

Evolusi teori bermain: Dari klasik ke modern

Khaisya Nabila Oktami

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: nabilakaisyah@gmail.com

Kata Kunci:

Pendidikan anak usia dini, bermain klasik dan modern, teori bermain, tahapan perkembangan bermain, manfaat bermain

Keywords:

Early childhood education, classical and modern games, theory of play, stages of play development, benefits of play

ABSTRAK

Bermain merupakan elemen krusial dalam perjalanan perkembangan anak usia dini, melibatkan aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Artikel ini mengeksplorasi perkembangan teori bermain dari perspektif klasik hingga modern, serta pandangan dari tokoh-tokoh seperti Froebel, Spencer, Hall, Piaget, dan Vygotsky. Teori klasik menganggap bermain sebagai sarana pelepasan energi atau cerminan dari evolusi manusia, sementara teori modern lebih menekankan peranan bermain dalam pertumbuhan kognitif dan sosial anak. Di dalam artikel ini juga dijelaskan perbedaan mendasar antara bermain klasik dan modern, permainan tradisional biasanya melibatkan alat sederhana dan interaksi fisik, sedangkan permainan modern sering memanfaatkan teknologi digital dan interaksi virtual. Selain itu, penjelasan mengenai tahapan perkembangan bermain pada anak usia dini, mulai dari tahap observasi hingga bermain secara kooperatif juga disampaikan. Manfaat dari

bermain bagi anak sangat beragam, termasuk peningkatan kreativitas, keterampilan sosial, dan kemampuan dalam mengatur emosi. Selain itu, pendidikan berbasis teknologi dalam aktivitas bermain juga diangkat menjadi sorotan, dengan penekanan bahwa penggunaan teknologi harus dilakukan secara seimbang agar tidak mengesampingkan aktivitas fisik. Dalam konteks ini, peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengoptimalkan potensi anak melalui metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

ABSTRACT

Play is a crucial element in the course of early childhood development, involving physical, cognitive, social and emotional aspects. This article explores the development of play theory from classical to modern perspectives, as well as the views of figures such as Froebel, Spencer, Hall, Piaget and Vygotsky. Classical theories consider play as a means of energy release or a reflection of human evolution, while modern theories emphasise the role of play in children's cognitive and social growth. The article also explains the fundamental differences between classical and modern play; traditional play usually involves simple tools and physical interaction, while modern play often utilises digital technology and virtual interaction. The stages of play development in early childhood, from observation to co-operative play, are also explained. The benefits of play for children are numerous, including enhanced creativity, social skills and the ability to regulate emotions. In addition, technology-based education in play activities was highlighted, emphasising that the use of technology should be balanced so as not to override physical activity. In this context, the role of teachers and parents is vital in optimising children's potential through innovative and fun learning methods.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Bermain adalah suatu kegiatan yang penting bagi anak usia dini dan hal itu bentuk dunia yang nyata bagi mereka. Dengan bermain cara anak untuk mengekspresikan dirinya terhadap lingkungan di sekitarnya dengan bermain bebas dan menyenangkan, bermain juga memberikan peranan penting pada setiap perkembangan dan pertumbuhannya. Dalam bermain ada 2 teori yang terkandung yaitu teori bermain klasik dan teori bermain modern yang mana bisa disebut bermain tradisional dan bermain modern. Bermain selalu berkembang dari masa ke masa mulai dengan cara bermain tradisional menggunakan alat-alat yang seadanya seperti bambu, batu, kayu dan alat-alat sebagainya, sedangkan alat bermain modern sudah menggunakan teknologi yang canggih dan menyesuaikan perkembangan zamannya juga.

Pada abad ke-19, tokoh seperti **Friedrich Froebel** (pendiri konsep *kindergarten*) dan **Herbert Spencer** (dengan teori *surplus energy*) meletakkan dasar pemikiran bahwa bermain adalah manifestasi naluriah manusia untuk belajar dan mengembangkan diri. Namun, seiring kemajuan psikologi, sosiologi, dan neurosains, teori-teori ini berkembang menjadi lebih kompleks. **Lev Vygotsky**, misalnya, memperkenalkan konsep *zone of proximal development* yang menempatkan bermain sebagai medium kolaborasi untuk mencapai potensi maksimal.

Sementara itu, di era digital bermain tidak lagi terbatas pada interaksi fisik, tetapi merambah ke dunia virtual memunculkan pertanyaan baru tentang dampaknya terhadap perkembangan manusia. Bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain anak akan bermasalah di kemudian hari. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan. Teori kognitif dan juga pandangan teori mutakhir menunjukkan bahwa bermain sangat bermanfaat bagi pertumbuhan anak (Sari, 2019).

Pembahasan

Menurut (Rofiqah, 2025), peran orang tua sangat menentukan arah perkembangan anak pada setiap fasenya. Salah satu bentuk peran tersebut tampak dalam mendampingi anak saat bermain, karena melalui aktivitas bermain anak tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Perkembangan anak merupakan proses yang kompleks dan berlangsung secara bertahap, mencakup aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional (Mukhlis, 2024). Bermain banyak mengandung definisi dan salah satunya ada definisi bermain menurut beberapa ahli yang sebagian besar ahli setuju bahwa bermain penting bagi anak-anak agar mereka dapat mencapai perkembangan terbaik mereka. Anak-anak akan mengalami masalah di kemudian hari jika mereka tidak bermain. Hal ini juga diperkuat oleh (Susanti, 2023) dalam penelitiannya bahwa bermain bukan hanya sarana hiburan

bagi anak usia dini, melainkan juga media pembelajaran yang penting untuk mendukung tumbuh kembang secara menyeluruh.

Ada beberapa teori pandangan dan pendapat menurut beberapa ahli, sebagai berikut Erikson (1963) menyatakan bahwa bermain membantu anak mengembangkan rasa harga diri karena anak-anak belajar menguasai tubuh mereka anak menguasai dan memahami benda-benda, serta belajar keterampilan sosial. Anak bermain karena mereka berinteraksi untuk belajar mengkreasikan pengetahuan dan bermain adalah cara anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial untuk belajar dasar kehidupan sosial.

Metode dan gagasan Froebel berfokus pada permainan bebas anak, yang kita kenal sekarang sebagai permainan bebas. Menurut Froebel, anak-anak membutuhkan pengalaman yang nyata dan aktif secara fisik. Ini menunjukkan hubungan antara bermain dan belajar. Lagu dan ritme ditambahkan meningkatkan stimulasi. Froebel juga menunjukkan betapa pentingnya bermain di luar ruangan dan menggunakan alat main alami yang didapat dari lingkungan sekitar. Di kemudian hari, teori-teori Froebel sangat dipengaruhi oleh Taman Kanak-kanak yang dia buat (Edita A. M. Pinangkaan, Ricky Alfredo Silaban, 2023). Smith dan Pellegrini (2008) merupakan aktivitas yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dengan cara yang menyenangkan tidak terfokus pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Artinya, bermain bukanlah untuk menyenangkan orang lain, tetapi hanya untuk menyenangkan diri sendiri.

Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara yang menyenangkan bagi pemainnya. Anak-anak tidak memperhatikan hasil saat bermain karena proses lebih penting daripada tujuan akhir. Hurlock menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan hanya untuk kesenangan pribadi dan tidak mempengaruhi hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela tanpa tekanan atau kewajiban dari luar. Kegiatan bermain tidak memiliki peraturan selain yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang diharapkan dalam dunia nyata (Tadkiroatun, 2018).

Pentingnya bermain untuk anak-anak mengembangkan perkembangan fisik untuk melatih keterampilan motoriknya, melatih dan menjaga kesehatan tubuh mulai sejak dini mulai dari bermain aktif melompat, berlari dan memanjat untuk mengembangkan koordinasi, kekuatan otot dan keseimbangan tubuhnya. Mengembangkan kognitifnya untuk menstimulasi otak untuk berpikir secara kritis, pemecahan masalah dan mengembangkan kreativitas, meningkatkan konsentrasi dengan melibatkan bermain teka teki untuk melatih kemampuan fokus dan logika. Bermain juga dapat mengembangkan sosial emosional anak dengan berinteraksi dengan orang lain dan kawan sebaya untuk mengajarkan tentang berbagi, bekerja sama dan menyelesaikan konflik, bermain juga membantu anak untuk berekspresi emosi dengan memahami perasaan orang lain dan mengembangkan empati.

Bermain dengan bebas membuat anak merasa senang dengan memberikan anak ruang untuk bersantai dan menghilangkan stres, permainan yang imajinatif membuat anak dapat menghadapi kekhawatiran atau ketakutan dengan cara yang aman. Bermain

klasik dan bermain modern berbeda dari segi peralatan, teori dan cara bermainnya. Bermain klasik seperti bermain pada zaman dahulu atau tradisional yang mana hasil budaya masyarakat yang berasal dari zaman kuno dan terus bertahan hingga hari ini, di antara mereka ada yang tua-muda, laki-laki-perempuan, kaya-miskin, dan kaum bangsawan yang membentuk komunitas pendukungnya. Permainan tradisional bukan hanya sarana rekreasi, lebih dari itu, latar belakang permainan tradisional beragam, mencakup aspek rekreasi, kompetisi, pendidikan, magis, dan religius. Selain itu, permainan tradisional meningkatkan keterampilan, ketekunan, keahlian, dan keterampilan lainnya. Peralatan permainan tradisional menggunakan peralatan yang sederhana seperti kayu, batu, bambu dan lain sebagainya. Contoh permainan tradisional diantaranya seperti, gobak sodor, layang-layang, gasing, engklek dan lain-lain (Widarasanty, 2018).

Salah satu ciri khas permainan modern adalah penggunaan peralatan yang canggih untuk memainkannya. Permainan modern berasal dari perusahaan yang biasanya menggunakan teknologi dalam pembuatan dan permainannya. Banyak pemain sekarang dapat bermain permainan online dengan waktu yang sama, meskipun pulau-pulau mereka terpisah antar benua. Permainan modern adalah jenis kegiatan permainan yang merupakan evolusi dari permainan tradisional. Untuk memainkan permainan modern, diperlukan sarana dan peralatan yang lebih canggih, yang berasal dari kemajuan teknologi terbaru.

Contoh permainan modern yaitu game online, slime, puzzle dan lain-lain. Dalam teori bermain klasik dan bermain modern ini ada perbedaan dalam pendapat dan pandangan dari beberapa ahli, seperti teori klasik tentang bermain dan permainan yang mana dikemukakan oleh beberapa tokoh diantaranya, 1)Teori Surplus Energy (H. Spencer), Herbert Spencer mengembangkan teori energi surplus, yang menyatakan bahwa permainan hanya terjadi karena adanya energi yang berlebih dan hanya terjadi pada manusia dan hewan yang memiliki evolusi yang tinggi. Energi tambahan ini didistribusikan melalui sistem kerja air atau gas yang memberikan tenaga ke semua area. 2)Teori Rekreasi/Pelepasan (Lazarus & Schaller), Bermain dan berekreasi adalah cara terbaik untuk menghilangkan kepenatan dan kejenuhan. Ini akan membantu seseorang kembali segar secara fisik dan mental. Kesegaran tubuh diperlukan setelah melakukan aktivitas yang menguras tenaga.

Pemulihan energi dapat dicapai melalui tidur atau istirahat, serta melalui kegiatan kreatif. Salah satu cara terbaik untuk mengembalikan tenaga adalah bermain yang merupakan keseimbangan antara istirahat dan bekerja. 3)Teori Rekapitulasi/Evolusi/Reinkarnasi (Hall), G. Stanley Hall menjelaskan teori rekapitulasi, yang menyatakan bahwa anak-anak mengalami masa evolusi dari binatang menjadi manusia. Artinya, seiring dengan evolusi manusia, seorang bayi mengalami setiap tahap perkembangan kehidupan, dari yang sederhana hingga yang kompleks. Teori rekapitulasi menjelaskan tahapan-tahapan kegiatan bermain secara rinci. Tahapan-tahapan ini mencerminkan evolusi cara hidup manusia. Misalnya, bermain air, memanjat pohon, berburu, memanah, menembak, bergulat, dan masih banyak lagi kegiatan bermain lainnya (Makassar, n.d.).

Teori modern tentang bermain dikemukakan oleh beberapa ahli sebagai berikut, 1)Teori Psikoanalisa (Sigmund Freud), bermain adalah metode untuk menghilangkan emosi dari tubuh. Selain itu, bermain dapat digunakan sebagai metode belajar untuk mengatasi situasi yang membuat frustrasi atau trauma. Bermain sama dengan berfantasi atau melamun. Anak-anak dapat memproyeksikan harapan-harapannya dan konflik-konflik pribadi mereka dengan bermain atau berangan-angan. Melalui aktivitas bermain, anak-anak dapat mengeluarkan segala perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan atau menyakitkan, atau trauma, serta harapan-harapan yang tidak dapat diwujudkan dalam kenyataan. Melalui bermain secara teratur, anak-anak belajar mengatasi situasi yang tidak menantang dan menjadi lebih berempati. Jadi, memberi anak kesempatan untuk bermain dapat membantu mereka berterapi. 2)Teori Kognitif (Piaget & Vygotsky), menurut Piaget bermain juga mengalami pertumbuhan tahap sensorimotor hingga pada titik di mana mereka mampu mengikuti aturan seperti orang dewasa. Menurut Piaget, bermain tidak hanya menggambarkan tahapan perkembangan kognitif pada anak, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan kognisi anak itu sendiri.

Menurut Piaget, adaptasi diperlukan selama proses pembelajaran. Dua proses adaptasi yang paling penting adalah asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses mengintegrasikan informasi baru dengan struktur kognitif anak. Selama proses ini, fakta-fakta dapat ditafsirkan atau disajikan untuk mengakomodasi kemampuan kognitif anak. Sedang akomodasi mengacu pada pengubahan struktur kognitif seseorang agar sesuai atau mencerminkan realitas. Bermain adalah situasi tidak seimbang di mana asimilasi lebih penting daripada akomodasi. Menurut Piaget, anak-anak tidak benar-benar belajar sesuatu yang baru saat bermain sebaliknya, mereka belajar bagaimana menggunakan dan mempertahankan keterampilan baru yang mereka peroleh.

Praktik dan konsolidasi ini membantu anak memperoleh keterampilan baru, yang membuatnya sangat penting. Menurut Vygotsky bermain merupakan komponen dari perkembangan anak, khususnya dalam hal berpikir. Menurut Vygotsky, anak-anak tidak kehilangan pengetahuan mereka karena kurangnya motivasi, melainkan karena interaksi aktif dengan lingkungannya. Dari perspektif ini, penting untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka melalui interaksi aktif dengan beberapa aspek yang menarik, seperti fungsi dan peran. Anak adalah individu yang aktif bekerja untuk mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan, seperti memahami bentuk, fungsi, dan karakteristik benda (Makassar, n.d.).

6 Tahapan Perkembangan Bermain Pada Anak Usia Dini

Tahapan bermain anak usia dini umumnya terdiri dari beberapa fase yang mencerminkan perkembangan anak dalam berbagai aspek. Tahapan perkembangan yang dikemukakan oleh Piaget terdiri dari ketertarikan anak terhadap suatu kegiatan yang memberikan pengalaman dan kenikmatan. Setelah itu, anak-anak masuk ke tahap bermain fantasi, di mana mereka sering berimajinasi. Setelah tahap ini, kegiatan anak mulai dikendalikan oleh aturan dan mulai berinteraksi dengan orang lain. Pada titik terakhirnya, kegiatan bermain anak lebih menuju ke kegiatan olahraga yang memiliki aturan yang lebih ketat tetapi tetap. Ada 6 tahapan perkembangan bermain pada anak yaitu:

1. *Unoccupied atau tidak menetap*, dimana anak hanya mengamati anak lain yang sedang bermain, tetapi tidak ikut bermain. Mereka hanya mengamati satu sama lain dan berjalan tanpa berinteraksi dengan anak-anak lain.
2. *Onlooker atau penonton/pengamat*, pada tahap ini, anak belum mau terlibat dalam bermain, tetapi mereka mulai bertanya lebih dekat pada anak yang sedang bermain dan mulai tertarik untuk bermain. Setelah melihat anak bermain dengan baik, mereka biasanya dapat mengubah cara mereka bermain.
3. *Solitary independent/bermain sendiri*, pada tahap ini, anak mulai bermain, tetapi mereka juga bermain sendiri terkadang bersama-sama dengan temannya yang sedang bermain, tetapi mereka tidak terlibat dalam permainan mereka.
4. *Paralel activity atau kegiatan parallel*, seorang anak bermain dengan anak lain, tetapi mereka tidak berinteraksi dengan anak tersebut dan hanya menggunakan peralatan bermain yang tersedia di dekat anak lain.
5. *Associative play atau bermain dengan teman*, pada tahap ini, interaksi yang lebih kompleks terjadi karena anak-anak secara tetap atau terus-menerus mengetahui kapan mereka bermain, menukar mainan, atau berinteraksi dengan anak lain.
6. *Cooperative or orgenaized supplementary play atau kerja sama dalam bermain dengan aturan*, anak-anak bermain secara terorganisir dan menjalankan peran yang mempengaruhi satu sama lain (Wiwik Pratiwi, 2017).

Proses bermain yang disebutkan oleh Parten dan Rogers terdiri dari beberapa tahap. Pertama, anak-anak melihat hal-hal yang menarik dalam kegiatan bermain. Setelah itu, mereka mulai bermain sendiri dan memiliki minat dalam bermain. Selanjutnya, mereka mulai berinteraksi dengan orang lain dalam permainan tanpa pengaturan, kemudian yang terakhir permainan sudah melibatkan interaksi sosial dan pengaturan di dalam permainan. Manfaat bermain bagi anak usia dini sangatlah penting untuk menumbuhkan perkembangan kognitifnya yang membuat anak berimajinasi tinggi dan bereksperimen dengan hal-hal baru disekitarnya, melatih perkembangan fisik motoriknya yaitu motorik halus dan motorik kasar, melatih regulasi emosi dan sosial ketika bermain bersama teman-teman lainnya seperti sabar bergantian mainan, mau meminjamkan mainannya, saling bekerja sama dengan teman-temannya, melatih perkembangan bahasa dan kosakatanya ketika berbicara atau bercerita pada saat bermain, melatih rasa percaya diri dan penuh kemandirian dengan anak belajar mengambil keputusan untuk memilih permainan dan merasa bangga saat berhasil menyelesaikan tantangan, seperti menyusun menara balok, memberi pemahaman lingkungan dan budaya dengan memperkenalkan permainan tradisional.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan pembahasan dari materi diatas adalah bermain sangat penting bagi tumbuh kembang anak baik secara fisik, kognitif, social dan emosional. Dengan bermain, anak dapat mengembangkan keterampilan imajinasinya, mampu berpikir dengan kritis, mampu memecahkan masalah sendiri, mengasah kreativitas dan dapat bersosialisasi dengan teman-temannya seperti saling bekerja sama dan empati. Teori bermain telah berkembang dari teori klasik, seperti *Surplus Energy* (Spencer) dan *Rekapitulasi* (Hall), menuju teori modern seperti *Psikoanalisa* (Freud) dan *Kognitif* (Piaget & Vygotsky). Teori

modern menekankan bahwa bermain bukan hanya sarana pelepasan energi, tetapi juga alat pembelajaran yang mendukung perkembangan anak. Kemudian, perbedaan bermain klasik dan modern seiring berkembangnya zaman ialah berganti yang mana pada zaman dulu masih bermain klasik yang menggunakan permainan tradisional dan mengikuti budaya lokal, pada zaman sekarang beralih pada bermain modern yang mana permainannya memanfaatkan teknologi digital dan tidak berkontak secara fisik melainkan interaksi virtual, seperti permainan game online.

Saran yang diberikan dari adanya pembahasan evolusi teori bermain dari klasik ke modern bagi anak usia dini khususnya, perlu adanya optimalisasikan permainan ke dalam pembelajaran entah dari bermain kalsik maupun modern untuk memberikan pengalaman yang lebih banyak bagi anak, mendorong lebih banyak permainan yang kolaboratif untuk meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi anak. Penguatan peran guru dan orang tua bagi anak usia dini dalam fase bermain dengan guru perlu mengembangkan metode pembelajaran dan permainan secara kreatif dan inovatif dengan menyesuaikan perkembangan zaman tanpa mengabaikan nilai-nilai dasar. Pendidikan karakter dan peran orang tua harus terlibat dalam permainan anak dengan menciptakan lingkungan yang aman dan senang serta memantau perkembangan anak untuk mendukung eksplorasi anak secara aktif. Dalam permainan modern pasti menggunakan teknologi digital, sehingga anak harus selalu diawasi dalam menggunakan teknologi digital agar penggunaannya seimbang dan secara bijak dengan membatasi penggunaan gadget dan selalu mendorong anak lebih banyak bermain dan beraktivitas di luar ruangan.

Daftar Pustaka

- Edita A. M. Pinangkaan, Ricky Alfredo Silaban, M. R. (2023). Ojs+Ebook+Teori+Bermain. Makassar, U. A. (n.d.). Belajar dan Bermain Anak Usia Dini Kegiatan Belajar 1 Hakikat dan Teori Bermain.
<https://ppg.ftk.uin-alauddin.ac.id/assets/file/Document27.pdf?1722441525>
- Mukhlis, A. (2024). Psikologi perkembangan anak jilid 1. Erlangga. <http://repository.uin-malang.ac.id/20979/>
- Rofiqah, R. (2025). Peran orang tua dalam fase perkembangan anak. <http://repository.uin-malang.ac.id/23582/>
- Sari, R. P. (2019). Kreativitas Bermain Anak Usia Dini. Ncrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 10–23.
- Susanti, R. A. (2023). Bermain & permainan anak usia dini. CV. Literasi Nusantara Abadi. <http://repository.uin-malang.ac.id/20284/>
- Tadkiroatun, M. (2018). Teori dan Konsep Bermain. Modul PAUD: Bermain Dan Permainan Anak UT, 1–44.
- Widarasanty, N. E. (2018). Pemahaman Lingkungan & Budaya Permainan tradisional (sepetak umpet, congklak) atau bermain dengan tema budaya memperkenalkan nilai-nilai sosial dan keragaman. Universitas Hamzanwandi.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. Manajemen Pendidikan Islam , 5, 106–117.