

## **Konsep Zone Of Proximal Development (ZPD) Dalam Permainan Anak Anak**

**Ahmad Aji Jauhari Ma'mun**

Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto

E-mail: [aaj.ma'mun@unupurwokerto.ac.id](mailto:aaj.ma'mun@unupurwokerto.ac.id)

**Nungki Sri Handayani**

Universitas Pelita Harapan Jakarta

E-mail: [nungki.srihandayani81@gmail.com](mailto:nungki.srihandayani81@gmail.com)

**Hidayatu Munawaroh**

UNSIQ Wonosobo

E-mail: [hidayatu@gmail.com](mailto:hidayatu@gmail.com)

*Received: 28 Januari 2024*

*Reviewed: 12 Mei 2024*

*Accepted: 04 Juni 2024*

### **Abstract**

*The aim of this research is to explain the implementation of Vygotsky's zone of proximal development theory in children's play. This research uses library methods to analyze the research topics discussed. The results of this research found that Vygotsky did not discuss conceptually all types of games but only specialized in studying one type of game, namely sociodramatic or imaginative games. Sociodramatic games have 3 main characteristics that differentiate them from other games, namely a) imaginary situations, b) roles played and c) rules in the game. Imaginative play appears during the transition from infancy to toddlerhood as a result of the maturation of needs and motives for action. The play stage in ZPD considers two main factors, namely the assistance or participation given by adults to children and the child's initiative to play their own game. The play stage in ZPD is divided into several stages, namely a) Early Playing Age, b) Pre-School Age and c) School Age.*

**Keywords:** *Zone of Proximal Development (ZPD), Child Development, Children's Games*

### **Pendahuluan**

Permasalahan tentang pendidikan dan perkembangan anak pada usia dini atau pra sekolah menjadi salah satu perhatian utama pendidikan di Indonesia. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang mengatur tentang pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa pendidikan pra sekolah pada usia 0-6 tahun dilaksanakan diruang kelas melalui pemberian stimulasi yang bertujuan untuk membantu perkembangan anak, dalam hal ini bermain dianggap sebagai sarana paling efektif dalam menstimulasi perkembangan anak.

Kerangka kurikulum pada pendidikan anak usia dini banyak didukung oleh teori bermain, bermain digunakan dalam pembelajaran anak agar anak memahami kehidupan sosial dan secara aktif terlibat dalam interaksi dengan orang lain, objek benda dan berbagai representasi bentuk (Wong & Logan, 2016). Keterlibatan anak dalam permainan terjadi dalam serangkaian aktifitas eksploratif dan penemuan pengalaman baru bagi anak. Kompleksitas yang luar biasa pada proses bermain anak tersebut, secara konsensus mendorong kualitas pembelajaran (Pyle & Danniels, 2016).

Dalam beberapa dekade terakhir para ahli teori pendidikan telah menekankan pembelajaran anak melalui permainan sebagai mekanisme untuk perkembangan diri melalui perluasan berbasis pengalaman, keterampilan dan pengetahuan. Seperti telah diungkapkan bahwa bermain pada masa anak-anak menjadi landasan untuk perkembangan berbagai keterampilan penting seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas. (Yogman et al., 2018)

Miller dan Almon (2009) berpendapat bahwa bermain pada fase awal kehidupan anak membantu anak untuk lebih mudah dalam memahami fenomena baru yang ditemui disekitar anak, hal ini pada akhirnya akan mendorong peningkatan kualitas akademik anak (Miller & Almon, 2009).

Bermain tidak hanya berkaitan dengan pengembangan kecerdasan kognitif atau keterampilan anak, keterlibatan anak dalam permainan diduga sebagai salah satu faktor kuat dalam perkembangan emosional anak. Dalam studi kelompok yang dilakukan kepada 3.000 anak dari keluarga kurang mampu di Inggris, ditemukan bahwa pengalaman prasekolah berbasis permainan memiliki efek positif pada perkembangan sosial-emosional (Sylva et al., 2004).

International Play Association (2020) juga menganjurkan bermain sebagai kebutuhan dasar yang bersifat naluriah, sukarela dan spontan, membantu anak untuk berkembang secara fisik, secara mental, emosional dan sosial. Sebagai contoh perkembangan fisik dapat dipupuk melalui masa-masa sulit bermain, perkembangan kognitif dapat didukung oleh permainan simbolik, perkembangan sosial dibangun melalui permainan komunikasi, dan permainan peran dapat menjadi penunjang perkembangan emosi.

Kesadaran akan pentingnya bermain bagi perkembangan anak belum cukup tanpa adanya praktik yang dilakukan para pelaku pendidikan baik di dalam maupun di luar ruang kelas. Kesadaran akan urgensi permainan bagi anak-anak tidak selalu berimplikasi pada langkah-langkah aktif dan praktis. Hasil studi pada 16 negara menemukan bahwa permainan anak-anak semakin menghilang dan digantikan oleh penggunaan media elektronik dan online (Bodrova & Leong, 2015)

Secara praktik juga ditemukan bahwa program pendidikan pra-sekolah masih kurang berfokus pada aktifitas bermain dan lebih fokus pada pembelajaran akademik formal. Hal ini didorong oleh kebutuhan akan kinerja siswa yang lebih baik pada tes komparatif pada tingkat nasional atau internasional dalam bidang literasi dan numerasi. Tren ini ditemukan di beberapa negara seperti Islandia, Selandia Baru, Inggris dan Amerika Serikat (Gunnarsdottir, 2022).

Menghilangnya berbagai permainan anak dan penurunan aktifitas bermain menjadikan anak memiliki keterampilan bermain yang minim, minimnya keterampilan bermain anak berimplikasi negatif terhadap perkembangan anak. Dalam hal ini Kravtsov & Kravtsov (2010) mengungkapkan bahwa penurunan kesiapan psikologis anak pada tingkat dasar banyak dipengaruhi oleh minimnya keterampilan bermain yang diperoleh anak pada masa pra sekolah. (Kravtsov & Kravtsova, 2010)

Kutipan utama yang mendasari pentingnya bermain bagi perkembangan anak dan bagaimana anak terlibat dalam permainan diungkapkan oleh Vygotsky dalam "Play And Its Role In The Mental Development Of The Child (1967)"

"Dalam bermain, seorang anak selalu berada di atas usia rata-ratanya, di atas usianya perilaku sehari-hari, dan seolah-olah anak satu tingkat lebih tinggi dari dirinya. Bermain memuat segala kecenderungan dalam membentuk perkembangan optimal anak. Secara ringkas dalam bermain, anak seolah-olah sedang berusaha melompat melebihi batas normal perilakunya. Oleh karena itu, bermain menciptakan Zone of Proximal Development (ZPD) anak" (Zavershneva, 2010).

Ide Vygotsky bahwa bermain mampu menciptakan ZPD anak, serta ide bahwa bermain menjadi aktivitas utama bagi anak-anak usia prasekolah meletakkan dasar bagi teori bermain yang dikembangkan oleh ilmuan setelahnya. bermain dipandang bukan sebagai refleksi dari pengalaman masa lalu.

Menurut teori psikososial Vygotsky bermain menjadi sumber perkembangan dan menciptakan zona perkembangan proksimal bagi anak. Sementara itu kajian tentang bagaimana tahapan zona perkembangan proximal dalam permainan anak anak masih sedikit dipelajari. Maka dipandang perlu untuk melakukan penelitian yang menjelaskan bagaimana implementasi konsep Zone of Proximal Development (ZPD) pada permainan anak anak. Diharapkan informasi yang di peroleh dari penelitian ini dapat menjadi referensi praktis bagi penelitian berikutnya.

## **Kajian Literatur**

Konsep Zone of Proximal Development dalam Permainan Anak Anak.

### **1. Pengertian Zone of Proximal Development**

Pemahaman baru tentang pembelajaran muncul dengan lahirnya buku Vygotsky yang berjudul *Thought and Language* (1986) dan *Mind in Society* (1978) yang mana Vygotsky percaya bahwa anak anak akan mengalami perkembangan yang lebih maksimal melalui bantuan orang lain. Anak anak pada fase awal melakukan kolaborasi dengan orang lain dengan melibatkan diri dalam interaksi dan kemampuan meniru, hal ini dikenal dengan istilah Zone of Proximal Development (ZPD) (Bodrova & Leong, 2015).

Zone of Proximal Development (ZPD) secara bahasa berarti Zona Perkembangan Proximal (ZPP) sedangkan secara terminologi diartikan sebagai jarak antara kemampuan anak untuk melakukan

tugas di bawah bimbingan orang dewasa atau kolaborasi dengan teman sebaya dalam memecahkan masalah secara mandiri sesuai kemampuan anak. Dalam definisi tersebut dikenal dua zona utama dalam ZPD yaitu: a) zona perkembangan aktual yaitu tingkat keahlian yang dimiliki anak ketika bekerja secara mandiri, dan b) zona perkembangan potensial yaitu tingkat tanggung jawab tambahan yang dapat diterima oleh anak dengan bantuan seorang instruktur (Danoebroto, 2015). Keterangan tersebut sebagaimana tersaji pada gambar di bawah ini :



Zona Perkembangan Proksimal (Suardipa, 2020)

Lebih lanjut kemampuan anak pada zona perkembangan aktual disebut dengan kemampuan instrumental, sedangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah melalui keterlibatan orang dewasa atau teman sebaya dalam zona potensial disebut dengan kemampuan intermental (Suardipa, 2020).

Konsep ZPD mengakomodasi fungsi kognitif manusia dari interaksi sosial individu dalam konteks budaya. Vygotsky berpendapat bahwa pembelajaran efektif dapat terjadi ketika siswa berusaha menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas tersebut masih dalam jangkauan kemampuannya artinya tugas-tugas tersebut berada dalam zona perkembangan proksimal mereka (Yohanes, 2010). Pembelajaran membangkitkan berbagai proses perkembangan internal yang hanya mampu berjalan bila anak berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya atau bekerjasama dengan teman sebayanya. (Vygotsky, 2016)

Gambaran ZPD pada proses pendidikan di ruang kelas dapat digambarkan sebagai berikut: jika suatu masalah dapat diselesaikan secara mandiri (tanpa bantuan guru) oleh siswa, maka siswa tersebut telah berada pada taraf kemampuan aktualnya. Tetapi, jika masalah baru tersebut dapat diselesaikan oleh siswa dengan bantuan orang dewasa yang lebih memahami masalah tersebut, maka siswa tersebut telah berada pada taraf kemampuan potensinya. Maka permasalahan yang diajukan oleh guru kepada siswa sebaiknya berada diantara zona kemampuan aktual dan kemampuan potensial siswa.

Dalam penerapannya, ZPD terbagi kedalam empat tahap, yaitu: a) Tahap Pertama: tahap dimana anak memiliki ketergantungan yang lebih banyak kepada orang lain. b) Tahap Kedua: berkurangnya ketergantungan anak terhadap bantuan eksternal, c) Tahap Ketiga: Tahap internalisasi dan otomatisasi, yaitu tahap dimana kinerja anak sudah lebih terinternalisasi secara otomatis, d) Tahap Keempat: Tahap De-otomatisasi, yaitu tahap dimana anak mampu mengungkapkan perasaan dan emosinya dalam tindakan yang berulang (Yohanes, 2010). Dalam tahapan tersebut terlihat bahwa ZPD menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak.

## 2. Permainan dalam Teori Vygotsky

Dokumen sejarah mengungkapkan bahwa bermain sebagai tahap perkembangan berkaitan erat dengan perkembangan masa kanak-kanak secara umum. Setelah masa kanak-kanak muncul baru kemudian permainan anak-anak menjadi sering dan mungkin dilakukan. Penjelasan pertama tentang asal usul dan hakikat permainan merupakan penjelasan umum yang bersifat filosofis atau psikologis tanpa kajian yang sebenarnya mengenai permainan. Penjelasan-penjelasan ini seringkali berasal dari teori-teori umum tentang sifat atau jiwa manusia (Zavershneva, 2010)

Teori permainan modern didasarkan pada beberapa teori psikologi umum seperti teori psikoanalitik (Freud, Erikson), teori kognitif-konstruktif (Piaget), teori budaya-sejarah (Vygotsky), teori interaksi (Mead), dan teori komunikasi (Bateson). Definisi yang sistematis tentang permainan diungkapkan oleh Hedges dan Cullen (2012), mereka memberikan lima karakteristik umum dalam permainan yaitu; motivasi intrinsik dari para pemain, kebebasan memilih peran dalam permainan, aktivitas yang menyenangkan, tidak dilakukan secara monoton dan keterlibatan aktif dari para peserta permainan. (Hedges & Cullen, 2012)

Upaya yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis permainan dengan fokus pada interaksi yang terjadi pada permainan anak melalui sudut pandang ZPD dalam teori budaya sejarah Vygotsky Vygotsky membedakan permainan yang dilakukan selama proses perkembangan anak ke dalam 3 tahap utama yaitu :

- a) Tahap Persiapan, pada tahap ini permainan dilakukan dalam wujud interaksi antar individu dengan objek tertentu, aktifitas yang dilakukan anak dengan objek lebih bersifat eksploratif tanpa melibatkan konteks maupun makna tertentu.
- b) Tahap bermain sebagai aktivitas utama, pada tahap ini permainan melibatkan imajinasi, anak mulai membangun aktivitas bermain dengan tindakan yang berorientasi pada objek permainan, dan pada akhir tahap ini anak sudah mampu bermain menggunakan orientasi peran.
- c) Bermain sebagai bentuk aktivitas dengan aturan tertentu. (Bredikyte, 2011)

Bermain sebagai sarana perkembangan anak memiliki keunikan tersendiri yang tidak ditemukan dalam pembelajaran di ruang kelas. Vygotsky menyatakan bahwa dalam permainan, situasi imajinatif dan peran dibangun. Meskipun orang dewasa memiliki solusi yang benar untuk pemecahan masalah dalam permainan anak-anak, membantu anak untuk menemukan solusinya sendiri bukan hal yang mudah, dalam proses ini tantangan umum yang dihadapi adalah bagaimana mengintegrasikan konsep ZPD dalam permainan untuk menghasilkan kemampuan potensial anak (Hakkarainen & Bredikyte, 2008).

Fenomena bermain membantu anak-anak untuk mengembangkan fungsi mental yang lebih tinggi, hal ini dikarenakan dalam bermain yang menjadi produk dari permainan adalah proses permainan itu sendiri, bermain menekankan pada penemuan masalah daripada pemecahan masalah (Hakkarainen & Bredikyte, 2008). Dalam intervensi permainan, kreativitas dan improvisasi bersama adalah fokus utama. Tujuannya adalah agar anak mampu mengambil tanggung jawab yang lebih besar untuk mengatur dan mengembangkan dirinya.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kepustakaan atau library research, dengan memakai literatur untuk memudahkan dalam menganalisis hasil penelitian. Penelitian kepustakaan adalah suatu pendekatan yang menggunakan bahan referensi kepustakaan untuk mengumpulkan informasi dan data penelitian sebagai bahan penelitian. Objek penelitian berupa data kepustakaan. Data perpustakaan yang dimaksud antara lain buku teks, jurnal penelitian, laporan penelitian, , tesis dan dokumen resmi pemerintah (Sugiyono, 2014).

Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan suatu fenomena yang berhubungan dengan kebutuhan pendidikan untuk menghadapi abad 21. Sehingga peneliti melakukan eksplorasi dan juga memberikan argumen terkait permainan anak anak dalam teori Zone of Proximal Development Vygotsky.

## Hasil dan Pembahasan

Zona perkembangan proksimal pada dasarnya dipahami sebagai perjalanan linier dari titik A ke titik B, di mana orang dewasa mempunyai peran yang menentukan. Zuckerman menunjukkan dalam analisisnya bahwa konsep bantuan harus dijabarkan secara cermat untuk mengembangkan konsep zona sebagai alat pendidikan (Zuckerman, 2007). Kata-kata Vygotsky tentang seorang anak yang dibantu oleh orang dewasa atau teman yang lebih berpengetahuan dalam ZPD sering kali dipahami secara harfiah, sehingga membatasi penerapan ZPD pada situasi pengajaran atau bimbingan satu lawan satu. Menambahkan permainan sebagai sarana bantuan khusus tidak hanya memperluas penerapan praktis ZPD tetapi juga membuat kita memikirkan kembali arti konsep ini dengan memasukkan bantuan yang diberikan oleh sekelompok teman sebaya (Wood & Hedges, 2016).

Sebelum membahas bagaimana implementasi Zone of Proximal Development (ZPD) dalam aktifitas bermain melalui sudut pandang Vygotsky, Perlu memperjelas bahwa ketika menulis tentang permainan, Vygotsky hanya memaksudkan satu jenis permainan, yaitu permainan sosiodramatis atau imajinatif yang khas untuk anak-anak prasekolah dan anak-anak. Namun definisi bermain yang diteorikan Vygotsky telah mencakup banyak jenis aktifitas seperti aktivitas fisik, manipulasi objek, dan eksplorasi yang secara komperhensif dapat dianalogikan kepada jenis permainan apapun.

Permainan sosiodramatis atau imajinatif, menurut Vygotsky, memiliki tiga ciri utama yaitu:

- a) Situasi Imajiner. Vygotsky juga melihat permainan sebagai perkembangan imajinasi. Ia menguraikan: "Imajinasi adalah suatu bentukan baru yang tidak ada dalam kesadaran anak kecil dan mewakili suatu bentuk aktivitas sadar yang muncul dari tindakan. Dapat dikatakan bahwa imajinasi pada remaja dan anak sekolah adalah permainan tanpa tindakan.
- b) Memainkan Peran, Vygotsky mengaitkan penciptaan situasi imajiner dan memerankan peran dengan munculnya kemampuan anak-anak untuk melakukan dua jenis tindakan,

yaitu tindakan eksternal dan internal, tindakan internal merupakan karakteristik utama dari fungsi mental yang lebih tinggi. Dalam permainan, tindakan internal ini bergantung pada operasi eksternal pada objek. Namun, munculnya tindakan internal menandakan awal transisi anak dari bentuk proses berpikir sensorik motorik ke pemikiran simbolik yang lebih maju.

- c) Serangkaian aturan Permainan. Bagi anak pra sekolah bermain menciptakan tuntutan pada anak untuk bertindak melawan dorongan hati karena mematuhi aturan permainan menjanjikan kesenangan yang lebih besar dibandingkan dorongan kepuasan yang bersifat implusif (Bodrova & Leong, 2015).

Menurut Vygotsky permainan imajinatif muncul pada masa peralihan dari masa bayi ke masa balita sebagai akibat dari matangnya kebutuhan dan motif dalam bertindak. Bermain menjadi mungkin karena munculnya imajinasi dan terbentuknya kesadaran anak. Berbeda dengan Piaget, Vygotsky berpendapat bahwa imajinasi anak berfungsi sebagai alat untuk menciptakan situasi imajiner dimana anak dapat memerankan peran yang diinginkannya, implikasi dari hal ini adalah anak harus bertindak dengan cara tertentu sesuai dengan peran yang dipilih. Paradox aktifitas bermain terjadi pada saat ketika anak memiliki kebebasan untuk memilih peran namun pada saat yang sama harus meninggalkan tindakan implusif dengan mengikuti aturan permainan sesuai perangnya. Perilaku ini menandai transformasi dari awal perilaku kemauan anak, anak mulai membimbing dirinya sendiri melalui peran yang dipilih (Kravtsov & Kravtsova, 2010)

Vygotsky memahami permainan dalam konteks seluruh perkembangan kesadaran anak, permainan tercipta dalam proses peralihan dari operasi konkret ke operasi pemikiran abstrak anak. Hal ini berkaitan erat dengan perkembangan bicara dan berpikir anak. Menurut Vygotsky perkembangan bicara anak melalui tahap sebagai berikut :

- a) Tahap Pra bicara (9-10 bulan), pada tahap ini anak mengeluarkan suara yang sama (tangisan) pada kondisi yang berbeda, bergantung pada refleks langsung atas tindakan eksternal anak.
- b) Tahap Alami (2-3 tahun) anak menghubungkan objek menjadi kata atau sifat.
- c) Tahap eksternal (4-5 tahun) anak menggunakan kata sebagai tanda sesuatu, Mereka menemukan aturan-aturan dasar eksternal atau struktur pembicaraan eksternal.
- d) Tahap Internal (9-10 tahun) tahap berpikir otentik (Zavershneva, 2010).

Perkembangan bicara dan berpikir terjadi secara independen satu sama lain, tetapi pada saat usia dua tahun, kedua perkembangan tersebut bertemu. Pada saat pertemuan kemampuan bicara dan berpikir, anak mulanya tidak menguasai hubungan internal antara kata dan makna, namun mulai memahami hubungan eksternal antara kata dan objek” (Bredikyte, 2011). dalam proses perkembangannya anak mengalami perubahan antara objek, kata dan tindakan. Anak mulai distimulasi dengan alat baru berupa sebuah kata, kemudian anak menggunakan tubuh untuk mengekspresikan pikiran dan gagasan.

Elkonin (2005) menjelaskan gagasan Vygotsky mengenai ZPD pada permainan anak-anak dengan rincian yang konkret, meliputi mekanisme yang terlibat dalam meningkatkan perkembangan

anak ke tingkat yang lebih tinggi. Secara khusus, Elkonin telah mengidentifikasi empat 4 ciri utama mekanisme permainan yang mampu memfasilitasi anak untuk mengembangkan fungsi mental yang lebih tinggi.

- a) Permainan yang memotivasi anak
- b) Permainan yang memfasilitasi desentrasi kognitif anak. Yaitu kemampuan untuk melihat realitas dari sudut pandang orang lain. hal ini dimaksudkan untuk mengoordinasikan berbagai peran dan menegosiasikan skenario permainan. Selain itu, dalam bermain, anak-anak belajar melihat objek "melalui mata" teman bermainnya sebagai suatu bentuk desentrasi kognitif.
- c) Permainan yang mengembangkan representasi mental anak, keadaan ini terjadi ketika anak-anak memisahkan makna suatu objek dari bentuk fisiknya.
- d) Permainan yang mendorong perkembangan perilaku disengaja. Perkembangan kesadaran dalam bermain menjadi mungkin karena adanya kebutuhan anak untuk mengikuti aturan permainan (Konin, 2005)

Permainan sosiodramatis atau imajinatif melibatkan peran orang dewasa dan inisiatif anak anak, bantuan orang dewasa pada aktivitas bermain peran sangat penting dalam konteks ZPD. Namun bantuan orang dewasa dalam permainan peran memiliki fungsi yang berbeda pada setiap tahap perkembangan usia bermain, tentunya dengan cara dan metode yang berbeda. Secara kualitatif usia bermain dapat dibagi kedalam 3 periode yaitu :

- a) Usia awal Bermain (2-3 Tahun). Pada tahap ini keterlibatan orang dewasa sangatlah penting. Aktivitas bermain harus mendapat dukungan orang dewasa melalui pengawasan. Namun perlu diperhatikan bahwa kehadiran orang dewasa jangan sampai mengganggu proses dan inisiatif anak dalam permainan.
- b) Usia pra sekolah (4-6 tahun). Pada tahap ini permainan dilakukan tanpa partisipasi orang dewasa. Orang dewasa hanya mengusulkan tindakan apa yang perlu diadopsi dalam memerankan permainan.
- c) Usia Sekolah (>6 tahun). Anak berpartisipasi dalam permainan, setiap peran dinegosiasikan dan setiap individu terlibat didalamnya (Hakkarainen & Bredikyte, 2008).

## Kesimpulan

Dalam teori Zone of proximal Development (Vygotsky) sarana bantuan khusus yang diperoleh anak untuk mengembangkan kemampuan potensialnya dapat diperluas pengertiannya kedalam bentuk permainan terutama yang lebih melibatkan teman sebaya dari pada partisipasi orang dewasa, teori permainan yang dibahas oleh Vygotsky tidak membahas secara konseptual untuk semua jenis permainan melainkan hanya mengkhususkan kajian pada satu jenis permainan saja yaitu permainan sosiodramatis atau imajinatif. Permainan sosiodramatis memiliki 3 ciri utama yang membedakan dengan permainan selainnya yaitu a) situasi Imajiner, b) Peran yang dimainkan dan c) aturan dalam permainan.

Menurut Vygotsky permainan imajinatif muncul pada masa peralihan dari masa bayi ke masa balita sebagai akibat dari matangnya kebutuhan dan motif dalam bertindak. permainan



imajinatif tercipta dari transformasi perkembangan anak dari berpikir konkrit menuju berpikir abstrak, oleh sebab itu permainan imajinatif memiliki hubungan erat dengan perkembangan berpikir dan bicara anak yang terdiri dari 4 tahap yaitu a) tahap pra bicara, b) Tahap Alami, c) Tahap Internal dan d) tahap eksternal. Sedangkan tahap permainan dalam ZPD mempertimbangkan dua faktor utama yaitu bantuan atau partisipasi yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak dan inisiatif anak untuk melakukan permainannya sendiri. Tahap bermain dalam ZPD terbagi kedalam beberapa tahap yaitu a) Usia Awal Bermain, b) Usia Pra Sekolah dan c) Usia Sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). Views on Children ' s Play. *American Journal of Play*, 7(3), 371–388.
- Bredikyte, M. (2011). *The zones of proximal development in children's play*. University of Oulu.
- Danoebroto, S. W. (2015). Teori belajar konstruktivis Piaget dan Vygotsky. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 2(3), 191–198.
- Gunnarsdottir, B. (2022). From play to school: are core values of ECEC in Iceland being undermined by ' schoolification '? *International Journal of Early Years Education*, 22(3), 242–250. <https://doi.org/10.1080/09669760.2014.960319>
- Hakkarainen, P., & Bredikyte, M. (2008). The zone of proximal development in play and learning. *Cultural-Historical Psychology*, 4(4), 2–11.
- Hedges, H., & Cullen, J. (2012). Early Child Development and Care Participatory learning theories: a framework for early childhood pedagogy. *Early Child Development and Care*, 182(7), 921–940. <https://doi.org/10.1080/03004430.2011.597504>
- Konin, E. (2005). Psikologi permainan I—II. *Journal of Russian and East European Psychology*, 43(1), 2-.
- Kravtsov, G. ., & Kravtsova, E. . (2010). Play in L . S . Vygotsky ' s Nonclassical Psychology. *Journal of Russian and East European Psychology*, 48(4), 25–41. <https://doi.org/10.2753/RPO1061-0405480403>
- Miller, E., & Almon, J. (2009). *Crisis in the Kindergarten to Play in School*. Alliance for Childhood.
- Pyle, A., & Danniels, E. (2016). A Continuum of Play-Based Learning : The Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play A Continuum of Play-Based Learning : The Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play. *Early Education and Development*, 00(00), 1–16. <https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771>
- Suardipa, I. P. (2020). PROSES SCAFFOLDING PADA ZONE OF PROXIMAL DEVELOPMENT ( ZPD ) DALAM PEMBELAJARAN. *Widyacarya*, 4(1), 79–92.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Alfabeta.

- Sylva, K., Melhuish, E., Sammons, P., & Taggart, B. (2004). The Effective Provision of Pre-school Education ( EPPE ) Project : Findings from pre-school to end of key stage 1 The Effective Provision of Pre-school Education ( EPPE ) Project : Findings from. In *Nottingham, United Kingdom: Department for Education and Skills*.
- Vygotsky, L. S. (2016). Play and its role in the mental development of the child. *International Research in Early Childhood Education*, 7(2), 3–25.
- Wong, S., & Logan, H. (2016). Play in Early Childhood Education : An Historical Perspective. In *Springer International Publishing Switzerland* (pp. 7–26). <https://doi.org/10.1007/978-3-319-25549-1>
- Wood, E., & Hedges, H. (2016). Curriculum in early childhood education : critical questions about content , coherence , and control. *The Curriculum Journal*, 27(3), 387–504. <https://doi.org/10.1080/09585176.2015.1129981>
- Yogman, M., Garner, A., Hutschinson, J., Pasek, K. hirsh, & Golinkoff, R. M. (2018). The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children. *THE AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS*, 142(3).
- Yohanes, R. S. (2010). Teori Vygotsky dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Matematika. *Widya Warta*, 2, 127–135.
- Zavershneva, E. I. (2010). The Vygotsky Family Archive (1912-1934) New Findings. *Journal of Russian and East European Psychology*, 48(1), 14–33. <https://doi.org/10.2753/RPO1061-0405480101>
- Zuckerman, G. (2007). Child – Adult Interaction That Creates a Zone of Proximal Development. *Journal of Russian and East European Psychology*, 45(3), 43–69. <https://doi.org/10.2753/RPO1061-0405450302>