
Permainan Monyet Dan Pohon Untuk Menstimulus Perkembangan Anak Usia Dini

Dian Anggraini¹, Andini Dwi Arumsari²

¹Mahasiswa Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Narotama

²Dosen Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Narotama

Anggraini54@gmail.com

ABSTRAK

Bermain dan permainan adalah hal yang disukai anak-anak terutama anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Pada penelitian kali ini penulis ingin berbagi ide permainan yang bisa digunakan guru disekolah untuk melatih dan menstimulus perkembangan anak usia dini dari berbagai aspek, salah satunya adalah dengan menggunakan permainan monyet dan pohon. Permainan fisik yang menyenangkan ini tidak hanya membuat anak menjadi sehat dan kuat ototnya melainkan banyak aspek yang dapat dikembangkan. Permainan pohon dan monyet ini mampu meningkatkan kemampuan anak pada aspek agama dan moral, fisik motoric, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif naratif. Hasilnya sesuai dengan pendapat para ahli perihal bermain, permainan monyet dan pohon ini dapat menstimulus 6 aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kognitif, motoric, sosial emosional, bahasa, seni, moral dan agama.

Kata Kunci: permainan monyet dan pohon, perkembangan anak, bermain dan permainan.

ABSTRACT

Play and games are what kids love, especially early childhood. Through playing a child can learn various new things that he did not know before. In this research the author wants to share ideas of games that can be used by school teachers to train and stimulate early childhood development from various aspects, one of which is to use monkey and tree games . This fun physical game not only makes children healthy and strong muscles but many aspects that can be developed. This game of trees and monkeys can improve children's abilities in religious and moral aspects, physical motoric, cognitive, language, social emotional and artistic aspects. This type of research is descriptive narrative. The results are in accordance with the opinions of experts regarding playing, this monkey and tree game can stimulate 6 aspects of early childhood development, namely cognitive, motoric, social emotional, language, art, moral and religion.

Key words: *monkey and tree games, child development, play and games*

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai 6 tahun. Pada usia ini, seringkali disebut sebagai masa keemasan atau golden age. Di masa ini, adalah masa yang paling menentukan pada perkembangan anak, terutama perkembangan otak anak. Oleh sebab itu, anak perlu diberikan perhatian yang lebih banyak, seperti memberikan stimulus yang tepat untuk tumbuh kembang anak, dan memberikan pendidikan yang baik untuk anak. Pendidikan yang baik bisa diberikan oleh orang tua sendiri maupun oleh lembaga pendidikan untuk anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan, tumbuh kembang anak di usia golden age tersebut menjadi penentu bagi perkembangan anak selanjutnya (Fauziddin, 2016). Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Indonesia, 2003). Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Bloom (dalam Sari & Arumsari, 2019) yang menyatakan bahwa pendidikan pada anak usia dini akan memberikan dampak pada pertumbuhan anak pada fase selanjutnya. Namun, data yang didapat oleh Depdiknas tahun 2002 (dalam Arumsari dkk, 2017), baru 28% dari 26,1 juta anak usia 0-6 tahun yang mendapat pendidikan usia dini.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Berbagai kegiatan yang dapat membuat anak bahagia dan senang, maka bisa dikatakan sebagai bermain. Seperti yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:857) bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Bermain dalam konteks ini perlu bertujuan untuk membuat anak merasa senang, nyaman, ceria dan bersemangat.

Piaget berpendapat bahwa sekalipun kegiatan tersebut sudah sering dilakukan namun masih tetap terasa menyenangkan atau memberi kepuasan bagi diri seseorang. Menurut Parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Docket dan Fleer mengatakan, bahwa seorang anak butuh bermain, karena dengan bermain anak akan mendapatkan pengetahuan yang bisa mengembangkan kemampuan dirinya. Menurut Mayesty, bermain merupakan kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat dipahami bahwa bermain ialah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang terpenting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya, serta tidak begitu memedulikan tentang hasil akhir yang didapatkan. Namun bagi anak usia dini bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif, dalam rangka sebagai sarana mengembangkan potensi anak-anak.

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Karena memang belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Jadi bermain bagi anak usia dini memiliki kedudukan yang sangat penting. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan bermain. Oleh Karena itu, bermain tidak bisa dipisahkan dari anak usia dini.

Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Selain itu, bermain dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak, seperti fisik – motorik, kognitif, logika – matematika, Bahasa, moral – agama, sosial – emosional dan seni. Melalui bermain pula kreativitas anak akan terbangun dan berkembang dengan maksimal.

Bermain menurut Al – Ghazali adalah hal yang sangat penting bagi anak, sebab melarang anak bermain dapat membuat hatinya mati, kecerdasannya terganggu dan merusak irama hidupnya. Dengan kata lain, bermain adalah dunia anak – anak. Maka wajar saja bila anak cenderung merasa antusias dalam bermain. Bahkan seolah – olah tidak mempunyai rasa lelah dan sampai lupa waktu. Sutton Smith (dalam Hurlock, 1987) menjelaskan bahwa bermain memiliki pengaruh yang sangat penting bagi anak, yakni sebagai dasar meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun.

Plato, seorang tokoh filsuf yang dianggap sebagai orang yang pertama sadar dan melihat betapa pentingnya nilai praktis dari bermain, berpendapat bahwa akan lebih mudah mengajarkan aritmatika kepada anak-anak dengan cara membagikan apel kepada mereka (Diana, 2010:92). Aristoteles dan Frobel mengemukakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Bermain dapat dipakai untuk media sebagai upaya meningkatkan keterampilan dan kemampuan pada anak. Selanjutnya Frobel menekankan bahwasanya bermain dalam belajar itu penting, karena menurut pengalamannya saat menjadi guru, dia sadar bahwa baik bermain maupun mainan yang dinikmati anak bisa dijadikan alat untuk menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan mereka (Diana : 92 – 93).

Ailwood (2003) menyatakan bahwa: *Play in early childhood education forms a significant nodal point at which understanding and discourses of childhood, motherhood, education, family, psychology, and citizenship coagulate and collide.* Dari pernyataan diatas dapat diketahui bahwa ketika anak-anak bermain di sekolah (Pendidikan Anak Usia Dini) terjadi interaksi sosial antara anak-anak, guru, orang tua, dunia pendidikan, keluarga, psikolog, bahkan dengan orang-orang yang ada di dunia pemerintahan.

Beberapa alasan yang mendasari pentingnya bermain, diantaranya: a) cara belajar anak yang paling efektif adalah dengan cara bermain, b) bermain dapat meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan teman sebaya dan membentuk daya imajinasi, c) melalui bermain anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, d) dapat mengenal aturan, kerja sama, disiplin, dan lain-lain, e) bermain adalah cara yang paling baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini dan f) Menurut konsep edutainment, belajar tidak akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam keadaan yang menegangkan dan menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati anak sedang dalam kondisi yang menyenangkan.

Utami Munandar menyebutkan bahwa bermain sebagai kegiatan yang dapat membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Berbagai perkembangan anak tersebut dapat diperoleh melalui berbagai kegiatan bermain yang dilakukan anak, baik sendiri maupun bersama-sama dengan teman sebayanya. Wolfgang juga berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (the value of play) yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional dan kognitif (yuliani, 2009:145)

Slamet suyanto (2015:124-126) berpendapat bahwa bermain mempunyai peranan penting dalam perkembangan anak hamper pada semua bidang perkembangan, yaitu perkembangan fisik-motorik, Bahasa, intelektual, moral, sosial, dan emosional. Lebih lanjut mengenai peran bermain untuk perkembangan anak dapat dilihat melalui uraian berikut ini:

1. Bermain mengembangkan kemampuan motoric
Piaget berpendapat bahwa anak terlahir dengan kemampuan refleks, lali dia belajar untuk menggabungkan dua atau lebih gerakan refleks yang pada akhirnya dia mampu mengontrol gerakannya. Dengan bermain gerakan anak bisa lebih terkontrol dan terkoordinir dengan baik. Selain itu, bermain bisa membuat anak bebas untuk bergerak, sehingga kemampuan motoriknya dapat berkembang.
2. Bermain mengembangkan kemampuan kognitif
Piaget berpendapat bahwa anak belajar mengkonstruksikan pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada disekitarnya. Dengan bermain anak akan mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan berbagai objek. Anak dapat menggunakan semua inderanya seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan, untuk mengetahui sifat – sifat objek. Dalam konsep edutainmet hal ini disebut sebagai *global learning* (belajar menyeluruh)
3. Bermain mengembangkan kemampuan afektif
Kemampuan afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap seseorang. Kemampuan ini dapat dikembangkan dan dilatih melalui kegiatan bermain. Caranya yaitu dengan melaksanakan dan mengikuti aturan – aturan permainan yang telah disepakati bersama. Karena dalam setiap permainan pasti memiliki aturan. Aturan tersebut akan dikenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, secara bertahap sampai anak memahaminya. Oleh karena itu, bermian akan melatih anak dalam menyadari akan adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Yang demikian itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral anak.
4. Bermain mengembangkan kemampuan Bahasa
Ketika bermain anak akan menggunakan Bahasa, baik untuk berkomunikasi atau hanya sekedar menyatakan pikirannya. Vigotsky dalam slamet suyanto (2005:125) menyebutkan bahwa bermain dengan bercakap-cakap menggambarkan anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan Bahasa sebagai satu kesatuan. Jadi dengan bermain secara otomatis kemampuan berbahasanya dapat berkembang dengan baik.
5. Bermain mengembangkan kemampuan social
Ketika bermain anak secara langsung berinteraksi dengan anak lain. Dari interaksi tersebut anak dapat belajar bagaimana memberi respon, memberi dan menerima, menolak atau menyetujui ide dan perilaku anak yang lain. Sikap yang demikian dapat mengurangi sifat egosentris pada anak dan kemampuan sosialnya dapat berkembang dengan baik juga.

Selain kelima aspek perkembangan diatas masih ada aspek perkembangan lain yaitu imajinasi, seni, kreativitas, dan moral agama. Dengan bermain segala aspek perkembangan anak akan dapat terstimulasi dengan baik. Prinsip bermain dalam pendidikan anak usia dini antara lain : memiliki tujuan yang jelas, dilakukan secara

bebas, mementingkan proses bukan hasil, memperhatikan keselamatan, serta menyenangkan dan dapat dinikmati.

Penelitian ini akan difokuskan pada permainan monyet dan pohon untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini. Permainan fisik yang menyenangkan ini tidak hanya membuat anak menjadi sehat dan kuat ototnya melainkan banyak aspek yang dapat dikembangkan. Guna memberikan ide kepada guru-guru paud lainnya agar dapat diterapkan di sekolah masing-masing..

Permainan monyet dan pohon adalah permainan yang dirancang untuk mengembangkan aspek fisik motorik, kognitif, sosial emosional, moral agama, Bahasa dan seni pada anak usia dini. Sasaran untuk permainan ini adalah anak usia 5-6 tahun. Permainan ini membutuhkan tiga anak untuk satu tim, Dua orang bergandengan keatas sebagai pohon dan satu anak sebagai monyetnya. dan minimal 6 anak untuk bermain.

Adapun aspek yang dikembangkan pada fisik motorik yaitu anak dapat menggunakan tangan dan kakinya untuk bergerak kesana kemari, sehingga anak menjadi gesit dan lincah. Kemampuan kognitif yang dapat di asah adalah bagaimana anak memecahkan masalah, bagaimana dan kemana dia harus berlari mencari pohon atau monyet agar timnya tidak kalah. Kemampuan sosial emosional tentunya terstimulus dengan permainan ini, anak harus bermain sebagai tim dan bekerja sama dengan baik. Anak juga belajar menghargai pendapat temannya misal temannya ingin menjadi pohon atau monyet, dengan moral yang baik anak akan dapat menghargai satu sama lain. Dalam permainan ini sudah jelas memerlukan adanya kemampuan Bahasa yang baik. Dengan permainan ini anak dapat belajar menyimak perintah atau aba – aba dari guru, berkomunikasi dengan teman dan bahkan mengutarakan ide-idenya dalam permainan. Pada aspek seni, anak belajar memainkan sebuah peran, baik sebagai monyet atau pohon.

Dalam proses bermain permainan monyet dan pohon, guru akan menemui berbagai hal seperti kelas menjadi gaduh karena anak-anak merasa bersemangat, anak tidak mau berganti peran, anak memilih – milih teman, anak tidak menemukan pasangan, anak menginginkan peran yang sama dengan temannya sehingga yang lain tidak kebagian peran. Disinilah peran guru sebagai penengah dibutuhkan, guru harus bisa sebaik mungkin untuk membujuk muridnya dengan kata-kata motivasi, pujian bahkan hadiah bila diperlukan agar anak mau bermain dan mengikuti aturan.

II. METODOLOGI

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Muhammad Ali (1982:120) mengemukakan bahwa metode deskriptif adalah “metode yang digunakan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi pada situasi sekarang yang dilakukan dalam menempuh langkah-langkah pengumpulan data, klarifikasi, dan analisis pengolahan dan membuat gambaran tentang suatu keadaan secara obyektif dan suatu deskriptif”.

III. HASIL DAN DISKUSI

Perkembangan yang dialami anak usia dini (AUD) dapat diberikan melalui stimulus, baik ketika berada di rumah, maupun di luar rumah. Stimulus untuk meningkatkan perkembangan anak bias diberikan melalui pendidikan oleh orang tuanya di rumah maupun pendidikan di sekolah (Pendidikan Anak Usia Dini). Stimulus yang diberikan kepada anak dapat berupa permainan, karena dalam belajar anak bisa melalui bermain dan permainan. Pengaruh bermain sangat besar pada perkembangan anak. Anak-anak bermain dengan hati senang, dan tidak memperdulikan kondisi fisik dan psikisnya sedang dalam keadaan baik atau tidak. Guru sebagai pendidik di sekolah dan orang tua sebagai pendidik di rumah mempunyai peran penting dalam menentukan permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Permainan merupakan serangkaian aktivitas yang memunculkan rasa senang yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002). Freud mengatakan dalam teori psikoanalisa bahwa bermain mempunyai peran dalam perkembangan seorang anak. Peran yang dimiliki oleh kegiatan bermain pada anak adalah untuk mengatasi pengalaman yang menimbulkan trauma pada anak, dan menangani frustrasi. Menurut Piaget dalam teori kognitifnya mengatakan bahwa bermain mempunyai peran pada perkembangan anak, seperti sarana untuk melakukan aktivitas sesuai konsep yang telah dibuat, dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Sedangkan menurut Bateson, bermain mempunyai peran dalam perkembangan anak, yaitu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami setiap tingkatan makna (Bateson & Mead, 1942). Dengan melakukan bermain, informasi yang didapatkan anak menjadi lebih bervariasi, sehingga pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki anak menjadi lebih banyak dan mendalam. Jika anak mendapatkan informasi yang berbeda dengan informasi yang diketahui sebelumnya, maka hal tersebut membuat anak memiliki pengetahuan yang baru.

Berdasarkan pendapat para ahli bahwa permainan untuk anak usia dini harus menyenangkan dan mampu mengembangkan ke enam aspek perkembangan. Salah satu permainan yang dapat diberikan kepada anak dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan anak adalah dengan permainan monyet dan pohon. Aturan main monyet dan pohon, yaitu:

1. guru membagi murid-murid menjadi kelompok kecil. Kelompok kecil tersebut terdiri dari 3 (tiga) anak,
2. lalu anak dibagi untuk berperan menjadi pohon dan monyet,
3. dua anak yang menjadi pohon harus berdiri berhadapan sambal bergandeng tangan dan mengangkatnya ke atas seperti bentuk terowongan, kemudian satu anak yang menjadi monyet duduk berjongkok ditengah-tengah terowongan yang disebut pohon,
4. guru menjelaskan aturan bermain pada anak,
5. guru akan memberikan perintah (instruksi) pertama, sebelumnya anak akan diajak untuk menari/ berjoged bersama dan tetap pada posisi,
6. ketika guru berkata “monyet” maka anak yang berperan sebagai monyet harus berpindah tempat mencari pohon lain untuk ditinggali. Sedangkan anak yang berperan sebagai pohon harus diam ditempat,

7. ketika guru berkata “pohon” maka anak yang berperan sebagai pohon harus berpindah dan mencari monyet lain untuk dilindungi. Anak yang berperan sebagai monyet harus diam ditempat, dan (8) apabila guru berkata “kebakaran” maka setiap anak berhak mengganti perannya dan pasangannya. Misal yang tadinya menjadi pohon berubah menjadi monyet, yang tadinya monyet menjadi pohon, dan yang tadinya si A menjadi pohon bersama si B maka harus bertukar pasangan dengan si C, D atau lainnya. Dan yang paling penting harus membuat tim berisi 3 (tiga) anak.

Dalam permainan monyet dan pohon, stimulus yang didapat oleh anak dapat mencakup seluruh aspek perkembangan pada anak. Adapun aspek perkembangan yang bisa diasah pada permainan monyet dan pohon adalah sebagai berikut:

1. Kognitif: melalui aktivitas bermain, anak mempelajari bermacam-macam konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang dapat memberikan stimulasi untuk perkembangan kognitifnya. Dengan bermain, anak juga mampu mempunyai kemampuan memecahkan masalah. Dalam permainan monyet dan pohon, anak mampu mengenal konsep berhitung 1-3 ketika guru meminta anak untuk membuat kelompok yang terdiri dari 3 anak. Anak juga dapat memecahkan masalahnya sendiri ketika guru memberikan instruksi monyet dan anak yang menjadi monyet harus pindah ke tempat lain.
2. Fisik motorik: dengan melakukan aktivitas bermain, membuat anak menggerakkan dan melatih seluruh otot yang ada di badannya, sehingga anak cakap dalam melakukan kegiatan yang terkait dengan motoric, dan peka ketika menggunakan alat inderanya. Focus utama dalam permainan adalah anak mampu melakukan koordinasi gerakan yang menggunakan motoric kasar maupun motoric halus. Hal tersebut bisa dilihat dari kegiatan anak yang dilakukan secara berulang dan terus menerus, misalnya lari, memanjat, dll. Dalam permainan monyet dan pohon, anak mampu menggunakan otot besar untuk bergerak dengan lincah. Seperti yang diketahui pada permainan ini anak belajar menjadi cekatan dalam berpindah atau bergerak kesana kemari.
3. Bahasa: Dalam kegiatan bermain, terdapat berbagai macam kata yang digunakan oleh anak. Tujuannya adalah untuk melatih komunikasi pada anak. Ketika bermain, anak harus mengerti apa yang dikomunikasikan oleh anak yang lainnya. Ketika melakukan permainan monyet dan pohon, anak mampu menyimak perintah yang diberikan dan melakukan 2-3 perintah bersamaan. Ketika guru memberi instruksi monyet atau pohon bila anak kesulitan dalam menyimak maka informasi yang didapat tidak akan benar. Anak mungkin hanya akan diam atau salah berpindah tempat. Anak juga mampu mengembangkan kemampuan komunikasinya dengan cara bercakap-cakap dengan temannya.
4. Sosial emosional: Dengan bermain, anak belajar untuk menjalin hubungan baik dengan teman sebayanya. Pembelajaran yang dapat diterima oleh anak ketika bermain seperti mengalah, memberi, menerima, menolong, dan berbagai perilaku social lainnya. Selain itu, anak juga belajar untuk mengendalikan emosinya ketika berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Anak juga dapat berekspresi dan menjadi salah satu terapi pada anak yang mengalami gangguan emosi. Dalam permainan monyet dan pohon, anak mampu bermain bersama dan

bekerja sama dengan teman. Karena dalam permainan monyet dan pohon ini bisa dimainkan minimal 2 kelompok yaitu terdiri dari 6 anak.

5. Seni: anak mampu mengekspresikan peran. Dalam permainan monyet dan pohon misalnya sebagai monyet atau pohon dalam permainan.
6. Moral dan agama: Melalui kegiatan bermain, banyak hal yang bisa dipelajari oleh anak, misalnya dengan lapang dada mau menerima kekalahan, belajar memimpin teman-temannya, dll. Jika anak gagal di dalam suatu permainan, anak akan belajar menerimanya dan bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya. Selain itu, dalam berinteraksi dengan teman-temannya ketika bermain, anak juga akan belajar bekerja sama, jujur, dll. Dalam permainan monyet dan pohon, anak mampu menghormati dan menghargai teman, ketika teman dalam satu tim ingin menjadi pohon atau monyet, anak harus mau menerima peran lain dan bersabar untuk menerima peran yang lain secara bergantian.

Konvensi Hak Anak PBB (1989) menegaskan bahwa bermain adalah salah satu hak anak. Oleh karena itu, tidak mengizinkan anak bermain adalah sesuatu yang tidak benar. Sebaliknya baik orangtua ataupun guru akan lebih baik bila menggunakan karakteristik alami anak sebagai cara belajar yang menyenangkan.

Dworetzky dalam Moeslichatoen juga mengemukakan bahwa kegunaan bermain dan interaksi dalam permainan memiliki peranan yang penting untuk perkembangan kognitif dan sosial anak, selain itu fungsi bermain dapat meningkatkan perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas dan perkembangan fisik anak. Melalui bermain aspek-aspek perkembangan anak akan banyak terlatih, hal ini disebabkan dalam bermain terjadi sebuah interaksi yang kompleks dimana anak akan mendorong keluar semua kemampuan dalam dirinya.

IV. KESIMPULAN

Permainan monyet dan pohon merupakan permainan yang menyenangkan dan mudah untuk diterapkan pada anak usia dini khususnya yang sudah berusia 5-6 tahun. Karena pada usia 5-6 tahun anak sudah mampu untuk memahami aturan. Kemampuan bahasanya juga sudah baik begitu pula dengan kematangan emosinya yang sudah berkembang. Dari Permainan pohon dan monyet ini anak dapat belajar mengembangkan kemampuannya dan mendapatkan stimulus yang tepat pada aspek agama dan moral, fisik motoric, kognitif, Bahasa, sosial emosional dan seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Ailwood, Jo. 2003. Governing Early Childhood Education Through Play. *Contemporary Issues in Early Childhood*. 4 (3) 286-299
- Arumsari, Andini Dwi., Arifin, Bustomi., dan Rusnalasari, Zulidyana Dwi. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Kecamatan Sukolilo Surabaya. *Jurnal PG PAUD Trunojoyo*, Vol 4 No 2 Oktober 2017.
- Bateson, G., & Mead, M. (1942). *Balinese character: A photographic analysis*. New York: New York Academy of Sciences.

-
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi*: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
Indonesia, R. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, 41 (2003).
M. Fadhillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Prenadamedia group.
Pratiwi, Wiwik. (2017). *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*. Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo
Santrock, J. W. (2002). *A Topical approach to life-span development*. Jakarta: Erlangga.
Sari, Anisa Yunita., dan Arumsari, Andini Dwi. (2019). Metode Eksperimen Media Air untuk Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 5 Nomor 1 Volume 2019, P-ISSN: 2599-0438; E-ISSN: 2599-042X.
Widyastuti, Susana. (2010). *Belajar Sambil Bermain: Metode Mendidik Anak Secara Komunikatif*. Klaten: Sekolah Taruna Bangsa.