

# PENGARUH BERMAIN VIGOTSKY

- Pengaruh bermain terhadap nalar. Bermain fantasi membantu perkembangan kemampuan anak untuk bernalar. Bermain membantu anak untuk memisahkan makna dari objek-objeknya.
- Pengaruh bermain terhadap imajinasi dan kreativitas. Dalam bermain imajinatif, anak dapat memasuki suatu dunia fantasi dan melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukannya dalam kehidupan nyata.
- Pengaruh bermain terhadap memori. Suasana bermain dapat menghasilkan ingatan yang lebih baik bagi anak daripada sekedar dalam tugas menamai atau menyentuh objek. Pada saat anak melekatkan objek dalam situasi representasional dan bermakna, maka saat itu anak-anak menyediakan fondasi yang vital untuk ingatan.

# PENGARUH BERMAIN VIGOTSKY

- Pengaruh bermain terhadap bahasa. Bermain fantasi yang melibatkan interaksi dengan orang lain, sangat memfasilitasi perkembangan bahasa anak.
- Pengaruh bermain terhadap perilaku sosial. Dalam bermain anak melatih pengendalian diri yang merupakan suatu prasyarat untuk dapat berperilaku sosial yang positif.

Maxim (1985) dalam Solehuddin (2000) menjelaskan peranan bermain terhadap perkembangan anak sebagai berikut.

- Fisik, mengembangkan otot-otot besar dan kecil. Misalnya mengangkat balok, melempar bola, melukis, menggunting, dan sebagainya.
- Keterampilan intelektual, mengembangkan aktivitas berfikir anak melalui bahasa, mengamati warna, bentuk, *problem solving*, dan sebagainya.
- Keterampilan sosial, mengembangkan aktivitas interaksi anak dengan yang lain, belajar untuk diterima, terlibat dengan yang lain dan empati. Misalnya : menunggu giliran.
- Emosi, mengembangkan ekspresi anak, mengendalikan emosi, menghadapi ketegangan, takut dan frustrasi.

# Implementasi bermain (Solehuddin:2000)

- Langsung  
Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak. Guru menyajikan permainan yang bertujuan mengembangkan perilaku tertentu yang diharapkan dan telah ditetapkan sebelumnya.
- Tidak langsung  
Melengkapi ruang bermain (*play center*) dengan alat-alat permainan pendidikan. Anak diberi keleluasaan untuk melakukan kegiatan bermain sesuai dengan alat-alat permainan yang dirancang oleh guru.