

# Bermain Bermakna di Rumah





# Bermain Bermakna di RUMAH



**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini**

**2020**

Judul Seri Pendidikan Orang Tua:

## **Bermain Bermakna di Rumah**

Cetakan Pertama 2020

CATATAN: Buku ini merupakan buku untuk pegangan orang tua yang dipersiapkan Pemerintah dalam upaya meningkatkan partisipasi pendidikan anak, baik di satuan pendidikan maupun di rumah. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Buku ini merupakan “dokumen hidup” yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Dalam rangka meningkatkan mutu buku, masyarakat sebagai pengguna buku diharapkan dapat memberikan masukan kepada alamat penulis dan/atau penerbit dan laman <http://buku.kemdikbud.go.id> atau melalui post-el [buku@kemdikbud.go.id](mailto:buku@kemdikbud.go.id).

Diterbitkan oleh:



Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar,  
dan Pendidikan Menengah  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

@2020 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Hak Cipta dilindungi undang-undang. Diperbolehkan mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku dengan izin tertulis dari penerbit.

**Pengarah:** Hamid Muhammad, Harris Iskandar

**Penanggungjawab:** Muhammad Hasbi

**Penyusun:** Muhammad Hasbi, Wakhida Nurhayati, Maryana, Muhammad Ngasmawi, Aria Ahmad Mangunwibawa, Nia Nurhasanah, Mareta Wahyuni, Murtiningsih

**Penelaah:** Sri Wahyuningsih, Widya Ayu Puspita Hamzah, Agus Wahyu, Azhari Dasman Darnis

**Penyunting:** Nanik Suwaryani, Nur Ainy Fardana N

**Ilustrator:** Una Apriliani

**Penata letak:** Una Apriliani

**Sekretariat:** Beryana Evridawati, Dian Septiany Subagio, Samijah, Amalia Khairati, Robbayanti Ratna Ningrum, Ina Nurohmah, Mira Kumala Sari

**Jumlah Halaman:** 60 hlm + ilustrasi

**Ukuran Buku:** 210mm x 148 mm

ISBN 978-602-6964-71-7 (PDF)





# Sambutan

Direktur Pendidikan Anak Usia Dini  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Ayah dan Bunda yang baik,

Orang tua adalah pendidik yang pertama dan utama bagi anak. Sayangnya, menjadi orang tua adalah profesi yang sangat tidak tersiapkan. Akibatnya, masa emas tumbuh kembang anak seringkali tidak bisa dimanfaatkan secara optimal.

Untuk meningkatkan kapasitas orang tua dalam mendukung tumbuh kembang anak dan menyiapkan mereka untuk belajar di sekolah dasar, pada tahun anggaran 2020 Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini menyusun sejumlah sumber belajar untuk orang tua dengan beragam tema. Penyusunan sumber belajar ini juga sebagai respons atas

tuntutan keterampilan abad 21 yang meliputi kualitas karakter yang bagus, literasi dasar, dan kompetensi 4K (kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan kreatif).

Semoga sumber belajar ini bermanfaat bagi orang tua dalam mengasuh dan mendidik anak usia dini, terutama di masa anak belajar dari rumah (BDR) dan masa kebiasaan baru (*new normal*) sebagai akibat dari pandemi Covid-19.

Terakhir, saya ucapkan terima kasih kepada tim penyusun, tim penelaah, ilustrator, dan pihak-pihak lain yang telah memungkinkan terbitnya sumber belajar ini. Semoga proses penyusunan sumber belajar ini menjadi proses yang memberikan berkah dan banyak pelajaran baru bagi kita semua.

Muhammad Hasbi

# Ayah dan Bunda,

Pada dasarnya setiap anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, ia akan selalu berusaha mencari sesuatu untuk dapat dijadikan mainan. Maka, bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak usia dini.

Inilah cara anak kita belajar banyak hal dalam suasana yang menyenangkan. Bermain dapat menggunakan berbagai alat dan bahan yang ada di sekitar kita.

Mari kita mempelajari bagaimana menghadirkan bermain dan permainan yang bermakna sehingga rumah menjadi tempat penuh inspirasi bagi Ananda.



# Daftar Isi



**Pengertian Bermain**

**1**



**Tujuan Bermain**

**3**



**Manfaat Bermain**

**7**



**Prinsip Bermain**

**10**



**Peran Orang Tua**

**12**



**Tips Memilih  
Kegiatan Bermain**

**17**



**Hal Yang Perlu  
Dihindari Orang Tua**

**19**



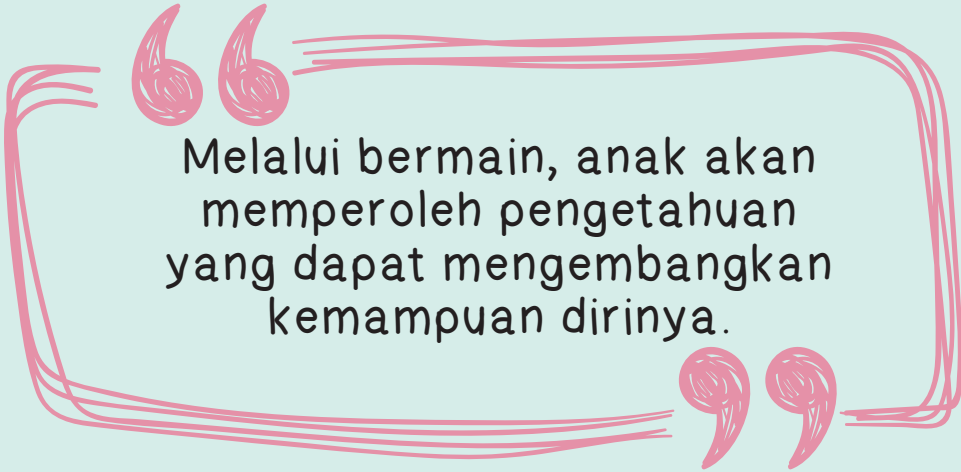
**Hal Yang Penting  
Dilakukan Orang Tua**

**21**



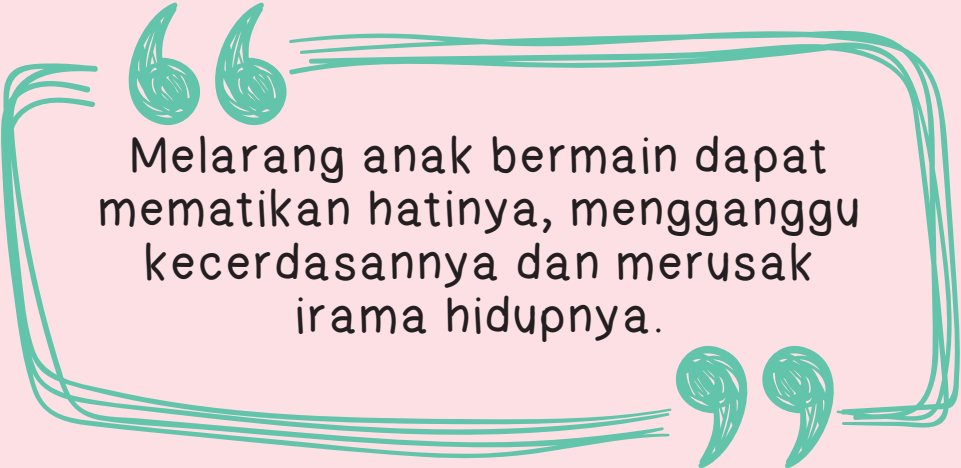
**Contoh Kegiatan Bermain**

**23**



Melalui bermain, anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

- Docket & Fleer -



Melarang anak bermain dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya.

- Al Ghozali -



# Pengertian Bermain



Ayah dan Bunda, pernahkah melihat ananda tertawa girang padahal ia sekedar asik memungut dedaunan kering?

Dunia anak usia dini adalah dunia bermain. Nah, apa sejatinya pengertian bermain bagi anak usia dini?

Bermain adalah melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati, baik menggunakan alat maupun tanpa alat.

Dalam konteks ini bermain perlu kita maknai sebagai upaya menjadikan anak merasa senang, nyaman, ceria, bersemangat, bebas dan aktif.





# Tujuan Bermain

“Duuuhhh.....anak saya yang TK kok segala macam dipakai main ya? Makan telur maunya mengupas sendiri, ia berlagak jadi penjual telur dan kadang ngobrol sendirian”, itulah curhat salah satu bunda di halaman sebuah sekolah PAUD.

Telur..telur..  
ayo beli  
telur rebus..



# Apa Saja Tujuan Bermain?

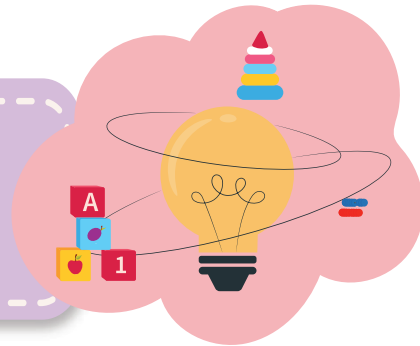


Sebagai sarana bagi anak untuk bereksperimen (melakukan berbagai percobaan sederhana) sehingga mendapatkan pengetahuan atau pengalaman baru.

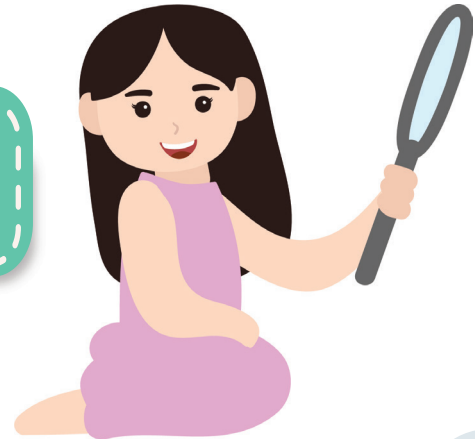
Sebagai sarana melatih anak beradaptasi (menyesuaikan diri) dengan lingkungan.



Sebagai sarana peniruan bagi anak karena bebas berekspresi menirukan berbagai hal yang ada dalam imajinasinya.



Sebagai sarana bagi anak untuk bereksplorasi sehingga rasa keingintahuannya terpenuhi.





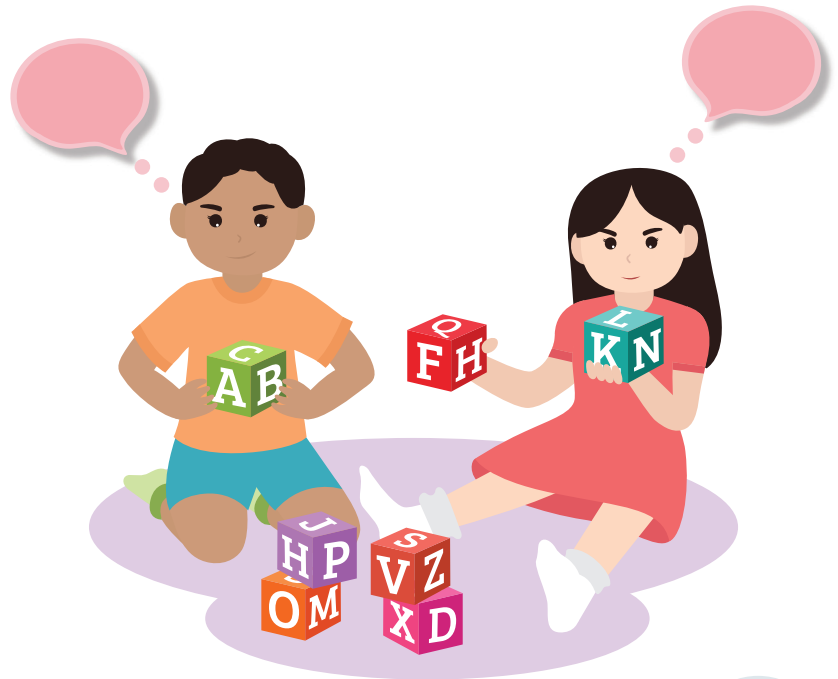
# Manfaat Bermain

Ayah dan Bunda, ternyata bermain banyak sekali manfaatnya bagi ananda. Menurut Ayah dan Bunda, apa saja manfaat bermain?

Mengembangkan kemampuan moral agama

Mengembangkan kemampuan motorik/gerak

Mengembangkan kemampuan kognitif/daya pikir





Mengembangkan  
kemampuan seni

Mengembangkan  
kemampuan bahasa

Mengembangkan kemampuan  
sosial emosional

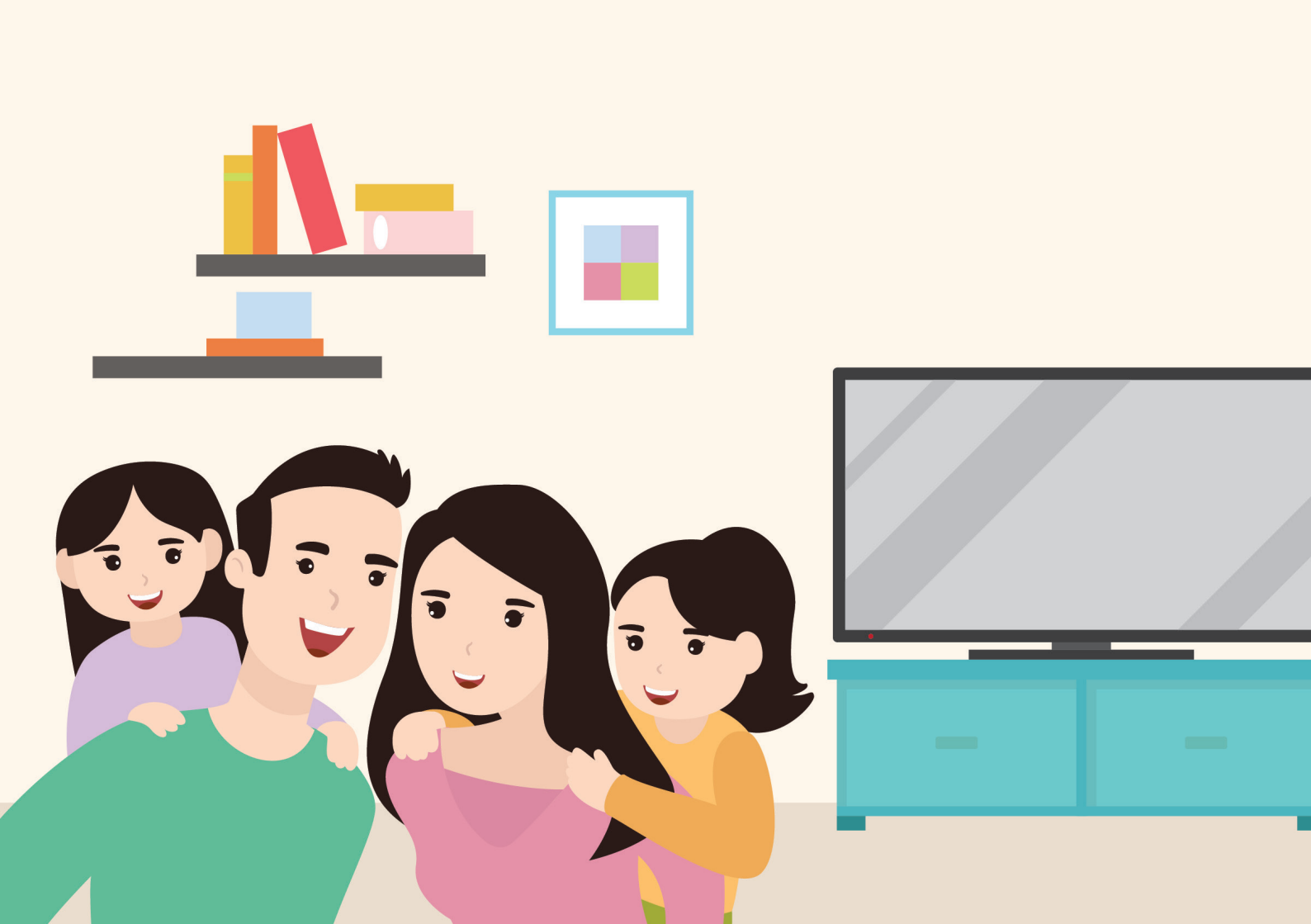


# Prinsip Bermain

Ayah dan Bunda, agar kegiatan bermain ananda menjadi bermakna, yuk kita simak prinsip bermain berikut ini.

- Memiliki tujuan yang jelas
- Dilakukan dengan bebas, tanpa paksaan
- Mementingkan proses, bukan hasil
- Memperhatikan keselamatan dan keamanan
- Menyenangkan dan dapat dinikmati
- Bersifat fleksibel, artinya anak memiliki kesempatan untuk memberikan beragam solusi atas tantangan yang diberikan.
- Memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan sesuatu





# Peran Orang Tua

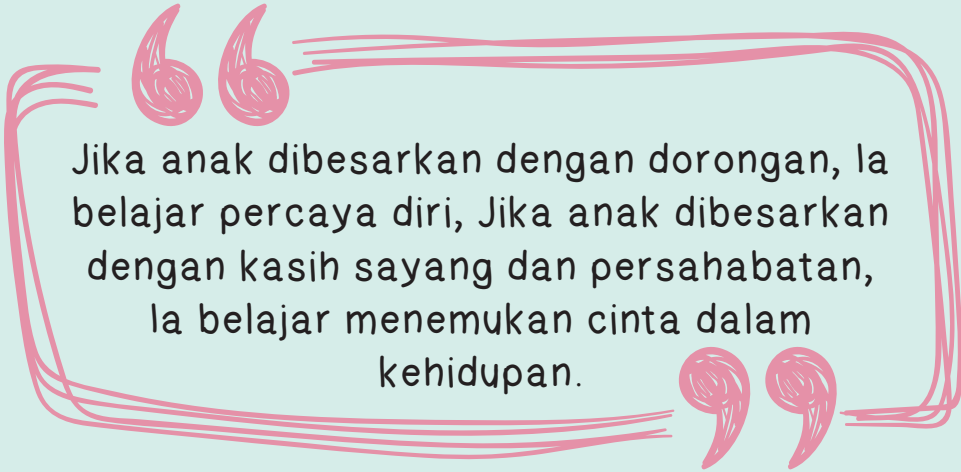
Ayah dan Bunda, bagi ananda usia dini, kehadiran orang tua secara fisik maupun psikologis adalah penting. Karena orang tua merupakan guru pertama dan utama bagi Ananda.





- Menyediakan alat dan bahan dengan beragam warna, bentuk, ukuran dan tekstur halus/kasar.
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dengan berbagai benda yang ada di lingkungan sekitar.
- Menata alat main agar anak mudah dalam mengambil dan mengembalikannya.
- Mengajak anak berkomunikasi aktif.
- Menggunakan pertanyaan terbuka untuk merangsang kemampuan bahasa dan berpikir anak yaitu pertanyaan yang memiliki banyak pilihan jawaban, bukan yang dijawab “Ya” atau “Tidak”
- Mengamati apa yang dilakukan dan diucapkan anak, kemudian mendokumentasikan baik berupa foto/video/catatan.

**Bagaimana perasaan Ayah dan Bunda saat mampu menjalankan peran di atas? Bangga dan bahagia bukan?**



Jika anak dibesarkan dengan dorongan, ia belajar percaya diri, Jika anak dibesarkan dengan kasih sayang dan persahabatan, ia belajar menemukan cinta dalam kehidupan.

- Dorothy Law Rocce -





# Tips Memilih Kegiatan Bermain

Ayah dan Bunda, bermain yang bermakna bagi tumbuh kembang ananda itu tidak harus dengan fasilitas yang mahal. Inilah tips memilih kegiatan bermain bagi ananda :

Sehingga mendampingi  
Ananda bermain menjadi 3M.  
MUDAH, MURAH,  
MENYENANGKAN.



Sesuaikan dengan usia  
tumbuh kembang anak.



Sesuaikan dengan  
ketersediaan alat/bahan.



Sesuaikan dengan  
kondisi lingkungan.





# Hal yang Perlu Dihindari dalam Mendampingi Anak Bermain

- Terlalu khawatir terhadap keselamatan anak sehingga membatasi aktivitas anak.
- Terlalu menekankan pada keteraturan, kebersihan dan mengawasi gerak-gerik anak.
- Terlalu menuntut kepatuhan anak tanpa menanya kenapa anak melakukan sesuatu yang berbeda.
- Terlalu menekankan pada hasil, bukan proses
- Merasa bahwa orang tua selalu benar.
- Memberikan hukuman fisik atau kata-kata yang menyakiti anak.
- Menganggap bahwa berkhayal adalah aktivitas yang tidak ada gunanya.





# Hal yang Perlu Dilakukan dalam Mendampingi Anak Bermain

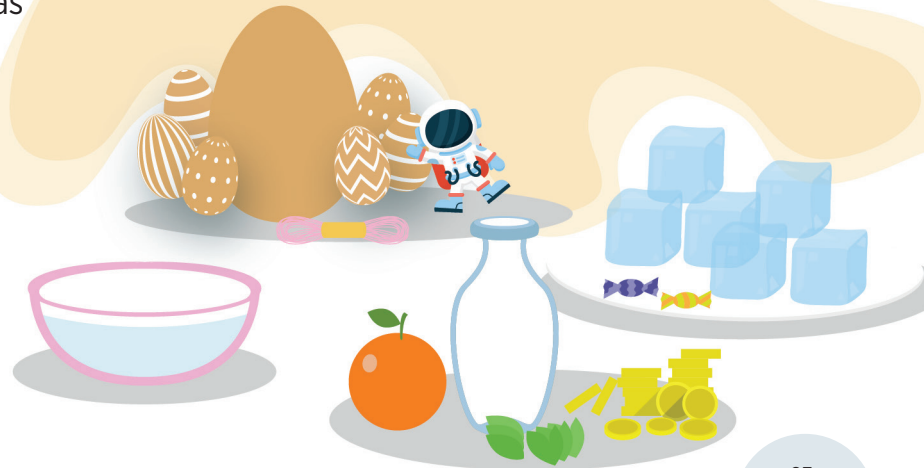
- Menunjukkan sikap bersahabat dan penuh kasih.
- Membuat kesepakatan bersama tentang aturan bermain.
- Menyiapkan beberapa alternatif kegiatan.
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan tanpa paksaan.
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk menjelajahi, menemukan dan mempelajari sesuatu dengan cara mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan.
- Memberikan pujian kepada anak.
- Memberikan pesan moral di setiap akhir kegiatan.





# Contoh Kegiatan Bermain untuk Usia 3-6 Tahun

Ayah dan Bunda bisa kreatif mengembangkan dan menyesuaikannya dengan situasi dan kondisi yang ada. Ikutlah dalam permainan, niscaya Ayah dan Bunda akan makin bersyukur atas kehadiran ananda.



## a. Aku Petualang Keren





### **Apa yang di butuhkan?**

Benda di sekitar rumah

Crayon/spidol

Kertas

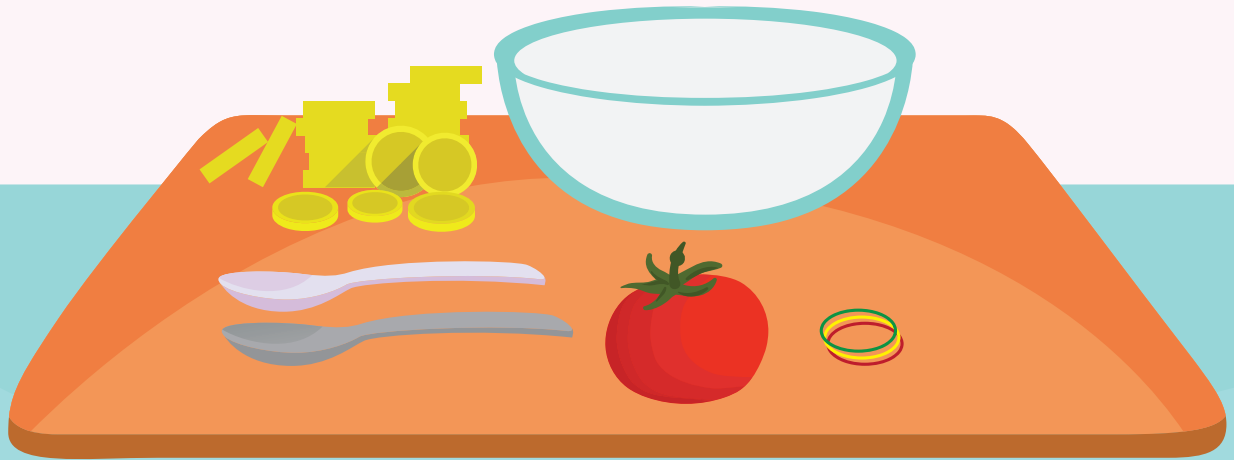
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### **Apa yang di lakukan?**

- Ajaklah anak mengumpulkan benda-benda di sekitar rumah, misalnya ranting, daun, batu, atau lainnya.
- Ajaklah anak mencuci bersih benda benda tadi.
- Minta anak menyebutkan nama benda dan menghitung jumlahnya.
- Bagi anak usia 5-6 tahun, bisa diajak menuliskan nama-nama benda dan jumlahnya.

## b. Tenggelam atau Berenang?







### Apa yang di butuhkan?

Baskom

Sendok logam,

sendok plastik

Karet gelang, tomat

uang logam

### Apa yang di lakukan?

- Siapkan baskom berisi air.
- Ajak anak memasukkan satu-persatu benda benda di atas
- Ajak mengamati dan tanyakan apa yang terjadi pada masing-masing benda tersebut: tenggelam atau berenang?
- Beri penjelasan bahwa berenang itu ada 2 posisi, bila ada di permukaan air disebut terapung, dan apabila di tengah disebut melayang
- Ulangi dengan berbagai benda yang ada di rumah dan aman digunakan, berikan kesempatan kepada anak untuk menebak dengan 3 posisi: tenggelam, terapung atau melayang?

# c. Koin Ajaib





### Apa yang di butuhkan?

Botol kaca

---

uang koin

---

Semangkuk air

---

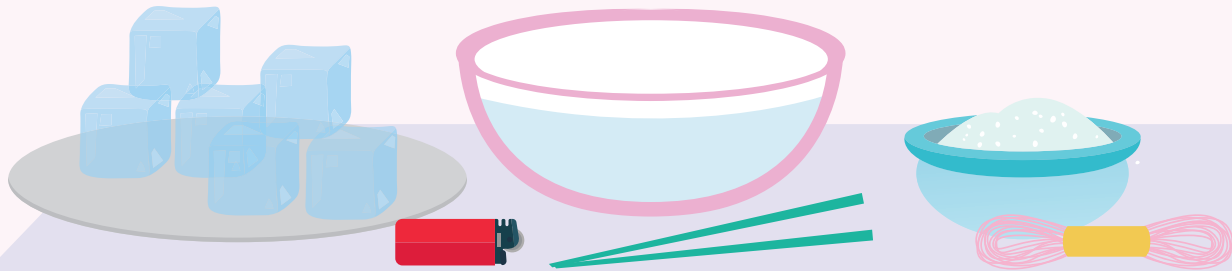
---

---

### Apa yang di lakukan?

- Simpan botol kosong di freezer selama 30 menit.
- Setelah 30 menit, keluarkan dan masukkan mulut botol ke dalam air bersuhu ruangan (air kran).
- Masukkan koin ke dalam air bersuhu ruangan, letakkan di atas mulut botol dalam keadaan basah.
- Genggam erat botol dengan kedua tangan, tunggu beberapa saat, maka hangatnya tangan akan membuat koin berlompatan naik turun.

## d. Memancing Es





### **Apa yang di butuhkan?**

Es batu berbentuk kotak

Korek api, benang kasar

Sumpit, baskom

Air, garam

### **Apa yang di lakukan?**

- Buatlah pancingan dengan menalikan benang kasar ke ujung sumpit.
- Talikan ujung benang kasar yang satunya ke korek api.
- Letakkan es batu ke dalam baskom berisi air.
- Pancing es batu dengan menggunakan pancingan, kemudian bubuhin garam di atas korek api yang menempel di es batu.
- Biarkan sejenak, tarik es batu tersebut menggunakan pancingan.

## d. Tebak Rasa





## Apa yang di butuhkan?

Permen

---

Minuman berbagai rasa

---

Kain

---

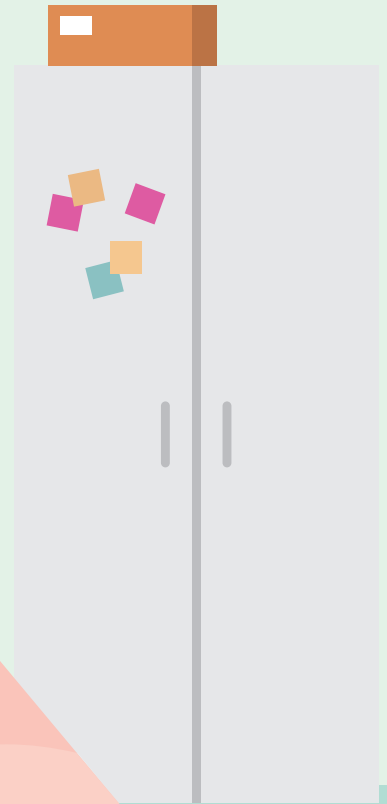
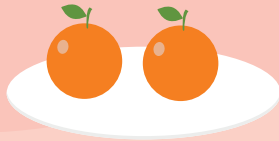
---

---

## Apa yang di lakukan?

- Anak ditutup matanya dengan kain.
- Berikan satu rasa permen/minuman kepada anak.
- Sebelum mengunyah permen/menelan minuman, mintalah anak untuk menutup hidung sambil menebak rasa dari permen atau minuman.
- Setelah menebak, minta anak untuk membuka hidungnya dan mengatakan kembali rasa permen atau minuman yang diminum.

## f. Jeruk atau Permen?







### Apa yang di butuhkan?

Jeruk

---

Buah yang matang/manis

---

Permen

---

---

---

### Apa yang di lakukan?

- Tunjukkan satu buah jeruk dan permen kepada anak.
- Tanyakan kepada anak, mana dari dua benda tersebut yang ia inginkan.
- Tanyakan kepada anak, mengapa ia memilih benda tersebut.
- Berikan benda kepada anak sesuai pilihannya.

Jika pilihannya permen, katakan: “Kau telah memilih makanan yang memberimu energi cepat, sangat enak dan manis. Namun makanan ini tak tahan lama, beberapa menit setelah memakannya, kau akan menginginkan lebih.”

Jika pilihannya jeruk, katakan: “Jeruk juga akan memberikan energi kepadamu dan juga enak untuk dimakan. Jeruk memiliki lebih banyak nutrisi dan memberikan vitamin C bagi tubuhmu. Kau akan lebih lama mendapatkan kepuasan dan keuntungan dari energi yang dihasilkannya. Keputusanmu memilih jeruk adalah bijaksana.”

Berikan pesan moral bahwa hidup ini penuh pilihan. Ada pilihan yang bisa memberikan kesenangan seketika, tetapi tidak memiliki nilai yang tahan lama. Namun sebaliknya, jika kita bijaksana maka akan ada pilihan yang memberikan kebahagiaan dan kepuasan yang lebih tahan lama.

Mintalah anak berpendapat memberikan contoh pilihan-pilihan tersebut sesuai pengalaman hidup mereka.

## g. Berburu Telur Emas



**Apa yang di butuhkan?**

Telur rebus

Kertas warna-warni/origami

Kantong plastik/keranjang

### **Apa yang di lakukan?**

- Ajak anggota keluarga untuk ikut bermain.
- Buatlah bentuk segitiga, lingkaran dan persegi panjang masing-masing jumlahnya 3 dari kertas origami berbagai warna.
- Buatlah daftar skor untuk masing-masing benda, contohnya:  
Segitiga biru = 1 poin, Lingkaran hijau = 4 poin, Segitiga merah = 2 poin  
Persegi panjang coklat = 5 poin, Lingkaran kuning = 3 poin, Persegi panjang putih = 6 poin, Telur = 10 poin.
- Sembunyikan semua benda-benda tadi di berbagai sudut rumah.
- Setiap peserta mendapatkan kantong/keranjang kemudian diajak mengumpulkan berbagai benda di atas dalam waktu tertentu.
- Setelah permainan berburu selesai, tunjukkan daftar skor dan anak-anak menghitung poin masing-masing.
- Sediakan hadiah khusus atau perayaan seru untuk yang poinnya terbanyak.

## h. Bintang dan Stasiun Luar Angkasa



Apa yang di butuhkan?

Sebatang lilin

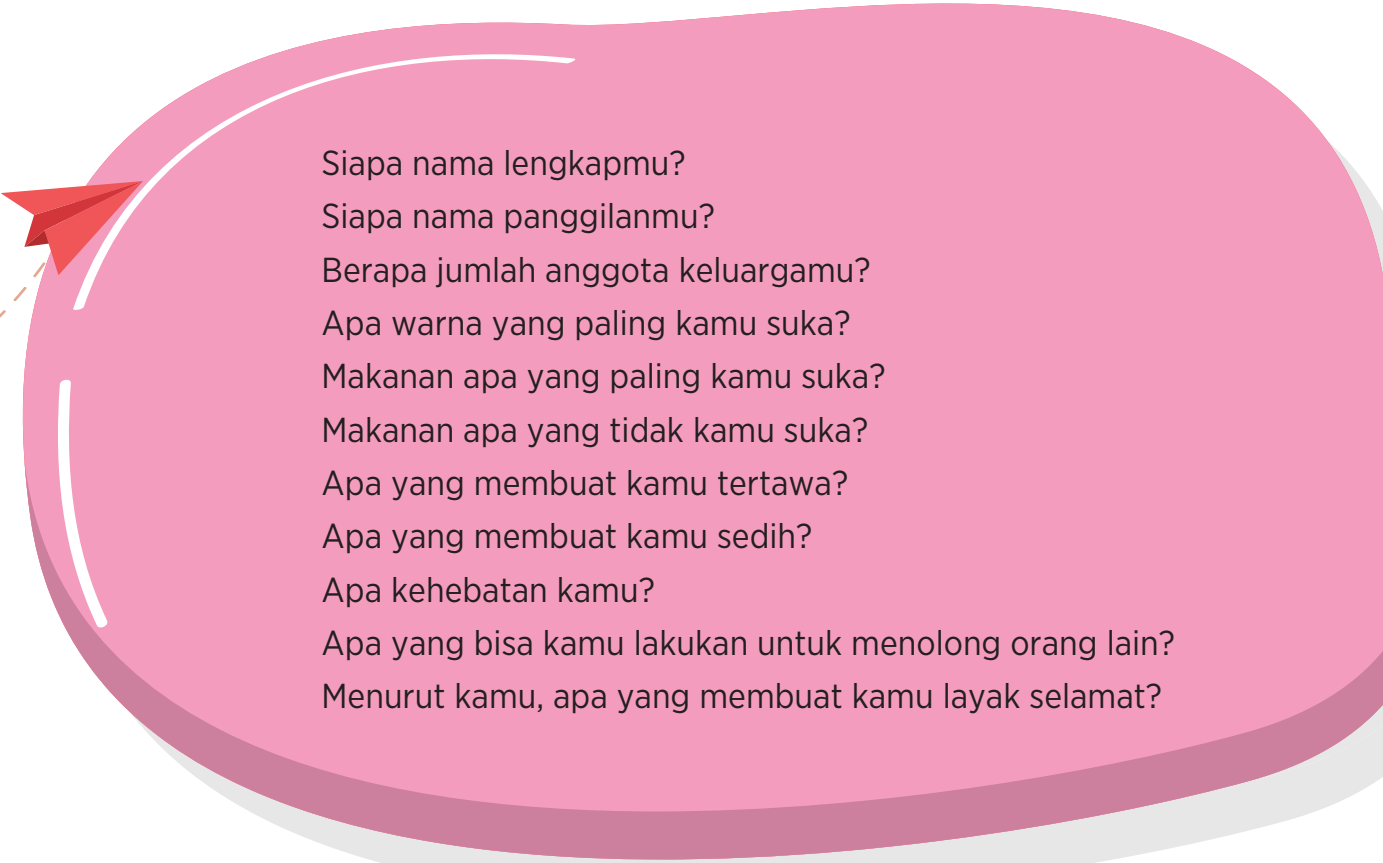
Jaket

Topi

Alat tulis

### **Apa yang di lakukan?**

- Kumpulkan seluruh anggota keluarga untuk ikut bermain dan duduk dalam satu lingkaran, letakkan lilin di tengah.
- Berdandanlah menyerupai wartawan dengan jaket, topi dan alat tulis, peserta yang lain memerankan dirinya masing-masing.
- Ajaklah seluruh peserta untuk membayangkan mereka sedang terjebak di stasiun luar angkasa. Pesawat ulang-alik darurat yang bisa menyelamatkan mereka, harus segera lepas landas sebelum bahan bakarnya habis dan bisa mengangkat separuh dari jumlah mereka.
- Untuk menentukan siapa saja yang layak selamat, bertanyalah kepada setiap peserta dengan pertanyaan-pertanyaan berikut dan buatlah seakan anda sibuk mencatatnya :



Siapa nama lengkapmu?

Siapa nama panggilanmu?

Berapa jumlah anggota keluargamu?

Apa warna yang paling kamu suka?

Makanan apa yang paling kamu suka?

Makanan apa yang tidak kamu suka?

Apa yang membuat kamu tertawa?

Apa yang membuat kamu sedih?

Apa kehebatan kamu?

Apa yang bisa kamu lakukan untuk menolong orang lain?

Menurut kamu, apa yang membuat kamu layak selamat?



Ini adalah kegiatan yang sederhana. Namun bagi anak anda, ini adalah belajar mengenal diri dengan baik dan menemukan apa potensi diri masing-masing. Ini juga berarti bahwa selama beberapa menit anda akan memberikan perhatian penuh saat anak bicara tentang dirinya. Ketika anda menunjukkan ketertarikan dengan mencatat dan memperlakukannya bak seorang bintang, anak akan mengerti bahwa ia sangat berharga.

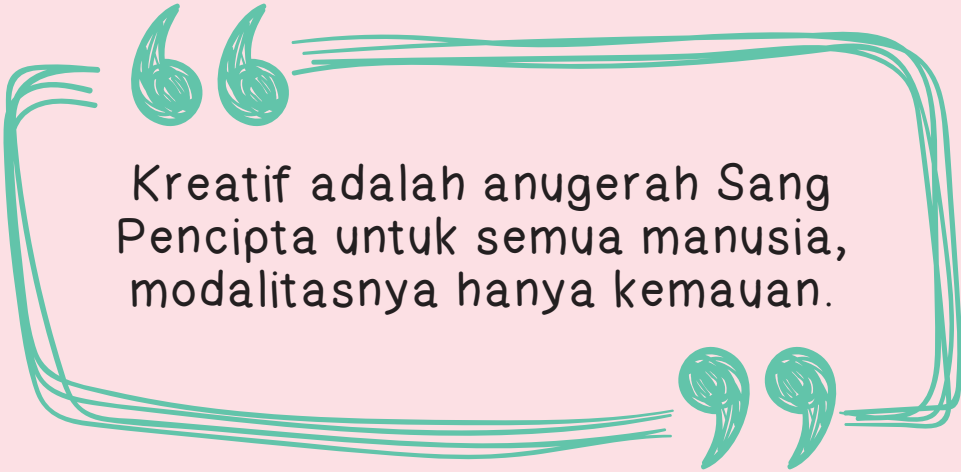


### **Ide kreatif lainnya**



- Bermain puzzle
- Membaca cerita
- Bermain peran
- Bermain kocokan sabun
- Menuang air
- Memasak
- Melukis dengan berbagai media
- Bermain warna
- Mengupas telur rebus
- Menjiplak telapak tangan
- Aneka permainan tradisional





Kreatif adalah anugerah Sang  
Pencipta untuk semua manusia,  
modalitasnya hanya kemauan.

- Ida Aya Sophia -

Ayah dan Bunda,  
Selamat menikmati bermain bersama ananda di rumah.  
Selamat mengeksplorasi potensi rumah dan sekitarnya  
menjadi tempat yang menyenangkan. Ananda akan  
merasakan bahwa ia sungguh beruntung memiliki  
Ayah dan Bunda, karena sejatinya kebutuhan Ananda  
hanyalah 1 P yakni 'Perhatian'.



# Daftar Pustaka

- Beaty, J.J. 2013. Observasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Dahlan, T. 2010. Games Sains Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: Kawan Pustaka.
- Fadlillah, M. 2019. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Miller, J.C. 2003. Mengasah Kecerdasan Moral Anak. Bandung: Penerbit Kaifa.

# Daftar Link

<https://mamapapa.id/10-permainan-kreatif-anak-usia-5-tahun-yuk-bermain-sekaligus-belajar/> 15 Juni 2020.

Permainan Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. [https://youtu.be/Y230tC1WE\\_g/](https://youtu.be/Y230tC1WE_g/) 15 Juni 2020.

5 Ide Permainan dengan Media Air Untuk Anak. <https://youtu.be/hCTZogVYoG0/> 15 Juni 2020.

<https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2014/04/10-permainan-tradisional-anak-khas.html?m=1/> 15 Juni 2020.

<https://id.theasianparent.com/7-permainan-anak-paling-seru-untuk-dimainkan-di-rumah.> 15 Juni 2020.



# Narahubung:

**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan**  
**Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah**  
**Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini**

Komplek Kemendikbud  
Jalan Jenderal Sudirman, Gedung E Lt. 7 Senayan Jakarta 10270  
Surel: [paud@kemdikbud.go.id](mailto:paud@kemdikbud.go.id)  
Telp: (021) 572-5495







Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini  
2020

ISBN 978-602-6964-71-7 (PDF)

