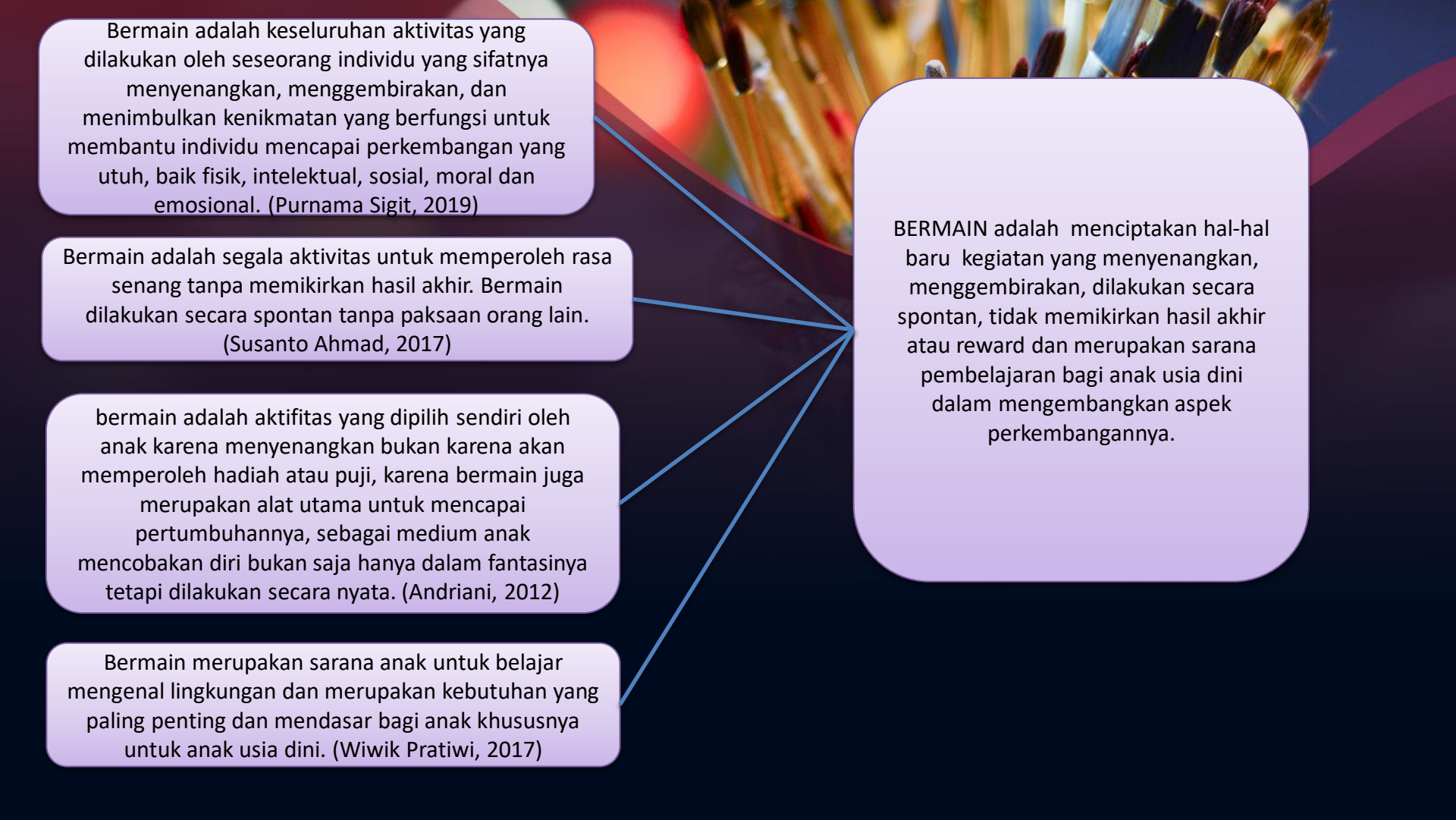


BERMAIN





Bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. (Purnama Sigit, 2019)

Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain. (Susanto Ahmad, 2017)

bermain adalah aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau puji, karena bermain juga merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai medium anak mencobakan diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata. (Andriani, 2012)

Bermain merupakan sarana anak untuk belajar mengenal lingkungan dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini. (Wiwik Pratiwi, 2017)

BERMAIN adalah menciptakan hal-hal baru kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan, dilakukan secara spontan, tidak memikirkan hasil akhir atau reward dan merupakan sarana pembelajaran bagi anak usia dini dalam mengembangkan aspek perkembangannya.



Aktivitas bermain tidak sama dengan aktivitas belajar. Namun, dalam bermain sebenarnya anak sedang belajar. Anak dikatakan bermain ketika mereka merasa senang dan gembira, dilakukan secara spontan, dan menciptakan aturan sendiri dalam permainan.

Unsur-unsur bermain

- menyenangkan dan menggembirakan
- bukan paksaan orang lain
- dilakukan secara spontan dan suka rela
- bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain





PRINSIP-PRINSIP BERMAIN

Memiliki tujuan yang jelas

Dilakukan dengan bebas

Mementingkan proses bukan hasil

Memperhatikan keselamatan

Menyenangkan dan dapat dinikmati