. Ada juga yang mengartikan bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan.

Soemitro (1991) menyatakan bahwa bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Melalui bermain anak akan berusaha beradaptasi dengan situasi dan kondisi lingkungan tertentu dalam hal bentuk, berat, isi, sifat, jarak, waktu, bahasa, dan sebagainya. Sedangkan

Smith (Soemitro,1991) menyatakan bahwa bermain adalah dorongan langsung dari dalam setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa dipandang sebagai kegemaran.

Huizinga dalam Sukintaka (1998) menyatakan bahwa dengan aktivitas bermain akan terjadi sebab- akibat, dan beliau membandingkan arti bermain dari berbagai bahasa di dunia menemukan unsure-unsur bermain yaitu gerak, sukarela, senang, dan sungguh-sungguh. Sehingga Sukintaka (1998) menyatakan bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari melakukan aktivitas tersebut.

Aktivitas jasmani adalah gerak manusia itu sendiri yang berarti salah satu tanda adanya bermain adalah adanya gerak/aktivitas jasmani seperti: jalan, lari, lempar, lompat, berguling, memanjat, merangkak, menendang, memukul, dan lainnya. Anak dapat berkativitas jasmani dipastikan sudah melalui aktivitas rohani. Sukarela mempunyai arti bahwa dalam bermain anak melakukan aktivitasnya dengan menaati peraturan tanpa adanya paksaan dari siapapun, karena aturan yang mereka gunakan dalam bermain adalah merupakan kesepakatan mereka bersama. Sedangkan sungguh-sungguh berarti dalam melakukan aktivitas bermain tersebut anak menggunakan segala kemampuannya (fisik, teknik, taktik, psikis) untuk mengatasi segala tantangan dan hambatan dalam situasi bermain tersebut. Senang merupakan tujuan utama dari suatu aktivitas bermain.

Hurlock (1978:320) menyatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Sedang Piaget dalam Hurlock (1978) menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.

Menurut Bettelheim dalam Hurlock (1978) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain itu sendiri dan tidakada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Hurlock membedakan bermain menjadi dua yaitu bermain aktif dan pasif, bermain aktif apabila kesenangan diperoleh melalui aktivitas individu atau berperan aktif dalam kegiatan bermain tersebut. Sedangkan bermain pasif (hiburan) kesenangan diperoleh melalui penglihatan atau pendengaran dari aktivitas orang lain, missal menonton teman-teman bermain, mendengarkan aktivitas teman ermain dan sebagainya.

Sukintaka (1998) menyatakan bahwa bermain adalah gejala manusia yang merupakan aktivitas dinamika manusia yang dibudayakan. Olympiade salah satu contoh gejala manusia yang dibudayakan. Selanjutnya Drijarkara menyatakan bahwa dalam bermain bukan hanya merupakan aktivitas jasmani saja tetapi juga menyangkut fantasi, logika, dan bahasa. Sehingga dalam bermain dibutuhkan keterpaduan antara fisik dalam hal ini aktivitas jasmani dan psikis yaitu logika, persepsi, asumsi, emosi, keberanian, kecerdasan dan lain-lain.

Menurut Drijarkara dalam bermain harus ada dua watak yaitu eros dan agon. Eros dalam arti bahwa bermain hendaknya didasari rasa senang/cinta terhadap komponen yang ada dalam bermain itu sendiri seperti teman bermain, sarana dan prasarana bermain, waktu bermain, situasi bermain dan sebagainya. Sedang agon berarti perjuangan untuk mengalahkan segala tantangan/kesulitan/hambatan atau permasalahan dalam bermain. Anak dalam bermain pasti menghadapi berbagai tantangan baik dari dalam diri sendiri maupun dari luar dirinya. Tantangan dari dalam misalnya keadaan fisiknya atau psikisnya, sedang dari luar dapat berasal dari teman dan lawan mainnya, situasinya, sarana prasarana bermainnya, penonton dan lain-lain. Tantangan ini hendaknya dapat diatasi oleh anak dengan sungguh-sungguh dan sekuat tenaga melalui fisik maupun psikis. Dua watak ini harus disandang oleh anak sewaktu bermain.

Senada dengan pendapat ahli tersebut di atas Montolalu, dkk (2007) menyebutkan karakteristik bermain adalah sebagai berikut:

1. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri.
2. Bermain dilakukan seakan-akan dalam kehidupan/kegiatan yang nyata (bermain drama, peran).
3. Bermain lebih menitikberatkan pada proses dari pada hasil akhir atau produknya.
4. Bermain memerlukan interaksi, komunikasi, dan keterlibatan anak-anak secara aktif dari kegiatan tersebut.

2. Sebab-Sebab Anak Bermain

Bermain merupakan kebutuhan anak dalam kehidupan sehari-hari, bahkan PBB mengakui bahwa bermain merupakan hak anak yang harus di hormati. Anak bermain mulai dari pagi hari sampai dengan siang hari bahkan kadang lupa akan waktu dan tempat dalam bermain karena asiknya

bermain. Dapat pula dikatakan sepanjang waktu anak selalu bermain, tetapi kapan bermain itu ada dan mengapa anak bermain? Untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan jawaban yang tepat tidaklah mudah karena banyak para ahli yang mengemukakan pendapatnya berdasarkan oleh pemikiran-pemikiran atau teori-teori yang ada.

Huizinga dalam Sukintaka (1998) mengatakan bahwa bermain lebih tua dari pada kebudayaan, sebab kebudayaan itu selalu didasari oleh pemikiran dan segala peristiwa serawung antara manusia. Kebudayaan timbul karena adanya akal budi manusia untuk mewujudkan suatu pemikiran/penalaran dalam kehidupan ini. Sebelum berfikir manusia telah melakukan aktivitas bermain karena adanya dorongan yang lain seperti insting ataupun motif lain.

Drijarkara (Sukintaka:1998) mengemukakan bahwa bermain telah ada seusia dengan umur manusia. Bermain merupakan salah satu gejala kehidupan manusia yang berarti dimana ada kehidupan disitu pula terjadi aktivitas bermain, yang berarti pula bermain seiring dengan kehidupan manusia.

Rijsdorp dalam Matakupan (1993) menyatakan bahwa sejak zaman primitif sudah ada permainan di seluruh pelosok dunia. Hal ini menandakan bahwa sejak manusia belum mengenal kehidupan yang beradab manusia sudah mengenal dan melakukan permainan sehingga dapat dikatakan bahwa bermain sudah dilaksanakan sejak dahulu kala, dan berlangsung sampai sekarang. Secara nyata anak bermain sejak dalam kandungan sampai tua/liang lahat dengan kata lain bermain dilakukan sepanjang hayat.

Sejalan dengan itu Tedjasaputra (2001) menyatakan bahwa anak bermain dapat dijelaskan melalui teori klasik yang terdiri dari dua kelompok yaitu teori surplus energi dan rekreasi serta kelompok teori rekapitulasi dan praktis. Teori surplus energi dikemukakan oleh Herbert Spencer bahwa bermain terjadi akibat energi yang berlebihan dan ini hanya berlaku pada manusia dan binatang dengan tingkat evolusi tinggi. Energi berlebih ini dapat dibaratkan sebagai system kerja air atau gas yang mempunyai tekanan ke segala arah untuk menyalurkan kekuatannya. Tekanan akan lebih kuat dan butuh penyaluran yang lebih besar apabila volume atau isi air/gas sudah melebihi dayaampungnya. Hal ini tampak pada diri anak yang selalu siap sedia untuk bermain walaupun dalam keadaan apapun, missal anak sehabis pulang sekolah tetap bermain dengan teman-temannya walaupun di sekolah telah belajar dan bermain dalam

waktu yang relatif lama.

Dalam dunia binatang hanya binatang yang mempunyai tingkat evolusi tinggi saja yang bermain karena surplus energi, sedang binatang yang tingkat evolusi rendah energinya hanya untuk mempertahankan hidupnya. Sejalan dengan teori surplus energi selanjutnya Elkind dalam Montolalu, dkk (2007:1.14) menyatakan bahwa bermain sebagai suatu pelepasan atau pembebasan dari tekanan-tekanan yang dihadapi anak.

Teori rekreasi mengajukan alasan bahwa tujuan bermain adalah untuk memulihkan tenaga yang sudah terkuras saat bekerja seperti yang dikemukakan oleh Moritz Lazarus bangsa Jerman. Aktivitas pekerjaan akan menguras tenaga yang segera perlu dipulihkan. Pemulihan tenaga ini dapat dilakukan melalui istirahat atau tidur dan dapat pula dengan cara lain yaitu kegiatan ekreatif. Bermain adalah perimbangan antara kerja dan istirahat yang merupakan cara ideal untuk memulihkan tenaga.

Teori rekapitulasi dikemukakan oleh G. Stanley Hall dalam Tejasaputra (2001) dengan gagasannya sebagai berikut: anak merupakan mata rantai evolusi dari binatang sampai menjadi manusia artinya anak menjalani semua tahapan perkembangan kehidupan dari yang sederhana sampai komplek dalam hidupnya. Dengan demikian perkembangan manusia akan mengulangi perkembangan manusia terdahulu sehingga pengalaman-pengalaman nenek moyangnya akan ditampilkan kembali dalam dunia anak termasuk kegiatan bermain. Teori rekapitulasi berhasil memberikan penjelasan secara rinci mengenai tahapan kegiatan bermain yang mengikuti tata urutan yang sama dengan evolusi makhluk hidup. Sekedar contoh bermain air, memanjat pohon, berburu, memanah, menombak, bergulat dan lain sebagainya.

Teori praktis dikemukakan oleh Karl Groos yang meyakini bahwa bermain berfungsi untuk memperkuat instink yang dibutuhkan untuk kelangsungan hidup di masa mendatang. Jadi bermain berfungsi sebagai sarana latihan untuk kesiapan hidup dan mempertahankan hidup di masa datang. Sedang Groos dalam Sukintaka (1998) mengutarakan bahwa bermain mempunyai tugas biologik dan mereka yang bermain itu mempelajari fungsi hidup untuk keperluan hidup di kemudian hari. Anak bermain berlarian atau kejar-kejaran dapat dipandang sebagai sarana latihan untuk mempertahankan hidup dan menyiapkan diri pada kehidupan yang akan datang. Anak berlari berarti semua komponen organ tubuh seperti: sistem otot, sistem syaraf, system pernafasan, sistem peredaran darah, sistem pencernaan akan terstimulus dengan baik.

Sedang Bigot, Kohnstamm, dan Palland dalam Sukintaka (1998) mengemukakan alasan anak bermain melalui teori-teori sebagai berikut:

1. Teori teleologik dari Karl Gross,
2. Teori kelebihan tenaga dari Herbert Spencer,
3. Teori rekreasi atau pelepasan dari Lazarus dan Schaller,
4. Teori sublimasi oleh Ed Claparede dari Swiss,
5. Teori lingkup pelatihan dari Roels bangsa Belanda
6. Teori Buhler dari Jerman.

Teori sublimasi merumuskan bahwa bermain itu tidak hanya mempelajari fungsi hidup tetapi juga merupakan proses sublimasi atau proses pelarian yang positif dari tekanan perasaan yang berlebihan. Dengan bersublimasi seseorang akan berusaha lebih baik, lebih mulia, lebih tinggi, dan lebih indah dari semula. Teori lingkup pelatihan mengandung arti bahwa bermain mengandung makna latihan awal atau latihan pendahuluan. Melalui bermain akan membentuk kesiapan hidup di kemudian hari dan membentuk kepribadian yang positif hal ini penting untuk kelangsungan hidupnya. Selaras dengan pendapat Athey dan Hendrick dalam Montolalu (2007:1.14) menyatakan bahwa bermain memberikan kesempatan pada anak-anak untuk menguji tubuhnya, melihat seberapa baik anggota tubuhnya berfungsi. Bermain membantu mereka rasa percaya diri secara fisik, merasa aman, dan mempunyai keyakinan diri.

Teori Buhler sepaham dengan pendapat Groos tetapi perlu ditambah keinginan untuk berfungsi dan dorongan untuk aktif, yang berarti bermain merupakan tugas biologik untuk menyiapkan diri pada kehidupan yang akan datang dengan penuh kesadaran melalui dorongan dan keinginan yang kuat dari dalam diri anak untuk melakukan aktivitas bermain. Teori lain menyatakan bahwa anak bermain karena mengulangi permainan yang pernah dilakukan oleh nenek moyangnya (teori reinkarnasi).

3. Bermain dan Olahraga

Freeman dalam Sukintaka (1998) menyatakan bahwa pengelompokan bermain dan bukan bermain melalui tiga teori yang berlandaskan dari ilmu-ilmu social yaitu teori kontras, teori titik berat, teori kegunaan. Teori kontras menyatakan bahwa bermain berlawanan langsung dengan kerja.

Teori titik berat menyatakan bahwa aktivitas yang menitikberatkan pada proses termasuk kelompok bermain, sedan yang menitikberatkan pada hasil termasuk dalam kelompok kerja. Sedang teori kegunaan menyatakan bahwa bermain termasuk dalam kategori nirkegunaan dan yang berguna non bermain.

Selanjutnya Guttman (Sukintaka:1998) membahas masalah hubungan antara olahraga (games) dan bermain (play). Guttman menyatakan bahwa olahraga (games) adalah bermain yang terorganisasi dan kompetitif. Sedangkan menurut Sukintaka (1998) olahraga adalah permainan dan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan penuh perjuangan untuk melawan dirinya sendiri, kawan bermain, alam untuk mencapai kemenangan.

SOAL LATIHAN

1. Menurut teori Sigmund Freud, apa yang menjadi fokus utama dalam analisis permainan ? berikan contoh teori ini pada permainan tertentu.
2. Apa yang menjadi motivasi utama anak-anak untuk bermain ? sebutkan beberapa sebab umum yang mendorong anak untuk bermain.
3. Bagaimana teori bermain menurut Hurlock memahami permainan sebagai cara manusia menghadapi konflik dan mencari kesenangan? Berikan contohnya

DAFTAR PUSTAKA

- Antony. “*Learning Through Play*”. Minesota: Goldsmiths, University of London, United Kingdom University of Minnesota, USA (Published online September 12, 2008).
- Arma Abdullah dan Agus Manadji. 1994. *Dasar- Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud
- Ball, David. 2012. “Risk and Safety.” Berada pada laman Children's Play Council website at <http://www.ncb.org.uk/cpc>. Diunduh, 3 Juli 2012.
- Bodrova, Elena & Leong, Deborah. 1996. *Tools of The Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Bredenkamp, Sue & Copple, Carol. 1999. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.
- Brewer, J.A. 1995. *Introduction to Early Childhood Education: Preschool through Primary Grades*. Boston: Allyn and Bacon.
- Campbell, Linda., Campbell, Bruce., Dickinson, Dee. 1996. *Teaching & Learning Through Multiple Intelligences*. Massachusetts : Allyn & Bacon.
- Catron, Carol E. & Allen, Jan. 1999. *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*. New Jersey: Merrill, Prentice-Hall.
- Dickinson, Amy. “The Benefits of Risk in Children’s Play” edisi 11 Mei 2012. diunduh di <http://etchildrenplay.com> tanggal 2 Juli 2012.
- Gleave, Josie. 2008. *Risk and Play*. <http://www.playday.org>. Diakses 2 Juli 2012.
- Hurlock, Elizabeth H. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga
- Isenberg, J.P. & Jalongo, M.R. 1993. *Creative Expression and Play in The Early Childhood Curriculum*. New York: Merrill, Macmillan Publishing Company.
- Matakupan. 1993. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia
- Mitchell, Stephen A. dkk. 2005. *Teaching Sport Concepts and Skills A Tactical Games Approach*. USA; Human Kinetics
- Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta Depdiknas
- Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas

Terbuka

- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo. Smith, Peter K And Pellegrini,
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama
- Oemar Hamalik. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rusli Lutan. 2001. *Pembaharuan Pendidikan Jasmani di Indonesia*. Jakarta: Depdiknas
- Siedentop, Daryl dkk. 2004. *Complete Guide to Sport Education*. Ohio: Human Kinetics
- Snider, Denton J. 1900. *The Life of Friedrich Froebel, founder of the Kindergarten*. Chicago: Sigma Publishing Co.
- Soemitro. 1991. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud
- Sukintaka. 1998. *Teori Bermain untuk Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FPOK IKIP
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip- Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta Depdiknas.

PROFIL PENULIS



Dra. Edita Angela Maria Pinangkaan, M.Kes dilahirkan pada tanggal 1 November 1961 di Lembean, Kabupaten Minahasa Utara, Provinsi Sulawesi Utara. Penulis Menempuh Pendidikan S1 pada Fakultas Ilmu Keolahragaan di IKIP Manado dan lulus pada tahun 1985. Pada tahun 1995, penulis melanjutkan pendidikan S2 (Magister) pada program studi Ilmu Kesehatan Masyarakat Minat Prilaku dan Promosi yang diselesaikan pada tahun 2000. Penulis merupakan Dosen tetap di Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi di Universitas Negeri Manado.



Ricky Alfredo Silaban, M.Pd lahir di Tanjung Gading, Kabupaten Batu Bara, Provinsi Sumatera Utara tanggal 23 Juni 1992 mengawali pendidikan di Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan (STOK) Binaguna Medan lulus pada tahun 2015. Melanjutkan Pendidikan S2 di Universitas Negeri Jakarta Program Studi Pendidikan Jasmani yang diselesaikan pada tahun 2019. Penulis mengabdikan dirinya sebagai tenaga pengajar sebagai Dosen tetap di Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi di Universitas Negeri Manado.



Musdalifah Ramli, M.Pd., lahir di Benteng, kabupaten Sidrap, Provinsi Sulawesi Selatan tanggal 12 Maret 1995. Menyelesaikan pendidikan S1 pada jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi pada tahun 2017 dan S2 pada jurusan Pendidikan Jasmani dan Olahraga pada tahun 2019 di Universitas Neger Makassar. Penulis merupakan dosen tetap di Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi di Universitas Negeri Manado.



CV. Tahta Media Group
Surakarta, Jawa Tengah
Web : www.tahtamedia.com
Ig : tahtamedigroup
Telp/WA : +62 896-5427-3996

ISBN 978-623-147-209-0 (PDF)



9 786231 472090