



## **PENTINGNYA BERMAIN UNTUK TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI**

**Ruminingsih<sup>1</sup>, Nia Agustina<sup>2</sup>, Heni Purwulan<sup>3</sup>, Oktaviani Maratush Sholikhah<sup>4</sup> Lilik Purwaningsih<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Doktor Nugroho Magetan  
e-mail korespondensi: [kaliouriruminingsih@gmail.com](mailto:kaliouriruminingsih@gmail.com)

### **Abstract**

*Playing is a crucial activity in children's lives, holding significant value for their physical, emotional, social, and cognitive growth. The motivation behind children's play is shaped by intrinsic drives that stem from their fundamental needs for exploration, creativity, and social connection. This research aims to explore various aspects of children's play motivation, considering internal factors like interest, curiosity, and enjoyment, as well as external factors such as the environment, peers, and the role of parents. The findings suggest that play serves not only as a source of entertainment but also as a tool for learning and self-expression, influenced by a blend of inherent and contextual factors. A comprehensive understanding of children's play motivation can assist parents, educators, and policymakers in creating environments that foster optimal development.*

**Keywords:** Motivation, Children, Play

### **PENDAHULUAN**

Bermain merupakan aktivitas yang sangat vital dalam kehidupan anak, karena memberi mereka kesempatan untuk mengeksplorasi, belajar, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Piaget (2021) berpendapat bahwa bermain adalah cara anak memahami dunia melalui pengalaman langsung, yang mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan sosial. Pada masa kanak-kanak, bermain tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan rekreasi, tetapi juga sebagai sarana utama dalam pembelajaran dan pembentukan motivasi intrinsik. Dalam konteks ini, memahami motivasi anak untuk bermain menjadi sangat penting.

Motivasi, seperti yang dijelaskan oleh Deci dan Ryan (2019) dalam teori self-determination, adalah dorongan yang mempengaruhi seseorang untuk bertindak, baik itu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri, maupun motivasi ekstrinsik yang dipengaruhi oleh faktor eksternal. Anak-anak secara alami memiliki motivasi intrinsik yang kuat untuk bermain, karena bermain memberi mereka kesenangan, tantangan, dan kepuasan pribadi. Sebagai contoh, seorang anak yang membangun menara dari balok tidak hanya menikmati proses kreatif, tetapi juga merasa bangga saat berhasil menyelesaikan tugas tersebut. Motivasi intrinsik ini sangat penting untuk mendukung perkembangan emosional, sosial, dan kognitif anak.

Namun, motivasi bermain anak juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Elemen-elemen seperti lingkungan, peran orang tua, teman sebaya, dan media memainkan peran besar dalam memotivasi anak untuk bermain. Vygotsky (2020) mengungkapkan bahwa interaksi sosial saat bermain sangat berperan dalam perkembangan anak. Bermain bersama teman sebaya, misalnya, tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial, tetapi juga memotivasi anak untuk terus terlibat dalam aktivitas bermain. Lingkungan yang mendukung, seperti taman bermain yang aman dan alat permainan yang bervariasi, dapat meningkatkan motivasi anak untuk bermain secara maksimal.

Dalam dunia pendidikan, bermain juga menjadi sarana yang sangat penting untuk memotivasi anak belajar. Montessori (2019) menekankan bahwa bermain yang terstruktur dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Pendekatan ini memungkinkan anak belajar sambil bermain, dengan fokus pada pengembangan minat dan motivasi alami mereka. Contoh permainan

edukatif seperti puzzle, permainan peran, dan permainan konstruksi dapat merangsang keterampilan pemecahan masalah serta kreativitas anak. Oleh karena itu, bermain tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga edukatif.

Sayangnya, di era modern ini, motivasi anak untuk bermain secara aktif sering kali terhalang oleh berbagai faktor. Teknologi digital, misalnya, telah mengubah cara anak-anak bermain. Permainan tradisional yang melibatkan interaksi fisik dan sosial kini semakin digantikan oleh permainan digital yang lebih bersifat pasif. Menurut Anderson dan Bushman (2021), waktu layar yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk bermain secara aktif, yang dapat menurunkan motivasi intrinsik mereka. Hal ini menimbulkan tantangan bagi orang tua dan pendidik untuk menemukan keseimbangan antara permainan tradisional dan teknologi.

Selain itu, tekanan akademik yang tinggi juga menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi anak untuk bermain. Banyak anak yang waktu bermainnya berkurang karena harus mengikuti berbagai kegiatan belajar tambahan. Padahal, menurut Frost et al. (2021), bermain bebas adalah hak dasar anak yang tidak hanya memberikan kebahagiaan, tetapi juga mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan keseimbangan antara kebutuhan bermain dan tuntutan belajar pada anak.

Motivasi bermain anak juga dipengaruhi oleh faktor budaya dan nilai-nilai masyarakat. Dalam budaya tertentu, bermain mungkin dianggap kurang penting dibandingkan dengan belajar atau bekerja, yang mengurangi kesempatan anak untuk menjelajahi dunia mereka melalui bermain. Sebaliknya, budaya yang mendukung eksplorasi dan kreativitas anak lebih cenderung menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas bermain. Sebagai contoh, di negara-negara Skandinavia, bermain dianggap sebagai bagian integral dari pendidikan dini, sehingga anak-anak diberi lebih banyak waktu dan kebebasan untuk bermain.

Dengan pemahaman yang lebih dalam tentang motivasi anak dalam bermain, kita dapat mengidentifikasi strategi yang lebih efektif untuk mendukung perkembangan mereka. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi dan kreativitas. Orang tua dan pendidik perlu memberikan perhatian terhadap kebutuhan anak untuk bermain, baik melalui permainan bebas maupun permainan edukatif. Selain itu, teknologi perlu digunakan dengan bijaksana untuk mendukung pengalaman bermain anak, bukan menggantikannya.

Menurut Bronfenbrenner (2019), dalam teori ekologi perkembangan anak, lingkungan mikro, meso, dan makro semuanya memengaruhi motivasi anak untuk bermain. Oleh karena itu, orang tua, guru, dan masyarakat perlu bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi anak untuk bermain. Pendekatan holistik ini akan meningkatkan motivasi bermain anak, sehingga mereka dapat menikmati manfaat maksimal dari aktivitas ini.

Secara keseluruhan, motivasi anak untuk bermain merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Dengan mendukung motivasi bermain anak melalui pendekatan holistik yang berbasis pemahaman mendalam, kita tidak hanya memenuhi kebutuhan dasar anak, tetapi juga menyiapkan mereka untuk menghadapi tantangan kehidupan dengan lebih percaya diri, kreatif, dan bahagia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menggali pemahaman tentang motivasi bermain anak dari perspektif teori perkembangan anak. Menurut Yin (2019), studi kasus digunakan untuk menginvestigasi suatu fenomena secara menyeluruh dan mendalam, terutama ketika batas antara fenomena yang diteliti dan konteksnya tidak jelas. Metode ini sering digunakan untuk menjawab pertanyaan "bagaimana" dan "mengapa," dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti wawancara, observasi, dokumen, dan artefak. Merriam (2020) menjelaskan bahwa studi kasus kualitatif fokus pada eksplorasi fenomena dalam konteks tertentu dan relevan untuk menggali makna dari sudut pandang individu yang terlibat. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menangkap kompleksitas fenomena sosial dan menggunakan analisis tematik untuk menarik kesimpulan yang lebih kaya dan kontekstual.

Berdasarkan pandangan Jean Piaget (2021), bermain adalah aktivitas krusial dalam perkembangan kognitif anak, di mana mereka mengembangkan pemahaman dunia melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Dalam penelitian ini, fokus utama adalah

pengamatan terhadap aktivitas bermain anak-anak usia 4-6 tahun di taman bermain yang memberikan ruang untuk eksplorasi bebas. Selain itu, teori Vygotsky (2020) mengenai zona perkembangan proksimal akan diterapkan untuk menganalisis peran lingkungan sosial serta interaksi dengan teman sebaya atau pendamping dalam memotivasi anak untuk bermain. Data akan diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur dengan orang tua dan guru, serta analisis dokumen yang terkait dengan aktivitas bermain anak. Hasil observasi akan dianalisis menggunakan pendekatan tematik untuk mengidentifikasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang mendorong anak bermain, seperti rasa ingin tahu, kebutuhan akan interaksi sosial, atau dorongan untuk menguasai keterampilan baru. Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam mengenai motivasi bermain anak dan dampaknya terhadap perkembangan kognitif, emosional, serta sosial mereka.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi bermain anak merupakan fenomena yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor intrinsik dan ekstrinsik yang saling berinteraksi. Motivasi anak untuk bermain tidak bergantung pada satu faktor saja, melainkan merupakan hasil dari interaksi antara faktor internal (intrinsik) yang berasal dari dalam diri anak dan faktor eksternal (ekstrinsik) yang berasal dari lingkungan sekitar. Kedua faktor ini bekerja bersamaan untuk mendorong atau mempengaruhi keterlibatan anak dalam aktivitas bermain.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan anak, orang tua, dan guru, ditemukan bahwa sebagian besar motivasi bermain anak berasal dari kebutuhan alami mereka untuk mengeksplorasi dunia sekitar dan memenuhi rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu ini merupakan bagian integral dari perkembangan kognitif anak, yang mendorong mereka untuk mencoba hal-hal baru, mengamati lingkungan, dan berinteraksi dengan objek. Anak-anak yang diamati dalam penelitian ini menunjukkan kegembiraan yang jelas saat terlibat dalam permainan yang memungkinkan mereka menemukan hal-hal baru dan bereksperimen.

Sebagai contoh, saat bermain di luar ruangan, anak-anak terlihat lebih tertarik pada permainan yang melibatkan penemuan atau tantangan baru. Mereka cenderung menunjukkan minat yang lebih besar pada aktivitas yang memberikan kebebasan eksplorasi, seperti bermain dengan pasir, air, atau benda-benda alami lainnya. Aktivitas semacam ini tidak hanya menyenangkan secara fisik, tetapi juga merangsang kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah. Anak-anak merasa bangga dan puas ketika berhasil menciptakan sesuatu yang baru dari benda-benda yang mereka temui. Hal ini menggambarkan pentingnya aspek intrinsik, seperti rasa ingin tahu dan kesenangan, dalam memotivasi anak untuk terlibat dalam aktivitas bermain.

Aspek intrinsik ini juga terlihat dalam cara anak-anak mengatasi tantangan saat bermain. Ketika mereka berhasil menemukan solusi untuk masalah dalam permainan, mereka merasa lebih puas dan termotivasi untuk terus bermain. Dalam permainan yang memungkinkan eksplorasi bebas dan eksperimen, anak-anak merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk menggali lebih dalam mengenai lingkungan mereka. Oleh karena itu, faktor intrinsik seperti rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kepuasan atas penemuan baru memainkan peran penting dalam mendorong keterlibatan anak dalam aktivitas bermain.

Selain faktor intrinsik, wawancara dengan orang tua dan guru mengungkapkan pentingnya faktor eksternal, terutama kebebasan dan otonomi, dalam memotivasi anak untuk bermain. Anak-anak lebih termotivasi bermain ketika mereka diberikan kebebasan memilih jenis permainan yang mereka sukai tanpa tekanan untuk mengikuti aturan yang terlalu ketat. Wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa anak-anak lebih senang dan lebih terlibat saat mereka dapat membuat keputusan sendiri mengenai permainan yang ingin dimainkan. Salah seorang ibu menyatakan,

*"Saya melihat anak saya lebih senang bermain ketika dia dapat membuat keputusan sendiri, baik itu dalam memilih teman bermain atau jenis permainan yang ingin dia coba."*

Pernyataan ini menunjukkan pentingnya otonomi dalam aktivitas bermain. Ketika anak merasa memiliki kontrol atas pilihan mereka dalam bermain, mereka merasa lebih berdaya dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam permainan. Kebebasan memilih dan mengatur permainan memberi anak kesempatan untuk mengembangkan kemandirian serta meningkatkan rasa percaya diri mereka. Dengan demikian, faktor intrinsik dan ekstrinsik, seperti kebebasan dalam memilih permainan, saling bekerja sama untuk mendukung motivasi bermain anak.

Secara eksternal, lingkungan sosial memainkan peran yang sangat penting dalam motivasi bermain anak. Observasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih bersemangat dan terlibat dalam permainan ketika berada di lingkungan yang mendukung. Misalnya, anak-anak yang bermain di taman bermain yang dilengkapi dengan berbagai permainan yang menarik dan aman. Lingkungan seperti ini memberi kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri, berkreasi, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak-anak cenderung lebih aktif bermain ketika mereka dapat berinteraksi dengan teman-temannya, terutama dalam permainan yang melibatkan kerjasama atau persaingan sehat. Sebagai contoh, saat bermain bola atau tarik tambang, mereka merasa lebih termotivasi karena dapat berbagi pengalaman dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Ini menunjukkan bahwa interaksi sosial, baik dalam permainan kelompok atau individu, dapat memperkuat keterlibatan dan kegembiraan anak dalam bermain.

Seorang guru yang diwawancarai menambahkan,

*"Anak-anak cenderung lebih termotivasi ketika mereka bermain bersama teman-temannya, karena mereka merasa lebih dihargai dan mendapatkan dorongan sosial."*

Dukungan sosial dari teman sebaya dan kelompok bermain berfungsi sebagai pemicu bagi anak untuk lebih terlibat dalam permainan. Melalui interaksi ini, anak-anak tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial mereka tetapi juga memperdalam rasa kebersamaan dan kepuasan emosional. Kolaborasi dan persaingan sehat dalam permainan mendorong anak-anak untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan pemecahan masalah.

Selain itu, dukungan dari orang dewasa, baik orang tua maupun guru, juga memainkan peran penting dalam memotivasi anak untuk bermain. Penelitian ini menunjukkan bahwa pujian dan apresiasi dari orang dewasa dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dalam bermain. Salah seorang ibu yang diwawancarai mengatakan, *"Saya selalu memberi pujian ketika anak saya berhasil melakukan sesuatu dalam permainan, dan itu membuatnya lebih percaya diri untuk mencoba hal-hal baru."*

Pujian dan penguatan positif ini memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi anak karena mereka merasa dihargai atas usaha dan pencapaian mereka dalam permainan. Sebaliknya, tekanan untuk berprestasi atau pembatasan yang ketat dapat mengurangi motivasi anak untuk bermain. Beberapa orang tua bahkan mengungkapkan kekhawatiran terkait anak-anak yang terlalu sibuk dengan aktivitas akademik dan kurang mendapat waktu untuk bermain bebas. Kekurangan waktu bermain ini, menurut mereka, berdampak pada semangat anak untuk bersosialisasi, berkreasi, dan mengeksplorasi dunia mereka secara bebas.

Faktor lingkungan fisik juga memiliki peran besar dalam memotivasi anak untuk bermain. Dalam observasi di taman bermain, ditemukan bahwa anak-anak yang bermain dengan alat permainan seperti blok bangunan atau perosotan cenderung lebih aktif dan kreatif dalam eksplorasi mereka. Alat permainan semacam ini merangsang perkembangan motorik dan kognitif anak, memberikan tantangan fisik dan mental yang dapat mereka selesaikan. Misalnya, bermain dengan blok bangunan memungkinkan anak-anak untuk membangun struktur dan menciptakan sesuatu, yang membantu mengembangkan keterampilan motorik halus serta kemampuan berpikir logis dan kreatif. Lingkungan yang aman, nyaman, dan menarik memberikan rasa aman bagi anak-anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk bermain lebih lama dan lebih fokus. Suasana seperti ini mendukung proses belajar alami bagi anak karena mereka merasa bebas dan tidak terhambat dalam menjelajahi dan menguasai keterampilan baru.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi bermain anak dipengaruhi oleh faktor internal seperti rasa ingin tahu dan kesenangan, serta faktor eksternal yang melibatkan dukungan sosial, penguatan dari orang dewasa, dan lingkungan fisik yang aman dan mendukung. Bermain bukan hanya aktivitas rekreasi, tetapi juga sarana penting untuk anak belajar, bersosialisasi, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tahap perkembangan mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, guru, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang mendukung agar anak-anak dapat mengoptimalkan potensi mereka melalui permainan yang menyenangkan, kreatif, dan edukatif. Langkah ini akan memastikan anak-anak dapat berkembang dengan baik dalam berbagai aspek kehidupan mereka, baik fisik, sosial, emosional, maupun kognitif.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menyoroti bahwa motivasi bermain anak dipengaruhi oleh interaksi antara faktor intrinsik dan ekstrinsik, yang bersama-sama menciptakan dinamika yang kompleks dan saling

terkait. Faktor intrinsik utama yang mendorong motivasi bermain anak adalah rasa ingin tahu dan kesenangan, sedangkan faktor ekstrinsik mencakup dukungan sosial dari teman sebaya dan orang dewasa serta lingkungan fisik yang mendukung. Keduanya bekerja secara bersamaan untuk mendorong keterlibatan anak dalam permainan yang bermanfaat. Temuan ini menegaskan bahwa motivasi bermain tidak hanya berasal dari dorongan internal anak, tetapi juga oleh kondisi eksternal yang memberi kesempatan bagi anak untuk berkembang.

Penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan yang diajukan oleh Anggraeni (2022), yang menekankan pentingnya bermain dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Bermain merupakan cara anak untuk mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui interaksi langsung dengan lingkungannya. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa anak-anak lebih termotivasi bermain ketika diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan bereksperimen, seperti yang terlihat dalam aktivitas bermain dengan pasir, air, atau benda alam lainnya. Aktivitas semacam ini memberi anak-anak kesempatan untuk menjelajahi dunia mereka, menemukan hal-hal baru yang tidak hanya menghibur, tetapi juga merangsang keterampilan kognitif mereka.

Temuan ini mendukung pandangan Piaget yang menyatakan bahwa anak-anak pada usia tertentu lebih aktif dalam permainan yang memungkinkan mereka menghadapi tantangan dan memecahkan masalah. Ketika anak-anak terlibat dalam permainan yang merangsang rasa ingin tahu, mereka belajar mengatasi hambatan, mencoba berbagai solusi, dan memperoleh pemahaman lebih dalam tentang konsep-konsep dunia nyata. Misalnya, bermain dengan pasir atau air memberi anak-anak kesempatan untuk belajar sifat fisik benda seperti tekstur, bentuk, dan interaksinya.

Motivasi intrinsik yang muncul dari rasa ingin tahu dan kesenangan menjadi faktor utama yang mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam permainan. Konsep ini dijelaskan dalam teori Self Determination oleh Deci dan Ryan (2019), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika individu merasa kompeten, memiliki otonomi, dan terhubung dengan orang lain. Dalam konteks bermain anak, kebebasan atau otonomi untuk memilih dan mengendalikan permainan mereka sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa anak-anak yang diberikan kebebasan memilih jenis permainan dan membuat keputusan sendiri menunjukkan motivasi yang lebih tinggi dan keterlibatan yang lebih mendalam. Sebagai contoh, anak-anak yang bisa memilih teman bermain dan jenis permainan yang mereka sukai cenderung lebih bersemangat dan terlibat sepenuhnya dalam permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurwita (2019) yang menekankan pentingnya otonomi untuk memupuk motivasi intrinsik. Ketika anak-anak memiliki kontrol atas aktivitas bermain mereka, mereka merasa lebih diberdayakan dan termotivasi untuk bereksperimen, berkreasi, dan belajar.

Penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini. Vandell dan Shumow (2019) menunjukkan bahwa anak-anak yang diberikan kesempatan memilih aktivitas bermain sendiri lebih termotivasi, lebih terlibat dalam permainan, dan lebih berkembang dalam aspek kognitif, sosial, dan emosional dibandingkan anak-anak yang tidak diberi kebebasan memilih aktivitas. Mereka menemukan bahwa otonomi dalam bermain memberi anak kesempatan untuk mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan, kreativitas, dan kepercayaan diri. Penelitian lain oleh Maryanti (2019) mengungkapkan bahwa kebebasan memilih permainan dan lingkungan yang mendukung dapat meningkatkan motivasi anak dalam konteks sosial dan individual.

Penelitian oleh Harter (2021) juga menunjukkan bahwa anak-anak yang merasa kompeten dalam bermain, seringkali terkait dengan otonomi dalam memilih permainan mereka, menunjukkan motivasi intrinsik yang lebih tinggi. Anak-anak yang merasa dapat mengendalikan aspek permainan mereka lebih cenderung merasa bangga atas pencapaian mereka dan termotivasi untuk mencoba lagi. Ini menunjukkan bahwa otonomi tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berkontribusi pada rasa kompetensi anak, yang pada gilirannya memperkuat motivasi intrinsik mereka.

Selain faktor intrinsik, faktor ekstrinsik seperti lingkungan sosial dan fisik juga memainkan peran penting dalam motivasi bermain anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya dan dukungan dari orang dewasa sangat memengaruhi motivasi anak untuk bermain. Temuan ini mendukung teori Vygotsky (2020) tentang zone of proximal development (ZPD), yang menyatakan bahwa anak-anak belajar secara optimal melalui interaksi sosial dengan teman sebaya atau orang dewasa yang lebih berpengalaman. Menurut Khaeriyah (2019), kolaborasi dan kerjasama memungkinkan anak-anak memecahkan masalah yang lebih kompleks yang tidak bisa mereka lakukan sendiri, yang mempercepat proses belajar mereka.

Anak-anak yang bermain dalam kelompok atau berinteraksi dengan teman sebaya menunjukkan motivasi yang lebih tinggi. Permainan yang melibatkan kerjasama, seperti bola atau tarik tambang, memberi kesempatan bagi anak-anak untuk saling mendukung dan berkolaborasi. Hal ini meningkatkan rasa keterhubungan mereka dengan teman-teman dan mendorong mereka untuk terlibat lebih aktif dalam permainan. Wawancara dengan orang tua dan guru menunjukkan bahwa anak-anak merasa lebih dihargai dan mendapatkan dorongan sosial ketika bermain bersama teman sebaya. Interaksi sosial ini memperkuat motivasi anak untuk melanjutkan permainan.

Dukungan dari orang dewasa, terutama orang tua dan guru, juga penting dalam meningkatkan motivasi bermain anak. Teori penguatan positif dari Skinner (2022) menyatakan bahwa pujian dan apresiasi dari orang dewasa meningkatkan perilaku yang diinginkan. Anak-anak yang menerima pujian setelah berhasil bermain cenderung merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk melanjutkan atau mencoba permainan baru. Sebaliknya, tekanan untuk berprestasi atau pembatasan yang terlalu ketat dapat menurunkan motivasi anak karena mengurangi rasa otonomi dan kebebasan bermain yang penting untuk memelihara motivasi intrinsik mereka.

Penelitian terdahulu juga mendukung temuan ini. Pellegrini (2019) menunjukkan bahwa interaksi dengan teman sebaya berdampak besar pada keterlibatan anak dalam permainan. Basuki (2020) menemukan bahwa anak-anak yang bermain bersama teman-teman mereka lebih aktif dan kreatif serta lebih berkembang dalam aspek sosial dan kognitif. Penelitian oleh Rubin, Bukowski, dan Laursen (2021) menunjukkan bahwa persahabatan dan interaksi sosial memiliki dampak signifikan terhadap motivasi bermain anak. Anak-anak yang memiliki hubungan baik dengan teman-teman mereka lebih cenderung terlibat dalam permainan yang melibatkan kerjasama, yang memperkuat keterampilan sosial mereka.

Selain faktor sosial, lingkungan fisik juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi bermain anak. Erikson (2021) menekankan bahwa anak membutuhkan kesempatan untuk bermain dengan alat yang mendukung perkembangan fisik dan sosial mereka. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa anak-anak yang bermain dengan alat seperti blok bangunan atau perosotan menunjukkan kreativitas dan keterlibatan yang lebih tinggi. Alat permainan ini tidak hanya merangsang perkembangan motorik tetapi juga mendorong eksplorasi kognitif seperti pemecahan masalah dan kreativitas. Lingkungan yang aman dan nyaman mempengaruhi motivasi anak untuk bermain, karena mereka merasa bebas untuk bereksperimen dan berkreasi, yang memperkuat keterlibatan mereka.

Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung pentingnya faktor fisik dalam motivasi bermain anak. Astuti (2022) menunjukkan bahwa anak-anak yang diberikan kebebasan memilih aktivitas bermain di lingkungan yang mendukung lebih termotivasi dan berkembang lebih baik secara kognitif, sosial, dan emosional. Penelitian oleh Falahudin (2019) juga menunjukkan bahwa bermain dengan teman sebaya dan dukungan sosial memiliki dampak besar pada keterlibatan anak. Fisher (2022) menemukan bahwa akses ke alat permainan edukatif yang baik berhubungan langsung dengan peningkatan keterlibatan dan kreativitas anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi bermain anak dipengaruhi oleh faktor intrinsik seperti rasa ingin tahu dan kesenangan, serta faktor ekstrinsik seperti interaksi sosial dengan teman sebaya, dukungan dari orang dewasa, dan lingkungan fisik yang mendukung. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, guru, dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang aman dan stimulatif, di mana anak-anak dapat mengembangkan potensi mereka melalui permainan yang bebas, kreatif, dan edukatif. Dengan dukungan faktor internal dan eksternal yang tepat, anak-anak dapat mengalami perkembangan yang optimal melalui aktivitas bermain.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa motivasi bermain anak dipengaruhi oleh interaksi antara faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan. Faktor internal, seperti rasa ingin tahu dan kesenangan, memiliki peran utama dalam mendorong anak untuk terlibat dalam permainan, sementara faktor eksternal, termasuk dukungan sosial dari teman sebaya, orang dewasa, dan lingkungan fisik yang mendukung, juga memberikan dampak yang signifikan. Anak-anak yang diberikan kebebasan untuk memilih permainan dan berinteraksi dengan teman sebaya menunjukkan tingkat motivasi dan keterlibatan yang lebih tinggi.

Pentingnya kebebasan memilih dan otonomi dalam bermain dapat memperkuat motivasi intrinsik anak, yang memungkinkan mereka untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan. Selain itu, dukungan positif dari orang dewasa dan interaksi sosial dengan teman sebaya turut memperkuat keterlibatan anak dalam bermain serta meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Lingkungan fisik yang aman, nyaman, dan mendukung juga memainkan peran besar dalam meningkatkan motivasi bermain anak. Fasilitas permainan yang sesuai dengan usia dan merangsang kreativitas serta perkembangan motorik anak dapat memperpanjang durasi bermain dan memperdalam keterlibatan mereka.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi bermain anak merupakan hasil dari interaksi antara faktor internal dan eksternal. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan yang mendukung, baik dari segi sosial maupun fisik, sangat penting untuk membantu anak-anak mengembangkan potensi mereka secara optimal melalui permainan yang kreatif, bebas, dan mendidik.

## REFERENSI

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). *HUMAN AGGRESSION* (Vol. 14). [www.annualreviews.org](http://www.annualreviews.org)
- Anggraeni, D., & Na'imah, N. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Maze Karpet Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553–2563. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103>
- Astuti, W. T., Tk, G., Harapan, T., Ngaglik, T., & Yogyakarta, S. (2016). Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences di TK Tunas Harapan Tambakrejo Ngaglik Sleman. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 1(2).
- Ayu Anggreni, M. (2014). METODE BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Buana Pendidikan*, 18.
- Azka, G., Tahir, M. Q., M, A. K., & Syed, T. H. (2011a). Transformational leadership, employee engagement and performance: Mediating effect of psychological ownership. *African Journal of Business Management*, 5(17), 7391–7403. <https://doi.org/10.5897/ajbm11.126>
- Azka, G., Tahir, M. Q., M, A. K., & Syed, T. H. (2011b). Transformational leadership, employee engagement and performance: Mediating effect of psychological ownership. *African Journal of Business Management*, 5(17), 7391–7403. <https://doi.org/10.5897/ajbm11.126>
- Bronfenbrenner, U., Arastah, J., Hetherington, M., Lerner, R., Mortimer, J. T., Pleck, J. H., Pulkinnen, L., Rutter, M., Schneewind, K., & Slaughter, D. (1986). Ecology of the Family as a Context for Human Development: Research Perspectives. In *Developmental Psychology* (Vol. 22, Issue 6).
- Erikson. (2021). *Childhood and Society*. Pustaka Belajar.
- Fahaludin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan Falahudin A. Pendahuluan. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 4, 104. [www.juliwi.com](http://www.juliwi.com)
- Fisher. (2022). *Berpikir Kritis: Sebuah Pengantar*. Erlangga.
- Holis, A. (2007). PERANAN KELUARGA/ ORANG TUA DAN SEKOLAH DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 01, 22–43. [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id)
- Hviid Andersen, J., Kaergaard, A., Frost, P., Frølund Thomsen, J., Peter Bonde, J., Fallentin, N., Borg, V., & Mikkelsen, S. (2002). Physical, Psychosocial, and Individual Risk Factors for Neck/Shoulder Pain With Pressure Tolerance in the Muscles Among Workers Performing Monotonous, Repetitive Work. *SPINE Volume*, 27, 660–667.

- Jf, N. Z. (2020). Pengembangan Media Flipchart Tema Kelestarian Alam Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Naturalistik Anak di TK IT Zia Salsabila Medan Sukiman. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 88–109. [www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/awlad](http://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/awlad)
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan Metode Eksperimen dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini PENERAPAN METODE EKSPERIMEN DALAM PEMBELAJARAN SAINS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102–119. <http://orcid.org/0000-0003-1815-9274>
- Maryanti, S., Kurniah, N., & Yulidesni, D. (2019). 31 MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS ANAK MELALUI METODE PEMBELAJARAN OUTING CLASS PADA KELOMPOK B TK ASYIYAH X KOTA BENGKULU. In *Jurnal Ilmiah Potensia* (Vol. 4, Issue 1).
- Montessori. (2019). *Gerald Lee Gute*. Pustaka Pelajar.
- Nur Hakim Harahap, S., Fakhrana, A., Ramadani Ritonga, E., Lidya, W., & Islam Negeri Sumatera Utara, U. (2023). MENGEMBANGKAN KECERDASAN KINESTETIK PADA ANAK USIA DINI DENGAN PERMAINAN ESTAFET BOLA DI RA. AL-BARCAH. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 05(02), 50–56. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Nurwita, S. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PUZZLE DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK DI PAUD AIZA KABUPATEN KEPAHANG. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 803–810.
- Pellegrini. (2019). *The nature of play: Great apes and humans*. The Guildford. Press.
- Rachmat, M., & Situs Banten, S. (2023). UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 05(02), 34–38. [www.e-psikologi.com.al](http://www.e-psikologi.com.al)
- Rubin, Bukowski, & Laursen. (2021). *Handbook of peer interactions, relationships, and groups*. Guilford Press. .
- Ryan, R. M., & Deci, R. L. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness 1st Edition* (1st ed.). The Guilford Press.
- Sari, R. P., Pd, S., & Pd, M. (2019). KREATIVITAS BERMAIN ANAK USIA DINI. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak*, 01, 10–23.
- Skinner. (2022). *Ilmu pengetahuan dan perilaku manusia*. Pustaka Pelajar.
- Vandell, & Shumow. (2019). *Children and Life Satisfaction*. Harvard Press.
- Vygotsky. (2020). *Mind in Society*. Harvard university Press.
- Yin. (2019). *Studi Kasus, Desain, dan Metode*. PT. Grafindo Persada.