

Bermain Sambil Belajar

MEI 21, 2021

Bermain merangsang imajinasi anak dan mendorong pemecahan masalah. M dapat mengomentari apa yang ia temukan, mengajukan pertanyaan atau membantu anak mengeksplorasi permainan dengan cara yang baru.

bermain dan belajar merupakan dua hal yang berjalan beriringan.

Bermain merangsang imajinasi anak dan mendorong pemecahan masalah. Hal ini menyebabkan rasa ingin tahu anak menjadi besar yang mengarah ke kreatifitas, pengambilan resiko dan penemuan. Selama bermain, orang tua dan pengasuh harus memperkaya lingkungan dengan benda-benda yang memberikan kesempatan belajar bagi anak-anak.

Saat anak bermain, orang dewasa juga dapat mengomentari apa yang ia temukan, mengajukan pertanyaan atau membantu anak mengeksplorasi permainan dengan cara yang baru.

Belajar melalui bermain

Ketika memilih permainan atau mainan untuk si kecil, sebaiknya pilihlah mainan yang berkaitan dengan kognitif, emosional, perkembangan fisik, sosial dan tentunya permainan yang menyenangkan. Seperti mainan bola yang akan membantu mereka belajar untuk melempar dan menangkap melalui permainan fisik. Bermain blok akan meningkatkan keterampilah motorik halus. Memainkan alat musik akan melatih koordinasi tangan dan mata. Buku bertekstur dan berwarna akan meningkatkan kemampuan bahasanya. Permainan imajinatif seperti bermain masak-masakan akan membantu mengembangkan daya imajinasi anak serta melatih keterampilan sosial, kepercayaan diri, bahasa, rasa berbagi, dsb.

Jenis permainan dan pelajaran

Bermain permainan yang kreatif mendorong anak untuk berkesperimen dan mengekspresikan ide-ide sendiri. Membuat permainan seni sederhana dengan menggunakan kertas, gunting, cat, spidol, bermain adonan atau lilin, dll. Selain mainan dan benda-benda yang membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak, bermain juga harus mencakup item yang mengembangkan keterampilan motorik kasarnya.

Keterampilan motorik kasar yang diperlukan untuk mengontrol otot tubuh untuk berjalan, berlari dan kegiatan lainnya. Bermain perosotan, trampoline, tangga tali,

dsb, merupakan contoh permainan untuk mengembangkan koordinasi, keseimbangan dan permainan fisik sambil menstimulasi anak dengan petualangan.

Meskipun televisi, video game, dan komputer memungkinkan si kecil untuk belajar, tetapi alat-alat hiburan tersebut bukan merupakan bagian dari bermain aktif. Berbagi cerita, penemuan, pemecahan masalah, interaksi sosial dan elemen lain dari bermain merupakan komponen pembelajaran. Oleh karena itu, bermain dan belajar merupakan dua hal yang berjalan beriringan.

Bagikan sekarang