

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini penulis menjelaskan tentang “Gambaran bermain dan berinteraksi Pada Anak di Masa Pandemi COVID-19”. Yang disajikan dalam bentuk, konsep bermain, dan konsep anak,

#### **2.1 Konsep Bermain**

##### **2.1.1 Definisi**

Dunia anak adalah dunia bermain anak biasanya cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya melalui bermain hal ini dapat kita amati dalam kehidupan sehari-hari bahwa waktu yang digunakan untuk bermain oleh anak lebih banyak dibandingkan dengan belajarnya maka dari itu dengan memahami hal diatas maka kita perlu menstimulus atau memberikan pembelajaran bagi anak melalui bermain kerana belajar pada anak usia dini adalah bermain dan bermain pada anak usia dini adalah belajar (Fleer, 2020)

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang ualng demi kesenangan untuk anak-anak, karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah dunia bermain. Ketika bermain anak-anak bebas mengekspresikan perasaannya, seperti rasa marah, sedih, senang, gembira, dan puas. Apalagi bila anak bermain bersama temannya secara berkelompok, anak bisa mendapatkan lebih banyak informasi dari segala macam emosi yang diperlihatkan oleh teman-temannya daripada bermain sendirian. Karena hal itu, interaksi sosial pada anak sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat (Norkhalifah et al., 2020).

Bermain bagi anak tidak hanya memberikan kepuasan terhadap anak akan tetapi bermain dapat pula membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak

Docket dan Fler berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (Fler, 2020). Sejalan dengan teori tersebut bahwa bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak diantaranya:

1. Dengan bermain itu anak belajar menyadari keteraturan, peraturandan berlatih menjalankan komitmentyang dibangun dalam permainan tersebut

2. Anak belajar menyelesaikan masalah dalam kesulitan terendah sampai yang tertinggi.

3. Anak berlatih sabar menunggu giliran setelah temannya menyelesaikan permainnanya.

4. Anak berlatih bersaing dan membentuk motivasi dan harapan hari esok aka nada peluang memenangkan permainan.

5. Anak-anak sejak dini belajar menghadapi resiko kekalahan yang dihadapi dari permainan.

Bermain merupakan kebutuhan anak yang sangat penting, dengan bermain anak akan membangun pengetahuannya tentang apa yang ada di sekitarnya, dan membangun kreatifitasnya baik dengan menggunakan suatu benda atau alat permainan maupun tidak. Ada tiga teori bermain yang memberikan tekanan pada konsekuensi bermain pada anak dan sebagai acuan dan menunjang main anak dalam tahapan perkembangan anak (Wiwik Pratiwi, 2017)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermaian merupakan kegiatan yang dilakukan tanpa ada unsur keterpaksaan dan tidak menekankan pada hasil dari kegiatan bermaian melainkan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan atas keinginan

sendiri dan lebih menekankan pada proses yang di dapatkan dalam bermain yang akan memberikan manfaat bagi seluruh aspek perkembangan anak.

Salah satu hal yang harus diketahui dalam proses bermain hendaknya mendukung tiga jenis main yaitu main sensorimotor, main peran dan konstruktif serta memperhatikan bahan dan penataan yang digunakan dalam bermain. Dengan demikian anak akan memperoleh kesempatan dalam memilih kegiatan yang disukai, dapat bereksperimen sesuai yang di inginkan dan akan menstimulus perkembangan anak. Dari uraian beberapa teori diatas dapat pula diketahui bahwa nilai bermain dalam kehidupan anak sangatlah besar pengaruhnya maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak khususnya pada anak usia dini merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan karena bagi anak belajar adalah bermain dan bermain itupun adalah belajar.

### **2.1.2 Manfaat Bermain**

Bermain memiliki manfaat yang banyak bagi anak, termasuk aspek aspek perkembangan anak didalamnya, beberapa manfaat bermain yaitu:

**2.1.2.1** Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya;

**2.1.2.2** dapat mengembangkan 20 keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain. anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati);

**2.1.2.3.** Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya;

**2.1.2.4** dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya”.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa bermain memiliki berbagai manfaat bagi anak, yaitu anak dapat melakukan berbagai hal yang ia inginkan dan menyenangkan, anak dapat belajar tentang berbagai hal yang ada disekitarnya dengan cara berinteraksi dengan orang lain, dan yang utama dengan bermain aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal

### **2.1.3 Macam – Macam Bermain**

Erik Erikson membagi kegiatan bermain menjadi 3 macam yaitu:

**2.1.3.1** Bermain otokosmik (*autocosmic play*). Pada tahun-tahun pertama, bayi melakukan kegiatan bermain dengan banyak mengeksplorasi terhadap organ-organ tubuhnya. Ia banyak menggunakan organ-organ tubuh dengan cara melihat, mendengar, berbicara, berjalan. Anak menggunakan organ-organ tubuh untuk bermain. Ia menggerak-gerakan anggota tubuh (seperti tangan, kaki atau kepala) secara berulang-ulang (reaksi sirkuler primer). Dengan kegiatan bermain tersebut, anak merasa senang dan belajar sesuatu bahwa dengan menggerakkan anggota tubuh, ia mendapatkan suatu pelajaran dalam hidupnya.

**2.1.3.2** Bermain mikrosfer (*microsphere play*). Bentuk bermain yang berusaha untuk menguasai objek-objek sekitar anak, disebut bermain mikrosfer. Anak bukan hanya menggunakan organ tubuhnya, tetapi ia juga berupaya untuk menguasai benda-benda yang ditemui di sekitar lingkungan hidupnya. Ia mungkin akan menendang bola, memegang boneka, mengigit atau mengunyah mainan dari karet, meremas-remas kertas dan sebagainya. Bermain mikrosfer dilakukan oleh anak-anak usia 2 tahun pertama. Dengan bermain menggunakan objek benda, maka seorang anak akan belajar menguasai ketrampilan motorik kasar dan sekaligus belajar mengendalikan (menguasai) benda-benda tersebut agar tetap ditangannya.

Bermain mikrosfer merupakan perkembangan dari autokosmik. Seorang anak sudah memperluas ketrampilan untuk menguasai objek benda di luar dirinya. Ia tidak lagi tergantung pada organ-organ tubuhnya, tetapi sudah berupaya untuk memadukan antara organ tubuh dengan objek benda di luar dirinya. Anak akan belajar menguasai ketrampilan motorik kasar dan bagaimana menguasai objek benda permainan, sehingga ia dapat memperoleh rasa senang. Dalam hal ini, anak sudah belajar berinteraksi antara dirinya dengan objek benda di luar dirinya, sebagai persiapan pengembangan eksplorasi terhadap lingkungan sosial di masa yang akan datang.

**2.1.3.3.** Bermain makrosfer (*macrosphere play*). Anak-anak usia pra-sekolah yaitu 3 - 5 tahun (*pre-school ages children*) sudah mampu menguasai organ-organ fisik dan menguasai objek-objek di sekitarnya. Ia akan memperluas ruang gerak kegiatan bermainnya. Ia mencoba untuk bermain dengan melibatkan anak-anak lain. Karena itu, ia akan menunjukkan keterampilan di hadapan anak-anak lain dalam kelompok sosialnya. Ia mungkin berbagi cerita, pengalaman, pikiran (khayalan, fantasi) kepada teman-temannya. Demikian pula, teman-teman lain akan menunjukkan

keterampilannya. Dengan demikian, antar anak sudah terjadi interaksi sosial yang bersifat mutualisme.

Dengan menguasai keterampilan bermain makrosfer ini, menurut Erikson, anak-anak akan siap untuk menguasai nilai-nilai sosial budaya, sehingga mereka merasa siap memasuki atau menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang lebih luas. Bermain makrosfer menjadi pendorong bagi seorang anak untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan yang lebih luas. Anak-anak merasa mendapat tantangan yang menarik untuk menguasai lingkungan hidupnya. Anak-anak yang berhasil menguasai lingkungan hidupnya, maka mereka akan segera mengembangkan perasaan kompeten, berhasil, percaya diri, optimis dan memiliki inisiatif untuk berkembang di masa yang akan datang.

#### **2.1.4 Tahapan Perkembangan Bermain**

Perkembangan dapat diartikan merupakan perubahan yang terjadi pada individu ataupun organisme yang bersifat kuantitatif dan kualitatif hal inipun dapat kita lihat dari perkembangan bermain anak yang dimulai pada fase natal hingga dewasa dan memiliki ciri dan karakteristik tertentu dalam setiap tahapan perkembangannya (Wiwik Pratiwi, 2017). Tahapan bermain pada anak tentunya berbeda dan disetiap tahapanya hal ini sangat penting untuk diketahui agar kita dapat memfasilitasi tahapan-tahapan perkembangan tersebut sehingga perkembangan bermain anak dapat berkembang sesuai dengan tahapannya.

Secara umum tahapan perkembangan bermain anak menurut Hurlock dapat di amati perkembangannya sejak lahir, adapun tahapan perkembangan bermain adalah sebagai berikut:

#### **2.1.4.1 Tahap Eksplorasi**

Hingga bayi berusia 3 bulan permainan mereka terdiri atas melihat orang dan benda serta untuk melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diacungkan di hadapannya. 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 jangkauanya

#### **2.1.4.2. Tahap Permainan**

Bermain barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncak pada umur 5-6 tahun. Pada mulanya anak hanya mengeksproiasi mainannya. Antara 2 atau 3 tahun mereka membayangkan bahwa mempunyai sifat hidup dapat bergerak, berbicara dan merasakan. Dengan berkembangnya kecerdasan anak mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidupan hal ini mengurangi minatnya pada barang mainan. Factor lain yang mendorong penyusutan minat dengan barang mainan adalah bahwa barang mainan adalah sifatnya menyendiri sedangkan anak menginginkan teman.

#### **2.1.4.3. 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, olahraga, hobi dan bentuk permainan lainnya.

#### **2.1.4.4. Tahap Melamun**

Semakin mendekati masa puber mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun. Melamun yang merupakan ciri khas anak remaja adalah saat berkorban saat mereka menganggap dirinya tidak diperlukan dengan baik dan tidak di dimengerti oleh siapapun.

Bahwa tahapan-tahapan perkembangan bermain pada anak tentunya dapat di klasifikasikan berdasarkan usia dan jenis main, dengan demikian tahapan perkembangan bermain anak perlu di ketahui hal ini akan memberikan manfaat dan pengetahuan untuk membantu kita merespon kebutuhan yang diperlukan oleh anak usia dini khususnya dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tentunya akan menghasilkan pembelajar yang efektifm dapat pula kita pahami bahwa dalam tahapan bermainan anak diawali dari keteratarikan anak terhadap kegiatan bermainan, kemudian melakukan pengamatan terhadap kegiatan bermainan, minat terhadapap kegiatan bermain melalui peniruan namun masih melakukannya secara individual kemudian masuk pada tahap dimana anak mulai berinteraksi secara social dalam kegiatan bermain yang memiliki aturan dan bermainan yang melibatkan interaksi social dan organisasi yang lebih kompleks.

### **2.1.5 Perkembangan Motorik**

Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan otot-otot besar dan motorik halus melibatkan otot-otot kecil. Gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak melibatkan otot dan anak pada masa tataran usia dini lebih cenderung aktif/lebih senang bergerak, lebih senang melakukan percobaan atau praktik, lebih senang bermain baik permainan yang membutuhkan banyak energi maupun permainan yang hanya menampakkan sedikit gerakan. Sedikit ataupun banyak gerakan yang dilakukan tetap melibatkan otot, sehingga dengan bermain maka

perkembangan motorik pada anak sangat menunjang aspek perkembangan yang lain (Fitriani & Adawiyah, 2018)

Menurut Yusuf dalam (Fitriani & Adawiyah, 2018) kemampuan motorik anak dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Usia	Kemampuan Motorik Kasar	Kemampuan Motorik Halus
3-4 tahun	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Naik turun tangga</li><li>2. Meloncat dengan dua kaki</li><li>3. Melempar bola</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menggunakan krayon</li><li>2. Menggunakan benda/alat</li><li>3. Meniru bentuk/meniru gerakan orang lain</li></ol>
4-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Meloncat</li><li>2. Mengendarai sepeda anak</li><li>3. Menangkap bola</li><li>4. Bermain olah raga</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menggunakan pensil</li><li>2. Menggambar</li><li>3. Memotong dengan gunting</li><li>4. Menulis huruf cetak</li></ol>

Dengan pembatasan interaksi sosial pada saat ini maka anak tidak dapat bermain dengan teman sebayanya, karena hal itu juga dapat mengganggu kemampuan aspek emosi anak tersebut seperti contohnya tidak dapat memahami maksud dan inti permainan tersebut bersama temannya, melalui bermain aspek-aspek perkembangan anak akan banyak terlatih, hal ini disebabkan dalam bermain terjadi sebuah interaksi yang kompleks dimana anak akan mendorong keluar semua kemampuan dalam dirinya.

## 2.2 Konsep Anak

### 2.2.1 Definisi

Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan terdapat dalam Undang-undang No.23 Tahun 2002 tentang

Perlindungan Anak. Pasal tersebut menjelaskan bahwa, anak adalah siapa saja yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih didalam kandungan, yang berarti segala kepentingan akan pengupayaan perlindungan terhadap anak sudah dimulai sejak anak tersebut berada didalam kandungan hingga berusia 18 tahun (Damayanti, 2019)

## **2.2.2 Tahap Perkembangan Anak**

Menurut Damaiyanti (2019), karakteristik anak sesuai tingkat perkembangan, meliputi:

### **2.2.2.1 Usia bayi (0-1 tahun)**

Pada masa ini bayi belum dapat mengekspresikan perasaan dan pikirannya dengan kata-kata. Oleh karena itu, komunikasi dengan bayi lebih banyak menggunakan jenis komunikasi non-verbal. Pada saat lapar, haus, basah dan perasaan tidak nyaman lainnya, bayi hanya bisa mengekspresikan perasaannya dengan menangis. Walaupun demikian, sebenarnya bayi dapat berespon terhadap tingkah laku orang dewasa yang berkomunikasi dengannya secara non-verbal, misalnya memberikan sentuhan, dekapan, dan menggendong dan berbicara lemah lembut. Ada beberapa respon non-verbal yang biasa ditunjukkan bayi misalnya menggerakkan badan, tangan dan kaki. Hal ini terutama terjadi pada bayi kurang dari enam bulan sebagai cara menarik perhatian orang. Oleh karena itu, perhatian saat berkomunikasi dengannya. Jangan langsung menggendong atau memangkunya karena bayi akan merasa takut. Lakukan komunikasi terlebih dahulu dengan ibunya. Tunjukkan bahwa kita ingin membina hubungan yang baik dengan ibunya.

### **2.2.2.2 Usia pra sekolah (2-5 tahun)**

Karakteristik anak pada masa ini terutama pada anak dibawah 3 tahun adalah sangat egosentris. Selain itu anak juga mempunyai perasaan takut oada ketidaktahuan sehingga anak perlu diberi tahu tentang apa yang akan akan terjadi padanya. Misalnya, pada saat akan diukur suhu, anak akan merasa melihat alat yang akan ditempelkan ke tubuhnya. Oleh karena itu jelaskan bagaimana akan merasakannya. Beri kesempatan padanya untuk memegang thermometer sampai ia yakin bahwa alat tersebut tidak berbahaya untuknya. Dari hal bahasa, anak belum mampu berbicara fasih. Hal ini disebabkan karena anak belum mampu berkata-kata 900-1200 kata. Oleh karena itu saat menjelaskan, gunakan kata-kata yang sederhana, singkat dan gunakan istilah yang dikenalnya. Berkomunikasi dengan anak melalui objek transisional seperti boneka. Berbicara dengan orangtua bila anak malu-malu. Beri kesempatan pada yang lebih besar untuk berbicara tanpa keberadaan orangtua.

#### **2.2.2.3 Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun)**

Anak pada usia ini sudah sangat peka terhadap stimulus yang dirasakan yang mengancam keutuhan tubuhnya. Oleh karena itu, apabila berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan anak diusia ini harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak dan berikan contoh yang jelas sesuai dengan kemampuan kognitifnya. Anak usia sekolah sudah lebih mampu berkomunikasi dengan orang dewasa. Perbendaharaan katanya sudah banyak, sekitar 3000 kata dikuasi dan anak sudah mampu berpikir secara konkret.

#### **2.2.2.4 Usia Remaja (13-18 tahun)**

Fase remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari akhir masa anak-anak menuju masa dewasa. Dengan demikian, pola pikir dan tingkah laku anak merupakan peralihan dari anak-anak menuju orang dewasa. Anak harus diberi

kesempatan untuk belajar memecahkan masalah secara positif. Apabila anak merasa cemas atau stress, jelaskan bahwa ia dapat mengajak bicara teman sebaya atau orang dewasa yang ia percaya. Menghargai keberadaan identitas diri dan harga diri merupakan hal yang prinsip dalam berkomunikasi. Luangkan waktu bersama dan tunjukkan ekspresi wajah bahagia.

### **2.2.3 Kebutuhan Dasar Anak**

Damayanti (2019) mengungkapkan bahwa kebutuhan dasar untuk tumbuh kembang anak secara umum digolongkan menjadi kebutuhan fisik-biomedis (asuh) yang meliputi, pangan atau gizi, perawatan kesehatan dasar, tempat tinggal yang layak, sanitasi, sandang, kesegaran jasmani atau rekreasi. Kebutuhan emosi atau kasih sayang (Asih), pada tahun-tahun pertama kehidupan, hubungan yang erat, mesra dan selaras antara ibu atau pengganti ibu dengan anak merupakan syarat yang mutlak untuk menjamin tumbuh kembang yang selaras baik fisik, mental maupun psikososial. Kebutuhan akan stimulasi mental (Asah), stimulasi mental merupakan cikal bakal dalam proses belajar (pendidikan dan pelatihan) pada anak. Stimulasi mental ini mengembangkan perkembangan mental psikososial diantaranya kecerdasan, keterampilan, kemandirian, kreativitas, agama, kepribadian dan sebagainya.