



---

## PERMAINAN “CATCH ME” MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK

Samsiah ✉

Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

---

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Agustus 2018  
Disetujui Oktober 2018  
Dipublikasikan Desember  
2018

*Keywords:*  
*Game, Child Development*

---

### Abstrak

Tujuan Penelitian ini untuk mengkaji permainan “catch me” dalam Perkembangan motorik kasar, Kognitif, interaksi sosial anak dan aspek perkembangan lainnya. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Permainan “catch me” merupakan permainan anak yang mengharuskan anak memiliki kemampuan berlari, kemampuan anak dalam berpikir untuk menangkap teman sebaya dan kemampuan untuk berinteraksi sosial. Permainan ini menstimulasi perkembangan anak baik aspek motorik kasarnya, kemampuan berbahasa dan kognitifnya berani menjawab pertanyaan, berinteraksi sosial dan aspek perkembangan lainnya sehingga anak merasa senang dan tidak terbebani dalam kegiatan permainan “catch me” ini.

---

### Abstract

*The Research aims at investigating the “catch me” game in child gross motor, cognitive, and social interaction development as well as other development aspects. It applies literature study method. “catch me” game is child game that requires a child to have the ability to run, to think to catch other friends and to have social interaction. This game stimulates child development regarding gross motor, language, and cognitive abilities, and it makes the child brave in answering questions and socially interacting as well as supporting other development aspects so a child will be happy and feel no burdened in this “catch me” game activity*

## Pendahuluan dan Kajian Teori

Bermain dan permainan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan pada dunia anak., kegiatan ini sangat menyenangkan bagi anak, di dalam kegiatan bermain dan permainan anak bebas berekspresi dan tidak ada tekanan karena dalam kegiatan bermain dan permainan dapat mengembangkan aspek-perkembangan anak yaitu aspek perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosial emosi, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan seni dan aspek perkembangan lainnya.

Salah satu kegiatan bermain dan permainan yang dapat mengembangkan aspek motorik dan kognitif anak yaitu kegiatan menyusun balok menjadi mobil-mobilan misalnya, atau anak bermain boneka-boneka dengan teman sebayanya yang dapat mengembangkan bahasa dan perkembangan interaksi sosial

Namun kenyataannya masih ada anak-anak yang belum dapat terpenuhi kegiatan bermain secara optimal, hal ini dikarenakan sarana dan prasarana yang tidak memadai atau orang tua dan orang dewasa sekitar anak yang terlalu membatasi gerak anak dalam bermain hingga kegiatan bermain anak tidak optimal. Berdasarkan kenyataan yang ada maka penulis mencoba mendeskripsikan bermain dan permainan anak usia dini. tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran bermain dan permainan anak usia dini.

### Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain menurut Docker dan fleer (2000:41-43) dalam Yuliani Nurani (2010:34) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Menurut Freeman dan Munandar (dalam Ismail, 2006:11) <http://www.kamarsemut.com/2015/05/pengertian-permainan-menurut-ahli.html> mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak. Definisi/Pengertian bermain dan permainan anak usia dini <https://www.paud.id> 2015/09 menurut Para ahli James Sully dalam bukunya *Essay on Laughter* menyatakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama

sekelompok teman. Artinya kegiatan bermain mempunyai manfaat tertentu. Hal yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang dan rasa senang ini ditandai oleh tawa. Karena itu, suasana hati dari orang yang sedang melakukan kegiatan bermain, memegang peran untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan. Plato adalah orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu di dorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti. Sedangkan menurut Froebel bahwa bermain dapat meningkatkan minat, kapasitas serta pengetahuan anak.

### Jenis-Jenis Permainan

Menurut Seifert & Hoffnung <http://www.trigonalmedia.com/2017/09/jenis-jenis-permainan-anak-menurut-para.html>, membagi permainan anak menjadi empat jenis yang dibagi berdasarkan pada tahap-tahap perkembangan kognitif, yaitu sebagai berikut :

#### a) Permainan Fungsional (Functional Play)

Permainan ini terjadi selama periode sensorimotorik. Bentuk permainan ini adalah adanya gerakan yang diulang-ulang, seperti gerakan kaki dan tangan bayi. Bagi anak Prasekolah bentuk permainan fungsional yang umumnya mereka lakukan adalah berlari-lari di lapangan atau tempat bermain tanpa ada alasan yang jelas, kecuali hanya untuk kesenangan semua. Tahapan permainan fungsional ini sangat penting karena anak diajarkan untuk mengenal dunia fisik dan efek yang ditimbulkannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan fungsional adalah permainan selama periode sensorimotorik dengan bentuk permainan yang bersifat fisik dan berulang.

#### Permainan konstruktif (constructive play) :

Permainan konstruktif adalah bentuk permainan yang menggunakan bentuk-bentuk fisik untuk membangun atau membuat sesuatu. Bentuk permainan ini adalah permainan yang paling umum dilakukan oleh anak prasekolah atau anak sekolah dasar.

#### Permainan dramatik (dramatic play) :

Permainan dramatik adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan secara berpura-pura, yang dimulai ketika anak sudah dapat menyimbolisasikan atau membayangkan objek memiliki peran tertentu. Contohnya adalah seorang anak membayangkan sebuah batu sebagai mobil dan tanah sebagai jalan raya.

#### Permainan dengan aturan (games with play) :

Permainan dengan aturan adalah suatu bentuk permainan yang dilakukan oleh anak den-

gan memiliki aturan-aturan tertentu yang harus dipatuhi oleh anak yang memainkannya.

Sedangkan menurut Mildred Parten dalam Johnson & Medinnus (1974) <https://alidzakyalarief.com/permainan-tradisional-Indonesia/> mengemukakan bahwa terdapat enam jenis permainan anak setelah beliau melakukan observasi terhadap anak-anak yang berusia 2 sampai 5 tahun.. Penelitian Parten ini meninjau permainan anak yang dilihat dari sisi tingkah laku sosial, yaitu sebagai berikut :

Permainan Unoccupied : anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya, kemudian melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol.

Permainan Solitary : anak dalam sebuah kelompok, dibiarkan bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli dengan apa pun yang terjadi.

Permainan Onlooker : anak melihat dan memperhatikan anak-anak lain bermain. Anak ikut berbicara dengan anak-anak lain itu dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, tetapi ia tidak ikut terlibat dalam aktivitas permainan tersebut.

Permainan Parallel : anak bermain dengan alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara anak yang satu dengan yang lain dan tidak pula terjadi tukar menukar alat permainan.

Permainan Associative :

Anak bermain bersama-sama dan saling meminjam alat permainan, tetapi permainan ini bersifat bebas, tidak memiliki tujuan tertentu, tidak ada pembagian peran, ataupun juga pembagian alat-alat permainan.

Permainan Cooperative :

Anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, memiliki tujuan tertentu, dan setiap anak memiliki perannya masing-masing. Kelompok ini juga harus di pimpin oleh satu atau dua orang anak sebagai pemimpin.

#### **Tahapan Bermain**

Tahapan bermain menurut Hurlock dalam Pupung & Anik (2018:9-10) sebagai berikut :

##### **Tahapan Penjelajahan (Exploratoru Stage)**

Berupa kegiatan mengenal objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihinya.

##### **Tahapan Mainan (Toy Stage)**

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadinya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya

##### **Tahapan Bermain (Play stage)**

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan yang lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

##### **Tahapan Melamun (Daydream Stage)**

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya kurang dipahami oleh orang lain.

##### **Fungsi dan manfaat bermain**

Menurut sunardi dkk (2017:3-4) Fungsi dan manfaat bermain meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti diuraikan berikut :

a)Perkembangan Bahasa : Aktivitas bermain adalah ibarat labotarium bahasa anak, yaitu memperkaya, perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan berkomunikasi anak

b)Perkembangan moral : bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik bertanggung jawab dan sebagainya

c)Perkembangan sosial : Bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya

d) Perkembangan Emosi : Bermain merupakan ajang yang baik bagi anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya, dan anak belajar untuk mengendalikan diri dan keinginannya sekaligus sarana untuk relaksasi. Pada beberapa jenis kegiatan bermain yang dapat menyalurkan ekspresi diri anak dapat digunakan sebagai cara terapi bagi anak yang mengalami gangguan emosi.

e)Perkembangan kognitif : melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga dapat belajar untuk memiliki kemampuan “problem solving” sehingga dapat mengenal dunia sekitar dan menguasai lingkungan-

nya.

f) Perkembangan fisik : bermain memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik dan kepekaan penginderaan

g)Perkembangan Kreativitas : Bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai ideanya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan.

#### Metode

Metode Penelitian yang digunakan metode studi pustaka, menurut Sarwono (2006) didefinisikan studi pustaka adalah mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2012) Studi Pustaka adalah kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti

#### Hasil dan Pembahasan

Permainan “catch me” suatu permainan anak harus dimiliki kemampuan berlari, kemampuan anak dalam berpikir untuk menangkap teman sebaya dan kemampuan untuk berinteraksi sosial. Permainan ini diharapkan dapat menstimulasi Perkembangan motorik kasar, Kognitif, interaksi sosial anak dan aspek perkembangan lainnya.

Cara Permainan ini di pandu guru. Guru akan menjelaskan cara permainannya Penangkap itu hanya dua orang namanya “Catcher” tugasnya menangkap sepuluh orang anak yang akan di tangkap, dengan di tangkap satu persatu, anak yang akan di tangkap namanya “Arrested” jika salah satu arrested maka harus bisa menjawab pertanyaan Catcher. Misalnya Tema binatang sebutkan binatang berkaki empat jika bisa menjawab arrested dilepaskan jika tidak bisa menjawab arrested menjadi sandera catcher sampai akhirnya arrested dapat menjawab dan bebas semua permainan selesai. Ketika permainan hendak di mulai anak yang akan ditangkap (arrested) secara bersama-sama berseru “catch me” sambil berlari memberi aba-aba kepada penangkap (catcher). Permainan ini menstimulasi perkembangan anak baik aspek motorik kasarnya, kemampuan berbahasa dan kognitifnya berani menjawab pertanyaan, berinteraksi sosial dan aspek perkembangan lainnya sehingga anak merasa senang dan tidak terbebani dalam kegiatan permainan ini

#### Simpulan

Bermain menurut Docker dan floor (2000:41-43) dalam Yuliani Nurani (2010:34) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Salah satu kegiatan prmainan “catch me” menstimulasi perkembangan anak Permainan ini menstimulasi perkembangan anak baik aspek motorik kasarnya, kemampuan berbahasa dan kognitifnya berani menjawab pertanyaan, berinteraksi sosial dan aspek perkembangan lainnya sehingga anak merasa senang dan tidak terbebani dalam kegiatan permainan ini

#### Daftar Pustaka

- Andini Puspa Pupung & Anik Lestarinigrum, 2018. Bermain dan Permainan Anak usia Dini. Yogyakarta : CV Adjie Media Nusantara
- Sunardi dkk, 2017. Sumber belajar penunjang PLPG 2017 Materi Pedagogik Guru Kelas PAUD/TK. Bab II Perkembangan dan Karakteristik Anak Usia Dini, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
- Sujiono nurani Yuliani dan bambang Sujiono,2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak, Jakarta : Indeks
- <http://www.trigonalmedia.com./2017/09>
- <https://alidzakyalarief.com/permainan-tradisional-Indonesia/>
- <http://www.kamarsemut.com/2015/05/pengertian-permainan-menurut-ahli.html>
- <https://www.paud.id> 2015/09
- [www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-studi-pustaka/](http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-studi-pustaka/)