

BAB II TINJAUAN UMUM DUNIA ANAK

2.1. Definisi Anak

Pengertian anak menurut Kamus Lengkap Psikologi (J.P. Chaplin, 2000, hal 24) diartikan sebagai seseorang yang belum mencapai tingkat kedewasaan. Bergantung pada sifat referensinya, dapat berarti sebagai seorang individu yang berada diantara masa kelahiran dan masa pubertas atau diantara masa kanak-kanak (masa pertumbuhan atau masa kecil) dan masa pubertas. Anak juga diartikan sebagai manusia dalam usia muda yang batasan umurnya tidak selalu sama diberbagai negara.

2.2. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

2.2.1. Teori Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Mengenai pertumbuhan dan perkembangan banyak sekali ahli yang mengemukakan teori-teori perkembangan menurut versi mereka masing-masing.¹

1. Aristoteles, membagi masa perkembangan anak sebagai berikut :
 - a. 0 – 7 tahun, tahap masa anak kecil, masa bermain.
 - b. 7 – 14 tahun, masa anak-anak, masa belajar atau masa sekolah rendah.
 - c. 14 – 21 tahun, masa remaja atau pubertas, masa peralihan dari anak menjadi orang dewasa.
2. Charlotte Buhler, membagi masa perkembangan anak sebagai berikut :
 - a. Fase pertama, 0 – 1 tahun : masa menghayati obyek-obyek di luar diri sendiri dan saat melatih fungsi-fungsi.
 - b. Fase kedua, 2 – 4 tahun : masa pengenalan dunia obyektif di luar diri sendiri, disertai dengan penghayatan yang obyektif. Disebut juga sebagai fase bermain, dimana subyektifitasnya sangat menonjol.
 - c. Fase ketiga, 5 – 8 tahun : masa sosialisasi anak. Anak mulai mengenal dunia sekitar secara obyektif.

¹ Dra. Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, Penerbit Alumni, Bandung, 1979, p.37.

- d. Fase keempat, 9 –11 tahun : masa sekolah rendah. Pada periode ini anak mencapai obyektifitas tertinggi dan memiliki rasa kingintahuan yang besar. Pada akhir fase ini anak mulai menemukan diri sendiri yaitu secara tidak sadar mulai berfikir tentan diri pribadi.
 - e. Fase kelima, 14 –19 tahun : masa tercapainya synthese diantara sikap ke dalam batin sendiri dengan sikap keluar kepada dunia obyektif.
3. Profesor Kohnstamm, dalam bukunya “Persoonlijkheid in wording” (Kepribadian yang Tengah Berkembang) membagi masa perkembangan anak sebagai berikut :
- a. Masa bayi atau masa vital.
 - b. Masa anak kecil, masa esthetis.
 - c. Masa anak sekolah, masa intelektual.
 - d. Masa pubertas dan adolensi, masa sosial.
 - e. Manusia yang sudah matang.
4. Oswald Kroh, membagi masa perkembangan anak sebagai berikut :
- a. Masa kelahiran sampai masa menentang pertama, 0 – 4 tahun, sebagai masa kanak-kanak pertama.
 - b. Masa menentang pertama sampai masa menentang kedua, 4 – 14 tahun, sebagai masa keserasian, masa sekolah.
 - c. Masa menentang kedua sampai akhir masa muda, 14 – 19 tahun, sebagai masa kematangan.
5. Dr. Kartini Kartono, membagi masa perkembangan anak sebagai berikut :
- a. Masa bayi (periode vital) : 0 – 2 tahun.
 - b. Masa kanak-kanak (periode estatis) : 1 – 5 tahun.
 - c. Masa anak- anak sekolah dasar (periode intelektual) : 6 –12 tahun.
 - d. Masa remaja (periode pueral, pra - pubertas) : 12 – 14 tahun.
 - e. Masa pubertas awal (periode pubertas) : 14 – 17 tahun.

2.2.2. Karakteristik Perkembangan dan Pertumbuhan Psiko-fisik Anak

Usia	Karakteristik Perkembangan Psiko-fisik Anak
3 bln -1 th	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas dan ruang gerak sebatas jangkauan mereka (masih dalam ruang yang terbatas) • Permainan bersifat individu • Bermain lebih merupakan melihat suatu benda dan upaya untuk menggenggam benda yang dilihat di depannya • Warna sangat berpengaruh • Bentuk hanya dapat dimengerti secara garis besar • Jangkauan pandangan bayi hanya pada sisi atas dan samping
1 - 5 th	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan moral berkembang • Aktivitas dan ruang gerak mulai mengarah ke luar (fase perluasan) • Masa transisi antara dunia khayal dan nyata • Kontak dengan dunia luar terjadi secara sederhana • Permainan bersifat individu (fase kelompok awal) • Bersifat spontan dan ingin tahu • Sudah mengerti ruang dan waktu • Suka dongeng • Warna berpengaruh • Jangkauan tangan anak
5 - 8 th	<ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan badan sudah baik • Koordinasi psiko-motorik semakin berkembang • Kontak dengan lingkungan luar semakin matang • Permainan berkelompok • Ketergantungan dengan orang tua berkurang • Puncak kesenangan bermain adalah pada umur 8 th • Bentuk lebih berpengaruh dari pada warna • Kadang kontak dengan teman kadang ingin sendiri • Rasa tanggung jawab mulai tumbuh
8 - 12 th	<ul style="list-style-type: none"> • Koordinasi psiko-motorik semakin baik • Permainan berkelompok, teratur dan disiplin • Kegiatan bermain merupakan kegiatan setelah belajar • Menunjukkan minat pada hal-hal tertentu • Sifat ingin tahu, coba-coba, menyelidiki dan aktif • Sudah bisa memisahkan persepsi dengan tindakan dengan menggunakan

	logika logika dalam bertindak
	<ul style="list-style-type: none">• Dapat memahami peraturan• Tidak tergantung pada individu lain• Lingkungan sosial mulai meluas, ditunjukkan dengan usaha melepaskan diri dari keluarga untuk memperluas pergaulan

Tabel 2.1.

Karakteristik Perkembangan dan Pertumbuhan Psiko-fisik Anak
Sumber : Rangkuman Penulis dari Dr. Kartini Kartono, *Psikologi Anak* dan Elizabeth G. Hurlock, *Perkembangan Anak*.

2.3. Anak-anak dan Kebutuhan Bermainnya

2.3.1. Arti Bermain bagi Anak

Bermain bagi anak-anak boleh dikatakan adalah sebagai pekerjaannya sehari-hari. Maka dikatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Namun sebenarnya sambil bermain anak-anak juga sedang belajar atau lebih dikenal dengan *learning by playing*, yaitu belajar untuk mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya.² Oleh karena itu maka tidak salah apabila banyak peneliti dan pemerhati anak mengatakan bahwa pada hakekatnya kegiatan belajar bagi anak adalah bermain.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan atau untuk bersenang-senang.³ Jadi apapun kegiatannya apabila dilakukan dengan senang bisa dikatakan bermain. Walaupun bila sebenarnya bekerja namun bila dilakukan dengan senang dan atas inisiatif si anak maka pekerjaan itu bisa disebut sebagai bermain.⁴ Begitu pula bila ajakan bermain merupakan inisiatif orang tua, namun si anak menyenangkannya hal itu juga bisa disebut sebagai bermain. Sebaliknya bila si anak melakukannya karena terpaksa maka tak bisa dikatakan bermain.

² Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak; Perkembangan Bermain*, jilid 1, terjemahan dr. Med. Meitasari Tjandrasa, Erlangga, p.319.

³ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1991.

⁴ Majalah Nakita; *Mainan dan Permainan*, P.T. Gramedia, Jakarta, Juni 2001, p.16-27.

Teori mengenai awal mulanya adanya kegiatan bermain muncul pada saat pertengahan abad ke 19 berdasarkan dari dasar teori evolusi. Teori-teori ini mengungkapkan bahwa bermain timbul dikarenakan :⁵

- a. *Surplus Energy* (kelebihan energi).
Anak melakukan kegiatan bermain karena adanya kelebihan energi dalam dirinya.
- b. *Instinct* (Insting).
Bermain adalah melatih insting. Pada awalnya manusia belajar insting melalui binatang dalam berusaha mendapatkan buruannya.
- c. *Preparation* (Persiapan).
Bermain juga merupakan persiapan bagi anak untuk persiapan kelak ia bekerja ataupun untuk kehidupan masa depannya.
- d. *Relaxation* (Kegiatan bersantai).
Bermain merupakan penyegaran setelah sekian lama bekerja atau belajar secara formal.

2.3.2. Kategori Bermain

Kategori bermain berdasarkan kegiatan yang dilakukan dibedakan menjadi dua yaitu :⁶

1. *Active Play* (bermain aktif).
Dalam bermain aktif kesenangan dapat dicapai melalui apa yang dilakukan. Pemain dalam permainan ini membutuhkan energi yang besar. Misalnya anak berlari-lari oleh karena hanya ingin untuk bersenang –senang.
2. *Amusement or passive play* (hiburan atau bermain pasif).
Dalam bermain pasif kesenangan yang diperoleh dari aktifitas yang dilakukan oleh orang lain. Pemain dalam permainan ini hanya membutuhkan energi yang sedikit. Misalnya anak melihat temannya bermain, melihat aktivitas manusia

⁵ Aase Eriksen, M.Arch., Ph.D., *Playground Design, Outdoor Environments for Learning and Development*, Van Nostrand Reinhold Company, New York, 1985, p.4-5.

⁶ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak; Perkembangan Bermain*, jilid 1, terjemahan dr. Med. Meitasari Tjandrasa, Erlangga, p.321.

atau binatang di televisi, membaca buku atau komik dll. Walaupun tidak membutuhkan banyak energi namun kesenangan yang diperoleh sederajat dengan kesenangan yang diperoleh melalui bermain aktif.

2.3.3. Fungsi Bermain Bagi Anak

Bermain merupakan hal yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Bermain memberikan kontribusi yang besar bagi perkembangan anak yaitu :⁷

1. *Physical development* (Membantu perkembangan fisik anak).

Bermain secara aktif akan sangat membantu dalam mengembangkan otot dan semua bagian tubuh mereka. Bermain juga merupakan akibat dari kelebihan energi yang apabila tidak disalurkan akan membuat anak menjadi gugup tertekan, tegang dan menjadi lekas marah.

2. *Encouragement of communication* (Mendorong untuk berkomunikasi).

Agar permainan yang mereka mainkan dapat berjalan dengan baik maka mereka harus mengkomunikasikan dengan baik dan belajar mengerti terhadap komunikasi yang diberikan kepada dirinya.

3. *Outlet for pent-up emotional energy* (Penyaluran emosi yang terpendam).

Bermain dapat membuat anak-anak dapat melepaskan ketegangan mereka kaitannya dengan lingkungan yang membatasi tingkah laku mereka.

4. *Outlet for needs and desire* (Penyaluran kebutuhan dan keinginan).

Kebutuhan dan keinginan seorang anak sering kali tidak dapat ditemui di tempat lain selain pada saat bermain.

5. *Source of learning* (Sumber dari belajar / pelajaran).

Bermain menawarkan banyak hal untuk dipelajari, seperti melalui membaca buku, menonton televisi, atau bereksplorasi terhadap lingkungan sekitar. Hal ini mungkin tidak dapat ditemui saat pada saat anak berada di rumah atau di sekolah.

6. *Stimulant to creativity* (Rangsangan untuk berkreasi).

Melalui bermain anak akan menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang telah ada, dan hal ini akan menjadi suatu hal yang sangat menarik Apa

⁷ Ibid, p.323.

yang mereka ciptakan dapat mereka transferkan ke dalam situasi di luar kegiatan bermain mereka.

7. *Development of self-insight* (Perkembangan pengetahuan diri).

Anak-anak mempelajari kemampuan mereka dan membandingkannya dengan teman-teman mereka dalam bermain. Bermain akan membantu mereka untuk mengembangkan konsep mengenai diri mereka sendiri dengan lebih terperinci dan lebih realistis.

8. *Learning to be social* (Belajar bersosialisasi).

Bermain akan membantu anak bagaimana meletakkan dasar bersosialisasi, bagaimana berhubungan dengan orang lain dan membangkitkan rasa kebersamaan dalam memecahkan suatu permasalahan.

9. *Moral Standart* (Standart moral).

Walupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok namun tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

10. *Learning to play appropriate sex roles* (Belajar untuk bermain sesuai gender).

Anak-anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai gender mereka. Hal ini membuat mereka belajar bagaimana mereka dapat diterima dalam sebuah kelompok bermain baik dengan teman sejenis atau berbeda lawan jenis.

11. *Development of desirable personality traits* (Mengembangkan kepribadian).

Melalui hubungan yang terjadi antar sesama anggota dalam suatu kelompok bermain, anak belajar bagaimana untuk menjadi anak yang murah hati, mudah bekerja sama, dapat dipercaya dan menjadi orang yang menyenangkan.

2.3.4. Tingkat Perkembangan Bermain Pada Anak

Tingkat perkembangan bermain pada anak menurut :

1. Elizabeth B. Hurlock.⁸

a. *Exploratory stage* (fase penyelidikan , 3 bulan – 1 tahun).

Mulai umur 3 bulan anak mulai dapat mengamati orang dan benda yang ada di sekitarnya, dan mereka tertarik untuk menjangkau ataupun

⁸ Ibid, p.324.

menyentuhnya. Namun hal ini dibatasi oleh keterbatasan fisik awal mereka.

b. *Toy stage* (fase bermain dengan mainan, 1 – 6 tahun).

Pada fase ini anak mulai tertarik dengan mainan dan bermain dengan mainannya sendiri. Antara umur 2 – 3 tahun anak menganggap mainannya memiliki kehidupan.

c. *Play stage* (fase bermain, 6 – 12 tahun).

Pada awalnya anak tetap bermain dengan mainannya namun ia mulai menyadari banyak teman di sekitarnya yang membuat anak tertarik untuk bermain secara bersama-sama, seperti permainan kelompok, olah raga, menyalurkan hobby dan bermain dengan aturan yang terstruktur.

d. *Daydream stage* (12 tahun keatas).

Setelah memasuki masa pubertas anak mulai tidak tertarik dengan kegiatan bermain. Pada usia ini anak lebih tertarik dan menikmati masa-masa bermain mereka melalui melamun.

2. Aase Eriksen.⁹

a. *Preconceptual phase* (18 bulan - 4 tahun).

Merupakan fase perkembangan bermain anak yang di dalamnya anak tertarik untuk mengembangkan dirinya melalui menciptakan bentuk dan simbol-simbol baru, meniru peran dan belajar bahasa.

1. *Constructive play* (umur 18 – 24 bulan).

Anak mulai bermain dengan tujuan. Segala aktivitas yang dilakukan menghasilkan kreativitas dan anak menggunakan segala macam material dan bahan untuk berkreasi dan mencapai tujuannya. Dengan segala macam bahan ini anak mencoba menata, mengatur dan membentuknya menjadi suatu benda baru yang kreatif.

2. *Symbolic play* (umur 2 – 3 tahun).

Anak mulai tertarik dengan mainan dan mengimajinasikan bahwa mainan yang dimilikinya memiliki kehidupan sehingga dapat

⁹ Aase Eriksen, M.Arch., Ph.D., *Playground Design, Outdoor Environments for Learning and Development*, Van Nostrand Reinhold Company, New York, 1985, p.5-7.

berkomunikasi dengan dirinya. Anak juga mengibaratkan benda yang disekitarnya merupakan suatu obyek lain dan mengkoordinasikannya ke dalam suatu event tertentu.

3. *Sociodramatic play* (umur 3 – 4 tahun).

Anak mulai tertarik untuk bermain bersama dengan anak-anak yang lain atau bersosialisasi dengan bermain peran bersama dengan anak-anak yang lain. Peran yang dimainkan biasanya merupakan cita-cita ataupun kehidupan masa depannya kelak.

b. *Intuitive phase* (4 - 8 tahun).

Pada fase ini perkembangan yang terjadi adalah :

- Anak mulai menggunakan intuisi dan secara kontinyu mengembangkan intuisinya melalui setiap kejadian nyata di sekitarnya. Mulai bermain dengan menggunakan logika.
- Bermain secara bersama-sama dengan aturan yang lebih kompleks.
- Aturan permainan bisa saja disajikan dalam suatu permainan sociodramatic namun lebih mengesankan kejadian yang sebenarnya ataupun sesuai dengan standart kehidupan sehari-hari.
- Bermain dengan jenis permainan yang melatih pengetahuan verbal.

c. *Concrete operations phase* (7 – 11 tahun).

Pada fase ini perkembangan yang terjadi adalah :

- Kemampuan persepsi anak semakin berkembang.
- Kemampuan anak untuk bereksperimen dan mengorganisasikan class, hubungan dan angka dalam beberapa kategori mulai mengalami perkembangan yang significant.
- Anak semakin masuk dalam hubungan sosial yang semakin kompleks dan semakin tertarik untuk bermain dalam jenis permainan yang menggunakan aturan-aturan.
- Anak juga mulai tertarik untuk masuk dalam kegiatan-kegiatan dan abyek-obyek yang nyata. Anak ingin untuk melihat, meraba, merasakan, mencium obyek-obyek baru atau yang baru saja dikenalnya secara langsung.

d. *Formal operations phase* (11– 15 tahun)

Pada fase ini perkembangan yang terjadi adalah :

- Mulai memiliki argumen tersendiri dalam memecahkan masalah.
- Mampu membuat suatu rumusan teori dan hipotesa yang kebenarannya akan mereka uji dalam kehidupan sehari-hari di sekitar mereka.
- Kesenangannya tidak lagi bermain dengan permainan dengan peraturan-peraturan tetapi mulai dengan hal-hal yang menghasilkan kreatifitas melalui situasi-situasi yang kompleks.
- Lebih tertarik pada permainan dan kegiatan yang mendekati kenyataan yang sebenarnya, contohnya : simulasi komputer.

2.3.5. Bentuk dan Macam Permainan Bagi Anak

Bentuk dan macam permainan menurut :

1. Aase Eriksen.¹⁰

a. Permainan yang memacu perkembangan fisik.

- Sensorik.

Menyentuh dan disentuh (*touching and being touched*), melihat warna dan bentuk (*seeing*), mendengarkan suara (*hearing*), mencium bau (*smelling*).

- Motorik.

Berlari, memanjat, keseimbangan, mendaki, membangun, berjalan, menanam, menggali, bermain dll.

b. Permainan yang memacu perkembangan emosional.

Misalnya melalui aktivitas : bereksperimen, berfantasi, membangun, berpartisipasi dalam permainan group dll.

c. Permainan yang memacu perkembangan sosial.

Misalnya melalui aktivitas : menari, mendengarkan cerita, eksplorasi dalam group, *sharing*, menyanyi (*singing / creative noise making*), permainan kerjasama dll.

¹⁰ Ibid, p.79-80.

- d. Permainan yang memacu perkembangan intelektual atau kognitive.
Misalnya melalui aktivitas : Eksplorasi, membaca buku, membuat sesuatu, mengidentifikasi (matching, naming, identifying), menulis dll.
2. Dr Kartino Kartono.¹¹
 - a. Permainan gerakan.
Anak-anak bermain bersama rekan-rekannya, melakukan kerja sama dengan beraneka ragam gerak dan olah tubuh.
 - b. Permainan memberi bentuk.
Kegiatan memberi bentuk ini pada fase permulaan berupa kegiatan yang destruktif dengan jalan meremas-remas, merusak, menyobek-nyobek, mencabik-cabik, mempreteli dll. Lambat laun anak bisa memberikan bentuk yang lebih konstruktif pada macam-macam materi yang disediakan.
 - c. Permainan ilusi.
Pada jenis ini unsur fantasi memegang peranan yang sangat penting. Misalnya sebuah sapu difantasi sebagai kuda tunggangan, bermain ibu-ibuan, dokter-dokteran dll. Dengan permainan ini anak dengan semangat memasuki dunia ilusi yang dijadikan dunia sungguhan oleh fantasi anak.
 3. Versi Majalah Nakita.¹²
 - a. Permainan bebas dan spontan.
Permainan yang semata-mata ditujukan untuk memperoleh kesenangan, jadi tidak ada tujuan akhir yang akan dicapai, jadi bukan untuk meraih prestasi tertentu.
 - b. Bermain eksplorasi.
Dalam permainan ini anak menjelajahi lingkungan di sekitarnya untuk memuaskan rasa ingin tahunya.
 - c. Permainan konstruktif.
Merupakan bentuk permainan aktif karena anak mewujudkan kreasinya dengan memanfaatkan bahan atau benda di sekitarnya.

¹¹ Dra. Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, Penerbit Alumni, Bandung, 1979, p.127.

¹² Majalah Nakita; *Mainan dan Permainan*, P.T. Gramedia, Jakarta, Juni 2001, p.16-27.

d. Permainan dengan aturan.

Permainan yang dilakukan secara kelompok dengan peraturan yang mengikat dalam bermain.

e. Permainan sosial.

Permainan yang dilakukan secara bersama-sama yang di dalamnya melibatkan seluruh anggota kelompok.

f. Permainan khayal.

Permainan yang dilakukan anak dengan membayangkan dirinya berada dalam suatu situasi tertentu dan “pura-pura menjadi” tokoh yang diimajinasikan.

2.4. Prinsip Pendidikan Bagi Anak

Dua orang pakar yang prinsip pendidikannya hingga kini tidak bisa dilepaskan pengaruhnya terhadap proses pengajaran di lembaga pendidikan bagi anak adalah Maria Montessori dan Friederich Wilhelm August Froebel. Kedua pakar inilah yang meletakkan dasar-dasar dalam pendidikan anak. Secara garis besar prinsip pendidikan mereka dapat dijelaskan sebagai berikut :

2.4.1. Prinsip Pendidikan Montessori

(Disarikan dari : - www.montessori.edu.

- *Montessori Untuk Prasekolah, Elizabeth G. Hainstock.*
- *Montessori Untuk Sekolah Dasar, Elizabeth G. Hainstock.*
- *Majalah Ayahbunda, No. 4, Edisi 22 Februari – 7 Maret 1997.)*

Metode Montessori dikembangkan dari hasil kerja dan pengamatan Dr. Maria Montessori (1870 – 1952) pada awal tahun 1900-an. Berdasarkan pengamatan yang seksama terhadap perilaku anak-anak didiknya, Montessori berkesimpulan bahwa di dalam tubuh anak pada dasarnya tersimpan semangat belajar yang luar biasa. Menurutnya perilaku anak yang cuma berlarian kian-kemari, menyentuh, memegang, mengamati bahkan merusak benda-benda yang menarik baginya, sebenarnya merupakan gaya belajar mereka yang khas.

Montessori mengemukakan bahwa kemampuan belajar yang luar biasa ini didorong oleh adanya kemampuan “absorbent mind” (pikiran yang dapat menyerap) anak. Pikiran yang dapat menyerap ini juga membuat anak berasimilasi secara terus menerus dan tanpa sadar dari dunia yang ada di sekelilingnya. Karena keyakinannya bahwa anak menyerap pelajaran dari lingkungan fisik dimana ia tinggal, maka lingkungan sekitarnya harus menjadi lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan seharusnya sebagai pembuka jalan pikiran anak, dan bukannya alat cetak. Berangkat dari pemikiran tersebut Montessori berpendapat bahwa lingkungan yang kondusif bagi anak dapat dicapai bila terkandung prinsip :

1. Observation.

Suatu pendidikan akan mudah diserap oleh anak apabila lingkungannya menyediakan contoh-contoh yang kongkret sehingga membuat anak dapat dengan langsung mengamati, menyentuh kemudian mencoba dan berlatih secara terus menerus dengan contoh-contoh yang telah disediakan ataupun mencobanya sendiri dengan benda-benda yang ada di sekitarnya

2. Individual Liberty.

Anak akan mendapatkan kepuasan dalam proses pencariannya apabila mereka diberi kebebasan memilih aktivitasnya sendiri dan melakukannya itu sendiri.

Hal ini akan membuat anak belajar untuk bereaksi secara bebas dan mengembangkan dirinya sendiri dalam garis-garis pemikirannya sendiri.

3. Preparation of Environment.

Bila anak dibiarkan melakukannya sendiri maka tugas pendidik adalah mempersiapkan lingkungan belajar anak yang responsif pada kebutuhan masing-masing anak. Dalam hal ini guru tetap membimbing, mengarahkan dan membuat aturan bagi sang anak tanpa harus membuat anak terlalu merasakan kehadiran sang pendidik. Dengan kata lain pendidik hanya sebagai pengarah dan pembimbing anak bila diperlukan sehingga pendidik tidak berpotensi menjadi penghalang anak dan pengalaman-pengalaman barunya.

2.4.2. Prinsip Pendidikan Froebel.

(Disarikan dari : *Majalah Ayahbunda*, No. 4, Edisi 22 Februari – 7 Maret 1997)

Froebel (1782 – 1852) adalah seorang pendidik yang memiliki kecenderungan mistis. Teori-teorinya yang memang khusus untuk anak dikenal sangat syarat dengan simbolisme. Menurut konsep Froebel ada tiga hal penting di dalam pendidikan anak, yaitu :

1. The Gifts.

Yang dimaksud dengan gift adalah sejumlah benda aneka bentuk yang bisa diraba dan dimainkan oleh anak-anak dengan cara tertentu. Misalnya :

- Bola yang permukaannya disebut the sphere, yang menurut Froebel, bola melambangkan kemanunggalan dan keutuhan alam semesta.
- Silinder dan kubus yang terbuat dari kayu. Silinder dianggap sebagai bentuk perantara, sementara kubus dianggap sebagai melambangkan konsep lawan.

2. The Occupations.

Yang dimaksud dengan the occupations adalah serangkaian kegiatan berupa memintal benang, melipat kertas, memotong, menjahit, melukis dan membuat model dari tanah liat, yang kesemuanya melambangkan kegiatan primitif manusia. Kegiatan ini memberi kesempatan kepada anak untuk berekspresi artistik.

3. The Motheris Plays.

Yang dimaksud dengan adanya motheris play adalah pengadopsian lagu-lagu dan permainan (games) para wanita desa dan anak-anaknya, disamping itu juga kegiatan sosial dan pengenalan alam sekitar.

2.5. Kesimpulan Tinjauan Umum Dunia Anak

Pada tinjauan umum dunia anak yang telah disampaikan diatas dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam kondisi normal anak akan mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang semakin meningkat sejalan dengan bertambahnya usia anak.
2. Bermain adalah suatu kegiatan yang mutlak dibutuhkan oleh anak karena dunia anak adalah dunia bermain. Sambil bermain anak juga akan belajar mengembangkan seluruh aspek dalam kehidupannya. Oleh karenanya tidak salah apabila pemerhati dunia anak berpendapat bahwa kegiatan belajar bagi anak adalah bermain.
3. Anak dalam proses bermain juga akan mengalami perkembangan sejalan dengan bertambahnya usia anak.