

ATURAN DAN KAIDAH BERMAIN DALAM ISLAM

Oleh :
Ust. Abu Salma Muhammad

Dipublikasikan
oleh :

Anak
Teladan Digital
Publishing

Komunitas
Orang Tua Teladan



Bermain
dengan Aturan



Aman &
Bermanfaat



Mendidik
Akhlak Mulia



Seimbang
Waktu & Prioritas



Didistribusikan oleh :
Anak Teladan Digital Publishing
Komunitas Orang Tua Teladan

TRANSKRIP DAUROH
ATURAN DAN KAIDAH
BERMAIN
DALAM ISLAM

Oleh :
Ust. Abu Salma Muhammad

Dipublikasikan oleh :
Anak Teladan Digital Publishing
Komunitas Orang Tua Teladan

Copyright 2026
Silakan dishare dan dicetak selama tidak
untuk diperjualbelikan



PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على نبينا محمد، وعلى آله وصحبه أجمعين.

Amma ba'du.

Segala puji bagi Allah سبحانه وتعالى yang telah melimpahkan nikmat iman, Islam, kesehatan, ilmu, dan kesempatan kepada kita untuk terus belajar dan memperbaiki diri. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi kita, Muhammad ﷺ, kepada keluarga beliau, para sahabat, dan orang-orang yang mengikuti petunjuk beliau hingga hari kiamat.

Anak adalah amanah besar yang Allah سبحانه وتعالى titipkan kepada para orang tua. Mendidik mereka bukan hanya tentang mengajarkan ilmu, adab, dan ibadah, tetapi juga tentang memahami dunia mereka, termasuk bagaimana mereka bermain, bersosialisasi, bereksplorasi, dan menikmati masa kanak-kanak.

Salah satu perkara yang sering dianggap sederhana dalam kehidupan anak adalah **bermain**.

Sebagian orang tua mungkin memandang bermain sebagai aktivitas yang hanya menghabiskan waktu. Sebagian yang lain justru memberikan kebebasan bermain tanpa batas karena menganggap bahwa bermain adalah hak anak yang tidak boleh dibatasi.

Islam datang dengan prinsip yang seimbang.

Islam tidak memandang seluruh bentuk permainan sebagai sesuatu yang tercela. Di dalam syariat terdapat ruang bagi permainan dan rekreasi yang mubah, selama tidak mengandung perkara yang diharamkan dan tidak menyebabkan seseorang lalai dari kewajiban.

Namun, pada saat yang sama, Islam juga tidak membiarkan seorang Muslim menjadikan permainan sebagai tujuan hidup atau membiarkannya menguasai waktu hingga melalaikan shalat, kewajiban, hak orang lain, kesehatan, pendidikan, dan tanggung jawabnya.

Dari sinilah pentingnya memahami:

ATURAN DAN KAIDAH BERMAIN DALAM ISLAM

Buku elektronik ini adalah kompilasi materi dauroh **Ust. Abu Salma Muhammad** tentang mendidik dengan bermain. Tujuan dikompilasikan materi

dauroh ini adalah untuk membantu para orang tua memahami bagaimana Islam memandang aktivitas bermain, khususnya dalam kehidupan anak.

Pembahasan di sini berusaha melihat permainan bukan hanya dari sisi: “boleh atau tidak boleh”,

tetapi juga dari sisi:

- ❖ apa tujuan bermain,
- ❖ apa manfaatnya,
- ❖ apa batasannya,
- ❖ bagaimana memilih permainan,
- ❖ bagaimana mengatur waktunya,
- ❖ bagaimana memperhatikan lingkungan dan teman bermain,
- ❖ serta bagaimana orang tua dapat menjadikan permainan sebagai salah satu sarana tarbiyah.

Sebab anak memang memiliki kecenderungan dan tabiat untuk bermain. Al-Qur'an menggambarkan hal tersebut dalam kisah Nabi Yusuf 'alaihissalām ketika saudara-saudaranya berkata kepada Nabi Ya'qub 'alaihissalām:

أَرْسَلَهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعُ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ

“Biarkanlah dia pergi bersama kami besok, agar dia dapat bersenang-senang dan bermain, dan sesungguhnya kami benar-benar akan menjaganya.” (QS. Yūsuf: 12)

Ayat ini menjadi salah satu bahan penting dalam pembahasan mengenai bermain. Namun, buku ini juga berusaha membedakan antara **nash yang secara langsung menyebutkan suatu perkara dengan istinbath dan elaborasi tarbawi** yang diambil dari nash tersebut.

Dengan demikian, kita tidak terburu-buru mengatakan bahwa setiap kesimpulan pendidikan merupakan teks langsung dari Al-Qur'an dan Sunnah. Sebaliknya, kita berusaha menempatkan: **nash, pemahaman ulama, istidlal, istinbath, dan penerapan pendidikan** pada tempatnya masing-masing.

Pada akhirnya, tujuan kita bukan sekadar agar anak pandai bermain, tetapi agar ia tumbuh menjadi: **hamba Allah yang saleh, beriman, berilmu, berakhlak, sehat, kuat, bertanggung jawab, dan bermanfaat.**

Karena itu, bermain kita tempatkan sebagai:

وسيلةٌ وليسَ غايةً

sarana, bukan tujuan akhir.

Orang tua tidak dituntut untuk menghapus dunia bermain anak, tetapi juga tidak dibenarkan membiarkannya tanpa arah dan batas.

Kita membutuhkan keseimbangan:

لَا مَنَعٌ مُّطْلَقٌ، وَلَا إِطْلَاقٌ مُّطْلَقٌ

Tidak melarang secara mutlak, dan tidak pula membebaskan secara mutlak.

Semoga ebook sederhana ini dapat menjadi bahan renungan dan bekal praktis bagi para ayah dan bunda dalam mendampingi tumbuh kembang anak-anak mereka.

Kami menyadari bahwa penyusunan ebook ini masih memiliki kekurangan. Karena itu, segala masukan yang bersifat ilmiah dan konstruktif sangat kami harapkan demi perbaikan pada kesempatan berikutnya.

Semoga Allah سبحانه وتعالى menjadikan tulisan ini bermanfaat bagi para pembaca, menjadi amal jariyah bagi penulis dan semua pihak yang terlibat dalam penyusunannya, serta memberikan taufik kepada kita semua untuk menunaikan amanah mendidik anak-

anak dengan ilmu, hikmah, kasih sayang, dan petunjuk Al-Qur'an dan Sunnah.

رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَزْوَاجِنَا وَذُرِّيَّاتِنَا قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا لِلْمُتَّقِينَ إِمَامًا

“Wahai Rabb kami, anugerahkanlah kepada kami pasangan-pasangan kami dan keturunan kami sebagai penyejuk mata, dan jadikanlah kami pemimpin bagi orang-orang yang bertakwa.” (QS. al-Furqān: 74)

وَاللَّهُ أَعْلَمُ بِالصَّوَابِ.

Agustus, 2026

Tim Editor

**Anak Teladan Digital Publishing
Komunitas Orang Tua Teladan**

DAFTAR ISI

Pengantar	2
MUQODDIMAH	21
A. Anak adalah Amanah.....	21
BAB 1 : ANAK MEMILIKI TABIAT DAN KEBUTUHAN UNTUK BERMAIN.....	24
A. Apakah Al-Qur'an menunjukkan bahwa anak memiliki kebutuhan bermain?	26
BAB 2 : KISAH YUSUF DAN PERTIMBANGAN KEBUTUHAN BERMAIN.....	28
A. Apakah bermain lebih utama daripada keselamatan?	30
B. Bukan “Fitrah Bermain”, Tetapi Tabiat Dan Kebutuhan Alami	31
BAB 3 : HUKUM ASAL BERMAIN	33
Bermain Bukan Tujuan Kehidupan.....	34
Kapan bermain dapat menjadi sesuatu yang dianjurkan?	36
1. Menyegarkan jiwa.....	36
2. Memperkuat hubungan keluarga.....	36
3. Melatih kemampuan fisik	37
4. Melatih kemampuan sosial.....	37
5. Menjadi sarana pendidikan	37
Tidak Semua Permainan Itu Sama	38

BAB 4 : DHAWĀBith BERMAIN DALAM SYARIAT	40
1. Permainan Tidak Boleh Melalaikan Kewajiban.....	41
Bagaimana dengan anak?	42
2. Jangan Sampai Bermain Menghilangkan Hak Orang Lain	43
3. TIDAK BOLEH MENGANDUNG JUDI DAN MAYSIR	44
4. Tidak Boleh Membahayakan Diri.....	45
5. Tidak Boleh Mengandung Kekerasan Dan Kekejaman	46
6. Tidak Boleh Menimbulkan Permusuhan	48
7. Tidak Boleh Mengandung Kemaksiatan.....	49
8. Tidak Boleh Merusak Aqidah	49
9. Tidak Boleh Mengandung Penipuan Dan Kebohongan	50
BAB 5 : PERMAINAN DAN MUSIK	52
Mengapa ini penting dalam parenting?	53
BAB 6 : BONEKA DAN MAINAN BERBENTUK MAKHLUK BERNYAWA	54
Bentuk pertama	54
Bentuk kedua	54
BAB 7 : HUKUM ANAK MEMBUAT MAINAN ATAU MENGGAMBAR MAKHLUK BERNYAWA	56
BAB 8 : BERMAIN DENGAN CLAY / PLAY-DOH	57
BAB 9 : PERMAINAN PERAN ANAK	58
Catatan penting	59
BAB 10 : CERITA ANAK, BOLEHKAH CERITA FIKTIF?	60

Pertama: cerita binatang yang berbicara.	60
Kedua : Cerita Imajinatif Untuk Pendidikan	61
Ketiga : Gambar Makhluk Bernyawa Dalam Pendidikan	62
Keempat : Gambar Dalam Buku Pelajaran	64
Kelima : Ketika Anak “Terpaksa” Menggambar Di Sekolah.....	65
BAB 11 : KAIDAH: LARANGAN DISERTAI ALTERNATIF	67
BAB 12 : LINGKUNGAN BERMAIN DAN TEMAN BERMAIN	68
BAB 13 : IKHTILĀTH ANAK DI USIA DINI	69
Pendapat Yang Lebih Preventif	70
Tahqîq Pendapat	71
BAB 14 : MELIHAT <i>MA'ĀLĀT</i> / DAMPAK JANGKA PANJANG	73
BAB 15 : PERMAINAN BERLEBIHAN	75
Ketika Permainan Menjadi Tujuan Hidup.....	75
BAB 16 : RUMUSAN BESAR KONSEP BERMAIN DALAM ISLAM....	77
Kaidah pertama.....	77
Kaidah kedua	77
Kaidah ketiga	77
Kaidah keempat	78
Kaidah kelima	78
Kaidah keenam	78
Kaidah ketujuh	78
Kaidah kedelapan.....	78
Kaidah kesembilan	79

Ekstrem pertama: “Anak harus belajar terus, bermain itu buang-buang waktu.”	79
Ekstrem kedua: “Anak masih kecil, biarkan bermain apa saja sesukanya.”	79
BAB 17 : BAGAIMANA MEMILIH PERMAINAN YANG BAIK UNTUK ANAK?	81
1. Lihat Tujuan Permainannya	82
2. Lihat Isi Permainannya	84
3. Lihat Apakah Ada Unsur Yang Diharamkan	84
4. Lihat Dampak Permainan	85
5. Perhatikan Usia Anak	86
BAB 18 : PERMAINAN FISIK DAN KEBUTUHAN GERAK ANAK	88
Bermain fisik bukan sekadar “capek-capekan”	89
BAB 19 : PERMAINAN MENTAL DAN KOGNITIF	90
BAB 20 : BERMAIN BERSAMA ORANG TUA	92
Bermain Menjadi Jembatan Komunikasi	93
Permainan Dan Pembentukan Kebiasaan	93
BAB 21 : PERMAINAN ELEKTRONIK	95
1. Kontennya	95
2. Interaksinya	95
3. Durasi	95
4. Dampaknya	95
5. Kewajiban	96
6. Kebiasaan	96

7. Lingkungan sosial.....	96
Orang Tua Tidak Cukup Menjadi “Polisi Mainan”	96
Jangan Merampas Masa Kanak-Kanak.....	98
Jangan Pula Menyerahkan Anak Kepada Permainan	99
Checklist Orang Tua Sebelum Memberikan Permainan	99
Bermainlah, Tetapi Jangan Lupa Mendidik	101
BAB 22 : BERMAIN SEBAGAI SARANA TARBIYAH, BUKAN SEKADAR HIBURAN	104
Apa Yang Sebenarnya Dipelajari Anak Ketika Bermain?	105
Peran Orang Tua: Mengamati, Bukan Selalu Mengintervensi .	106
BAB 23 : PERMAINAN SEBAGAI CARA MEMBACA KARAKTER ANAK	108
BAB 24 : MENGAJARKAN ADAB MELALUI PERMAINAN	109
Jangan Menjadikan Kemenangan Sebagai Tujuan Utama	110
Bermain Dan Pendidikan Tentang Kegagalan	111
BAB 25 : BERMAIN DAN PENGENDALIAN EMOSI	113
BAB 26 : BERMAIN DAN HUBUNGAN SOSIAL	114
BAB 27 : PERMAINAN PERAN: ANTARA IMAGINASI DAN BATASAN SYAR'I.....	116
KHUSUS PERMAINAN “AYAH-IBU”	117
CERITA DAN IMAJINASI DALAM PENDIDIKAN ANAK	118
Fabel: Perlu Lebih Hati-Hati	119
BAB 28 : KAIDAH PENTING: BEDAKAN ANTARA “BENDA” DAN “CARA MENGGUNAKANNYA”	121

BAB 29 : PERMAINAN HARUS SESUAI DENGAN TAHAP PERKEMBANGAN ANAK	122
BAB 30 : FORMULA PRAKTIS UNTUK ORANG TUA.....	123
1. BOLEH.....	123
2. BERMANFAAT.....	123
3. SESUAI	123
4. TERBATAS	123
5. TERARAH	124
BAB 31 : KESEIMBANGAN DALAM MEMBERIKAN RUANG BERMAIN	127
ANAK MEMBUTUHKAN RUANG UNTUK MEMILIH	128
Jangan Menjadikan Anak Tergantung Pada Mainan	129
Mainan Bukan Pengganti Kehadiran Orang Tua	130
bermain dengan anak tidak berarti mengikuti semua keinginannya.....	131
Mengajarkan Anak Berhenti Bermain.....	132
Jangan Menunda-Nunda Batas	133
Permainan Sebagai Latihan Ketaatan	134
Kapan Orang Tua Harus Menghentikan Permainan?	135
Pertama	135
Kedua.....	135
Ketiga	135
Keempat.....	135
Kelima.....	135

Keenam.....	135
Jangan Menggunakan Permainan Sebagai Suap.....	136
Bermain Dan Menanamkan Nilai Tauhid	137
BAB 32 : BERMAIN DAN MENANAMKAN ADAB ISLAMI	139
Adab meminta	139
Adab memberi.....	139
Adab menolak	139
Adab meminta maaf	139
Adab memaafkan	139
Adab berbicara	139
BAB 33 : PERMAINAN DAN HUBUNGAN ANTARA SAUDARA	140
Kapan Orang Tua Tidak Perlu Ikut Campur?	141
BAB 34 : BERMAIN DAN KEMANDIRIAN	143
BAB 35 : BERMAIN TIDAK HARUS MAHAL	144
BAB 36 : KUALITAS INTERAKSI LEBIH PENTING DARIPADA KUANTITAS MAINAN.....	146
BAB 37 : JANGAN MEMAKSA ANAK MENYUKAI PERMAINAN YANG KITA SUKAI.....	147
Tetapi Jangan Pula Menjadikan “Minat Anak” Sebagai Tuhan Kecil	147
BAB 38 : 7 PERTANYAAN PENTING SEBELUM MENFASILITASI ANAK BERMAIN	149
1. Apakah Boleh?	149
2. Apakah Aman?	149

3. Apakah Sesuai?	149
4. Apakah Bermanfaat?	149
5. Apakah Proporsional?	149
6. Dengan Siapa Anak Bermain?	150
7. Apa Yang Sedang Kita Ajarkan Melalui Permainan Ini?... ..	150
“Jangan Hanya Memberikan Mainan, Berikan Pendidikan” ...	151
BAB 39 : KESALAHAN ORANG TUA DALAM MEMAHAMI BERMAIN	153
1. Keliru Ketika Menganggap Bermain Sebagai Pembuangan Waktu	153
3. Keliru Ketika Semua Keinginan Anak Diikuti	155
4. Keliru Ketika Larangan Tidak Disertai Alternatif.....	157
5. Keliru Ketika Orang Tua Hanya Menilai Hasil.....	157
BAB 40 : BERMAIN DAN PEMBENTUKAN AKHLAK	159
Bermain Dan Pembentukan Kebiasaan.....	160
Anak Perlu Belajar “Cukup”	161
Ketika Anak Meminta Mainan Terus-Menerus.....	162
Mainan Sebagai Sarana, Bukan Identitas.....	163
BAB 41 : KETIKA ANAK BERMAIN DENGAN TEMAN	164
BAB 42 : PRINSIP MEMPERTIMBANGKAN USIA	165
BAB 43 : MENDIDIK MALU TANPA MEMBUAT ANAK MALU	166
BAB 44 : ORANG TUA SEBAGAI TELADAN DALAM BERMAIN	167
Ayah Dan Ibu Tidak Harus Menjadi “Guru” Setiap Saat	168

Bermain Sebagai “Bahasa Cinta” Anak.....	169
Ketika Orang Tua Benar-Benar Tidak Bisa Bermain	170
Jangan Menjadikan Gadget Sebagai “Pengasuh”	170
“Bosan” Tidak Selalu Buruk	171
Permainan Dan Kreativitas.....	172
Membentuk Anak, Bukan Sekadar Mengisi Waktu	172
Bermain Dengan Anak, Mendidik Dengan Hati	173
BAB 45 : KISAH NABI YA‘QŪB ‘ALAIHISSALĀM DAN KEBUTUHAN BERMAIN ANAK	176
Kekhawatiran Ya‘Qūb ‘Alaihissalām.....	177
Apakah Ya‘qūb Mempertimbangkan Kebutuhan Bermain Yusuf?	178
Lalu Apa Istinbath Yang Paling Aman?	179
BAB 46 : ANTARA “FITRAH BERMAIN” DAN “KECENDERUNGAN BERMAIN”	180
Bermain: Kebutuhan Atau Hanya Keinginan?	181
Inilah Hubungannya Dengan Hukum Asal Permainan.....	182
Konsep “الْعُرْفُ” Dalam Permainan	184
Tidak Sama Antara “Hiburan” Dengan “Melalaikan”	185
Dua Ekstrem Yang Harus Dihindari	186
Ekstrem pertama:	186
Ekstrem kedua:.....	186
Dan Inilah Tugas Orang Tua	186
1. MEMAHAMI.....	187

2. MEMILIH	187
3. MENYARING	187
4. MEMBATASI.....	187
5. MENDAMPINGI	187
6. MENDIDIK.....	187
7. MENJADI TELADAN.....	187
BAB 47 : MENEMPATKAN BERMAIN DALAM MANHAJ TARBIYAH ISLAMIAH	190
Bermain Bukan Tujuan Pendidikan	191
Antara Kesenangan Dan Kemaslahatan.....	192
Mendidik Anak Untuk Menyukai Kebaikan.....	193
Bermain Tidak Harus Selalu “Edukatif”	194
BAB 48 : MENJADIKAN BERMAIN BISA BERNILAI IBADAH.....	195
BAB 49 : HAK ANAK UNTUK MENDAPATKAN WAKTU DARI ORANG TUA	197
BAB 50 : JANGAN MEMBANDINGKAN ANAK DENGAN ANAK LAIN	198
Ada Anak Yang Suka Bermain Sendiri	198
Ada Anak Yang Terlalu Aktif	199
BAB 51 : KESELAMATAN DALAM BERMAIN	201
Antara Risiko Dan Bahaya	202
BAB 52 : BERMAIN DI ALAM	203
Jangan Sampai Alam Kalah Oleh Layar	204
Teknologi Adalah Alat	204

Pendidikan Digital Juga Dimulai Dari Rumah	205
Membangun Keseimbangan Hak Dan Kewajiban	206
BAB 53 : KETIKA BERMAIN MENJADI BERLEBIHAN	207
Kaidah Emas	207
Rumusan Praktis	208
BAB 54 : MENGURAI KEMBALI KAIDAH BERMAIN DALAM PARENTING ISLAMI	211
Kaidah Pertama: Akui Kebutuhan Anak Untuk Bermain	211
Kaidah Kedua: Hukum Asal Bukan Hukum Akhir Setiap Permainan	212
Kaidah Ketiga: Permainan Dinilai Dengan Lima Pertanyaan ..	213
1. Apakah Halal?.....	213
2. Apakah Aman?.....	213
3. Apakah Sesuai Usia?	213
4. Apakah Proporsional?	213
5. Apakah Dampaknya Baik?	213
Kaidah Keempat: Tidak Semua Permainan Harus Mendidik Secara Langsung.....	214
Kaidah Kelima: Bermain Bersama Anak Adalah Investasi Hubungan	215
Kaidah Keenam: Jangan Menjadikan Orang Tua Sekadar “Penyedia Mainan”	216
Kaidah Ketujuh: Jangan Menyamakan Anak Dengan Orang Dewasa	217

Kaidah Kedelapan: Semakin Bertambah Usia, Semakin Bertambah Pengarahan	218
Kaidah Kesembilan: Ajarkan Anak Meninggalkan Permainan	219
Kaidah Kesepuluh: Mampu Meninggalkan Yang Disukai Adalah Pendidikan	220
Kaidah Kesebelas: Bermain Tidak Boleh Mengalahkan Ibadah	220
Kaidah Kedua Belas: Jangan Membuat Anak Membenci Ibadah Karena Cara Kita Mengatur	221
Kaidah Ketiga Belas: Berikan Peringatan Sebelum Menghentikan	222
Kaidah Keempat Belas: Bermain Juga Melatih Sabar	223
Kaidah Kelima Belas: Jangan Membangun Anak Yang Takut Kalah	223
Kaidah Keenam Belas: Ajarkan Sportivitas.....	224
Kaidah Ketujuh Belas: Bermain Dapat Menjadi Laboratorium Akhlak	225
Kaidah Kedelapan Belas: Jangan Terburu-Buru Menghakimi .	225
Kaidah Kesembilan Belas: Orang Tua Harus Mengenal Dunia Permainan Anak	226
Kaidah Kedua Puluh: Parenting Bukan Sekadar Memberi Aturan	227
Bermain Dengan Kesadaran.....	228
BAB 55 : PENUTUP	230
1. Anak Memiliki Tabiat Dan Kecenderungan Untuk Bermain	230

2. Hukum Asal Bermain Adalah Mubah	232
3. Tidak Semua Permainan Itu Sama	233
4. Permainan Tidak Boleh Melalaikan Dari Kewajiban.....	234
5. Bermain Harus Proporsional	235
6. Bermain Dapat Menjadi Sarana Tarbiyah.....	236
7. Orang Tua Tidak Cukup Membelikan Mainan.....	237
8. Kehadiran Orang Tua Sangat Penting	238
9. Ajarkan Anak Bermain Dan Berhenti Bermain.....	238
10. Ajarkan Anak Menikmati Kesenangan Tanpa Berlebihan .	239
11. Teman Bermain Dan Lingkungan Juga Harus Diperhatikan	240
12. Permainan Harus Aman Dan Tidak Membahayakan	241
13. Teknologi Harus Diarahkan, Bukan Dibiarkan	242
14. Jangan Menggunakan “Minat Anak” Sebagai Alasan Untuk Membiarkan Semua Hal	243
15. Bermainlah Bersama Anak, Tetapi Jangan Lupa Mendidiknya	244

MUQODDIMAH

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

وَأَحْمَدُ لِلَّهِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى رَسُولِ اللَّهِ، وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ
وَمَنْ وَآلَاهُ.

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ
وَرَسُولُهُ، لَا نَبِيَّ بَعْدَهُ.

أَمَّا بَعْدُ،

A. Anak adalah Amanah

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Ketika kita berbicara tentang anak, maka sejak awal kita harus memahami bahwa anak bukan sekadar pelengkap kebahagiaan keluarga. Anak adalah amanah dari Allah Subhānahu wa Ta'ālā.

Allah memberikan anak kepada kita bukan hanya untuk dirawat secara fisik, diberi makan, disekolahkan, kemudian setelah besar dibiarkan menentukan kehidupannya sendiri.

Ada tanggung jawab yang jauh lebih besar, yaitu **tanggung jawab tarbiyah**.

Anak harus diarahkan agar mengenal Rabb-nya, mengenal agamanya, mengenal adab, memiliki akhlak yang baik, dan tumbuh sebagai seorang hamba Allah yang saleh.

Karena itu, ketika kita berbicara tentang sesuatu yang sangat dekat dengan kehidupan anak – salah satunya adalah **bermain** – kita tidak boleh memandangnya sebagai perkara remeh.

Bermain memang terlihat seperti aktivitas sederhana:

anak berlari,
anak tertawa,
anak bermain mobil-mobilan,
anak bermain boneka,
anak bermain peran,
anak menggambar,
anak bermain bersama teman-temannya.

Tetapi sesungguhnya di balik permainan itu terdapat proses pendidikan.

- Anak sedang belajar.
- Anak sedang meniru.
- Anak sedang membentuk kebiasaan.
- Anak sedang mengenal lingkungan.

Dan bahkan melalui permainan, anak sedang membangun sebagian dari karakter dirinya.

Karena itu orang tua perlu memahami:

Apa hukum bermain?

Apakah anak memang membutuhkan bermain?

Apa batasannya?

Permainan seperti apa yang boleh diberikan?

Bagaimana dengan permainan edukatif?

Bagaimana dengan boneka, gambar, cerita, permainan peran, dan permainan bersama teman?

BAB 1 : ANAK MEMILIKI TABIAT DAN KEBUTUHAN UNTUK BERMAIN

Ayah dan Bunda...

Salah satu kekeliruan dalam pendidikan anak adalah ketika orang tua memandang bermain sebagai sesuatu yang tidak penting.

Seolah-olah:

- kalau anak bermain berarti dia sedang membuang waktu.
- Kalau anak tertawa berarti dia tidak serius.
- Kalau anak ingin bermain berarti dia malas belajar.

Padahal kita perlu memahami karakter anak.

Dalam salah satu kaidah disebutkan:

الصَّغِيرُ مَجْبُولٌ عَلَى اللَّعِبِ وَالتَّسْلِي

“Anak kecil memiliki tabiat bawaan untuk bermain dan bersenang-senang.”

Perhatikan ungkapan: *Majbūlun ‘alal-la’ib*.

Artinya, bermain merupakan bagian dari **jibillah**, tabiat bawaan anak.

Maka menurut saya, istilah ini lebih hati-hati daripada kita langsung mengatakan: “*Bermain adalah fitrah anak.*”

Kita boleh berbicara tentang adanya kecenderungan dan tabiat alami anak untuk bermain, tetapi secara istilah, kita bisa menggunakan ungkapan:

اللَّعِبُ مِنْ جِبَلَةِ الطِّفْلِ

“Bermain merupakan bagian dari tabiat bawaan anak.”

Dan kita juga bisa mengatakan:

اللَّعِبُ مِنْ حَاجَاتِ الطِّفْلِ الطَّبِيعِيَّةِ

“Bermain merupakan salah satu kebutuhan alami anak.”

Ini lebih tepat.

A. Apakah Al-Qur'an menunjukkan bahwa anak memiliki kebutuhan bermain?

Di antara ayat yang sering dibahas dalam masalah ini adalah kisah Nabi Yusuf 'alaihissalām.

Ketika saudara-saudara Yusuf ingin membawa Yusuf pergi bersama mereka, mereka berkata kepada ayah mereka, Ya'qub 'alaihissalām:

أَرْسَلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ حَافِظُونَ

"Biarkanlah dia pergi bersama kami besok, agar dia dapat bersenang-senang dan bermain, dan sesungguhnya kami benar-benar akan menjaganya." (QS. Yusuf: 12)

Di dalam ayat ini terdapat penyebutan:

يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ

"bersenang-senang dan bermain."

Para mufassir menjelaskan makna *yarta'* dan *yal'ab* dengan makna bersenang-senang, bergembira berekreasi, beraktivitas dan bermain.

Dalam penafsiran yang dinukil dari Ibnu 'Abbās radhiyallāhu 'anhumā disebutkan:

يَلْهُو وَيَنْشِطُ وَيَسْعَى

“Bersenang-senang, menjadi bersemangat, dan beraktivitas.”

Dan dari ad-Dhahḥāk:

يَتَلَهَّى وَيَلْعَبُ

“Bersenang-senang dan bermain.”

Ayat ini adalah **qarīnah** atau salah satu sisi **istidlāl** bahwa bermain merupakan sesuatu yang dikenal dan diperhitungkan dalam kehidupan anak.

BAB 2 : KISAH YUSUF DAN PERTIMBANGAN KEBUTUHAN BERMAIN

Ayah dan Bunda...

Ada sisi lain yang menarik dari kisah ini.

Kita mengetahui bahwa Nabi Ya'qub 'alaihissalām memiliki kekhawatiran terhadap Yusuf.

Kenapa beliau khawatir? Karena beliau mengetahui bahwa anak-anaknya yang lain memiliki rasa iri, hasad dan dengki terhadap Yusuf sehingga mereka berupaya untuk mencelakai Yusuf. Bahkan setelah itu terbukti bahwa mereka memang memiliki makar terhadap Yusuf.

Allah mengabadikan ucapan Ya'qub 'alayhissalam :

إِنِّي لَيَحْزُنُنِي أَنَّ تَذْهَبُوا بِهِ وَأَخَافُ أَنْ يَأْكُلَهُ الذِّئْبُ وَأَنْتُمْ عَنْهُ غَافِلُونَ

“Sesungguhnya kepergian kalian membawa dia benar-benar membuatku bersedih, dan aku khawatir dia akan dimakan serigala ketika kalian lengah terhadapnya.” (QS. Yusuf: 13)

Ini menunjukkan bahwa Nabi Ya'qub 'alaihissalām **memiliki kekhawatiran terhadap keselamatan Yusuf**. Namun pada akhirnya Yusuf tetap pergi bersama mereka.

Di sinilah muncul pertanyaan istinbath: Kalau keselamatan Yusuf adalah perkara yang sangat penting dan Ya'qub mengkhawatirkan makar dari saudara-saudaranya, mengapa beliau tetap mengizinkannya? Apakah dapat dipahami bahwa beliau mempertimbangkan adanya kebutuhan Yusuf untuk bermain dan berekreasi?

Jawabannya:

Hal itu dapat dijadikan salah satu sisi istinbāṭ, tetapi tidak boleh dijadikan dalil qath'i yang secara pasti menyatakan bahwa Ya'qub mengizinkan Yusuf pergi karena bermain adalah kebutuhan psikologis anak.

Mengapa?

Karena Al-Qur'an sendiri tidak menyebutkan: "Ya'qub mengizinkannya karena Yusuf membutuhkan bermain." Itu adalah **istinbāṭ**, bukan teks eksplisit.

Maka formulasi yang lebih ilmiah adalah:

“Kisah ini dapat menjadi salah satu indikasi bahwa kebutuhan anak untuk bermain dan berekreasi merupakan sesuatu yang diperhitungkan, meskipun ayat tersebut tidak secara eksplisit menjadikannya sebagai ‘kebutuhan anak’ dalam istilah tersebut.”

Ini penting agar kita tidak berlebihan dalam berdalil.

A. Apakah bermain lebih utama daripada keselamatan?

Tentu tidak.

Kita tidak mengatakan: “Karena anak butuh bermain, maka boleh mengambil risiko terhadap keselamatannya.”

Bukan demikian. Justru kisah ini mengajarkan sesuatu yang lebih halus. Orang tua harus mampu **menimbang berbagai kebutuhan anak secara proporsional.**

Ada:

- kebutuhan fisik,
- kebutuhan bermain,
- kebutuhan sosial,
- kebutuhan belajar,

- kebutuhan kasih sayang,

tetapi semuanya harus ditempatkan di bawah prinsip penjagaan maslahat dan keselamatan.

Jadi bukan: **bermain versus keselamatan**.

Tetapi: **bagaimana memenuhi kebutuhan bermain dengan tetap menjaga keselamatan**.

B. Bukan “Fitrah Bermain”, Tetapi Tabiat Dan Kebutuhan Alami

Ayah dan Bunda...

Tadi kita berbicara tentang istilah *fitrah*.

Apakah tepat mengatakan: **“Manusia mempunyai fitrah untuk bermain, belajar, dan sebagainya?”**

Kita perlu membedakan makna bahasa dan istilah.

Kata **fitrah** berkaitan dengan makna penciptaan dan keadaan asal.

Adapun ketika kita berbicara tentang anak yang memiliki kecenderungan alami untuk bermain, istilah yang lebih aman adalah:

مَيْلٌ طَبِيعِيٌّ

kecenderungan alami,

atau:

حَاجَةٌ طَبِيعِيَّةٌ

kebutuhan alami,

atau lebih kuat lagi berdasarkan teks yang kita kaji:

حَبِيلَةٌ

tabiat bawaan,

dan:

مَجْبُولٌ عَلَى اللَّعْبِ

memiliki tabiat bawaan untuk bermain.

Jadi kita tidak perlu memaksakan semua kecenderungan manusia masuk dalam istilah “fitrah”.

BAB 3 : HUKUM ASAL BERMAIN

Setelah kita memahami bahwa anak memiliki tabiat dan kebutuhan bermain, pertanyaan berikutnya:

Bagaimana hukum bermain dalam Islam?

Kaidah yang masyhur dan ma'lûm adalah :

الأَصْلُ فِي اللَّعِبِ وَاللَّهْوِ وَالتَّرْوِيحِ عَنِ النَّفْسِ الْإِبَاحَةُ

“Asal hukum bermain, bersenang-senang, dan melakukan rekreasi untuk menyegarkan jiwa adalah mubah.”

Ini merupakan prinsip penting.

Jadi Islam **tidak datang untuk menghapus permainan dari kehidupan manusia**. Islam bukan agama yang mengatakan: “Anak harus belajar terus-menerus.” Anak membutuhkan waktu untuk bermain.

Bahkan Rasulullah ﷺ sendiri melakukan bentuk-bentuk *tarwîḥ* dan aktivitas yang bersifat rekreatif dan kompetitif.

Di antaranya:

- perlombaan Nabi ﷺ dengan ‘Āisyah radhiyallāhu ‘anhā;
- gulat;
- perlombaan di antara para sahabat;
- anjuran belajar memanah;
- dan aktivitas lain yang memiliki manfaat.

Maka kita perlu memahami:

اللَّعِبُ لَيْسَ ضِدَّ الْجِدِّ

“Bermain bukanlah lawan dari kesungguhan.”

Yang benar:

اللَّعِبُ وَسِيلَةٌ، وَلَيْسَ غَايَةً

“Bermain adalah sarana, bukan tujuan.”

Bermain Bukan Tujuan Kehidupan

Disebutkan :

الْأَصْلُ فِي حَيَاةِ الْمُسْلِمِ الْجِدُّ لَا اللَّعِبُ

“Asal kehidupan seorang Muslim adalah kesungguhan, bukan bermain.”

Kalimat ini harus dipahami dengan benar. Bukan berarti: “Bermain itu haram.” Bukan! Maksudnya, **orientasi kehidupan seorang Muslim bukanlah bermain.**

Allah menciptakan manusia untuk beribadah kepada-Nya. Maka bermain hanyalah salah satu aktivitas kehidupan.

Seorang anak boleh bermain, tetapi bukan berarti seluruh hidupnya dibiarkan menjadi permainan. Seorang anak boleh bersenang-senang, tetapi tetap harus dibimbing untuk:

- mengenal Allah;
- belajar;
- beribadah sesuai tahap usianya;
- menghormati orang tua;
- membantu;
- memiliki adab;
- dan bertanggung jawab.

Dengan demikian:

اللَّعِبُ حَاجَةٌ، وَلَيْسَ غَايَةً.

“Bermain adalah kebutuhan, tetapi bukan tujuan.”

Kapan bermain dapat menjadi sesuatu yang dianjurkan?

Disebutkan :

وَاللَّهُ الْمُنْدُوبُ وَالْمُسْتَحَبُّ مَا كَانَ مُحَقَّقًا لِلْمَقَاصِدِ الشَّرْعِيَّةِ

“Permainan atau rekreasi yang dianjurkan adalah yang mewujudkan maslahat dan tujuan yang sesuai dengan syariat.”

Misalnya:

1. Menyegarkan jiwa

Anak belajar terus tentu bisa lelah.

Maka bermain dapat menjadi sarana untuk:

تَنْشِيطِ النَّفْسِ

menyegarkan jiwa.

2. Memperkuat hubungan keluarga

Permainan bersama ayah dan ibu dapat menjadi sarana:

تَمَتُّنِ الرَّوَاطِطِ الْأُسْرِيَّةِ

memperkuat ikatan keluarga.

3. Melatih kemampuan fisik

Permainan fisik dapat melatih:

- kekuatan;
- ketangkasan;
- koordinasi;
- keberanian;
- ketahanan.

4. Melatih kemampuan sosial

Anak belajar:

- menunggu giliran;
- berbagi;
- mengikuti aturan;
- menerima kekalahan;
- menghargai orang lain.

5. Menjadi sarana pendidikan

Permainan dapat dimanfaatkan untuk:

- belajar angka,
- bahasa,

- warna,
- bentuk,
- problem solving,
- keterampilan motorik,
- dan sebagainya.

Maka bermain bukan sesuatu yang harus selalu dipertentangkan dengan pendidikan.

Bermain dapat menjadi salah satu sarana pendidikan.

Tidak Semua Permainan Itu Sama

Setelah kita mengetahui bahwa bermain itu pada asalnya mubah, jangan kemudian kita mengambil kesimpulan: *“Kalau bermain hukumnya mubah, berarti semua permainan halal.”* Tidak demikian.

Karena yang dinilai bukan hanya nama:

- **لُعْبَةٌ — permainan.**

Tetapi kita melihat:

- **ما فيها — apa yang terkandung di dalamnya,**
- **كيف تمارس — bagaimana dilakukan,**
- **إلى ماذا تؤدي — ke mana dampaknya.**

Maka ada permainan yang:

- mubah;
- dianjurkan karena manfaatnya;
- makruh;
- bahkan haram apabila mengandung perkara yang diharamkan atau menimbulkan kerusakan.

Kesimpulannya :

اللَّعِبُ حَاجَةٌ، وَالْإِبَاحَةُ أَصْلُهُ، وَالتَّوْجِيهُ وَاجِبٌ، وَالْإِفْرَاطُ مَذْمُومٌ.

“Bermain adalah kebutuhan, hukum asalnya mubah, mengarahkannya adalah tanggung jawab, dan berlebihan dalam bermain adalah tercela.”

Ini dapat menjadi **kaidah induk** untuk seluruh pembahasan kita.

BAB 4 : DHAWĀBITH BERMAIN DALAM SYARIAT

Setelah kita memahami bahwa **bermain pada asalnya mubah**, kita perlu memahami bahwa kebolehan itu bukan tanpa batas, ada *dhowâbith* (Batasan, ketentuan dan koridor).

Syariat memberikan ruang bagi manusia untuk bermain, bersenang-senang, dan melakukan rekreasi. Namun ruang tersebut tetap berada dalam koridor syariat.

Karena itu, ketika kita memberikan permainan kepada anak, jangan hanya bertanya:

“Apakah permainan ini menyenangkan?”

Tetapi juga tanyakan:

“Apakah permainan ini sesuai dengan syariat?”

“Apa yang terkandung di dalamnya?”

“Apa dampaknya terhadap anak?”

“Apakah permainan ini membuat anak mendapatkan maslahat atau justru mafsadat?”

Mari kita lihat satu per satu.

1. Permainan Tidak Boleh Melalaikan Kewajiban

Di antara batasan yang paling penting adalah:

أَلَّا يَكُونَ اللَّعِبُ صَادًّا عَنِ الْوَاجِبَاتِ الشَّرْعِيَّةِ

Permainan tidak boleh menjadi penghalang dari kewajiban syariat.

Untuk orang dewasa, contohnya sangat jelas.

- Seseorang bermain game sampai meninggalkan shalat.
- Atau bermain sampai meninggalkan kewajiban kepada orang tua.
- Atau bermain sampai mengabaikan keluarga.

Maka permainan yang pada asalnya mubah bisa berubah menjadi tercela bahkan haram karena telah menyebabkan kewajiban ditinggalkan.

Allah Ta'ālā berfirman:

فَوَيْلٌ لِلْمُصَلِّينَ ۖ الَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ

“Maka celakalah orang-orang yang shalat, yaitu mereka yang lalai dari shalatnya.” (QS. al-Mā‘ūn: 4-5)

Rasulullah ﷺ sendiri apabila tiba waktu shalat, beliau meninggalkan aktivitas yang sedang dilakukan dan berangkat untuk shalat.

Dari al-Aswad, ia berkata bahwa ia bertanya kepada ‘Āisyah radhiyallāhu ‘anhā tentang apa yang dilakukan Nabi ﷺ di rumah. ‘Āisyah menjawab:

كَانَ يَكُونُ فِي مَهْنَةِ أَهْلِهِ، فَإِذَا حَضَرَتِ الصَّلَاةُ خَرَجَ إِلَى الصَّلَاةِ

“Beliau membantu pekerjaan keluarganya. Apabila tiba waktu shalat, beliau keluar untuk shalat.” (HR. al-Bukhārī).

Maka kalau membantu keluarga saja ditinggalkan ketika shalat tiba, apalagi sesuatu yang sekadar permainan.

Bagaimana dengan anak?

Anak kecil tentu berbeda dengan orang dewasa.

Anak yang belum baligh belum menjadi mukallaf seperti orang dewasa. Bahkan salah satu penjelasan Syaikh Ibnu ‘Utsaimin rahimahullahu :

لَيْسَ مُكَلَّفًا بِشَيْءٍ مِنَ الْعِبَادَاتِ

“Anak kecil belum dibebani kewajiban ibadah seperti orang yang telah mukallaf.”

Namun bukan berarti: “Karena belum mukallaf, anak bebas bermain tanpa batas.”

Justru masa kanak-kanak adalah masa **pembentukan kebiasaan**.

Maka orang tua perlu membiasakan:

- bermain pada waktunya,
- belajar pada waktunya,
- tidur pada waktunya,
- beribadah sesuai kemampuannya,
- dan membantu keluarga sesuai kemampuannya.

2. Jangan Sampai Bermain Menghilangkan Hak Orang Lain

Bermain juga tidak boleh menyebabkan: **تَضْيِيعَ حُقُوقِ الْعِبَادِ** (menelantarkan hak-hak manusia). Terutama bagi orang yang memiliki tanggung jawab.

Rasulullah ﷺ bersabda:

كُلُّكُمْ رَاعٍ، وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ

“Setiap kalian adalah pemimpin dan setiap kalian akan dimintai pertanggungjawaban atas yang dipimpinnya.” (Muttafaq ‘alaih).

Dan terdapat pula hadits:

كَفَى بِالْمَرْءِ إِثْمًا أَنْ يُضَيِّعَ مَنْ يَعُولُ

“Cukuplah seseorang dianggap berdosa apabila ia menelantarkan orang-orang yang menjadi tanggungannya.”

Maka seorang ayah tidak boleh mengatakan: “Saya sedang refreshing.” sementara istri dan anak-anaknya membutuhkan dirinya. Begitu pula seorang ibu tidak boleh menjadikan permainan atau aktivitas hiburan sebagai alasan untuk terus-menerus meninggalkan tanggung jawabnya.

3. TIDAK BOLEH MENGANDUNG JUDI DAN MAYSIR

Batasan berikutnya:

أَلَّا تَشْتَمِلَ الْأَلْعَابُ عَلَى الْمَيْسِرِ وَالْقِمَارِ

Permainan tidak boleh mengandung perjudian.

Allah Ta'ālā berfirman:

إِنَّمَا الْحُمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ
لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Sesungguhnya khamar, judi, berhala, dan azlam adalah najis termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah agar kalian beruntung.” (QS. al-Mā'idah: 90)

Demikian pula orang tua perlu berhati-hati terhadap berbagai permainan anak yang sejak awal dibangun dengan mekanisme taruhan dan judi.

4. Tidak Boleh Membahayakan Diri

Di antara kaidahnya:

أَلَّا تَعُوذَ عَلَى النَّفْسِ بِالضَّرَرِ

Permainan tidak boleh menimbulkan bahaya yang tidak dibenarkan.

Karena bermain bukan berarti anak boleh dibiarkan:

- melakukan aktivitas yang berisiko fatal;
- bermain dengan benda berbahaya;

- melakukan tindakan yang dapat mencederai diri;
- atau menyakiti orang lain.

Maka orang tua harus memahami perbedaan antara:

Risiko yang wajar dalam bermain

dengan:

Risiko yang berlebihan dan membahayakan.

- Anak boleh bermain fisik.
- Anak boleh berlari.
- Anak boleh memanjat dalam batas yang aman.

Tetapi:

keselamatan tetap harus diperhatikan.

Kebutuhan bermain tidak boleh dijadikan alasan untuk mengabaikan keselamatan.

5. Tidak Boleh Mengandung Kekerasan Dan Kekejaman

Di antara batasan yang disebutkan:

أَلَّا يَشْتَمِلَ اللَّعْبُ عَلَى غُنْفٍ

Permainan tidak boleh mengandung kekerasan atau mendorong kekerasan.

Apalagi jika permainan membuat anak terbiasa:

- memukul;
- menyakiti;
- menghina;
- melakukan kekerasan;
- menganggap penderitaan sebagai sesuatu yang lucu.

Selain itu juga mengandung larangan terhadap permainan yang mengandung:

تَعْذِيبِ الْحَيَوَانَ

penyiksaan terhadap hewan.

Misalnya menjadikan pertarungan hewan sebagai tontonan atau hiburan.

Maka prinsip pendidikannya sederhana:

Jangan mendidik anak menikmati penderitaan makhluk lain.

6. Tidak Boleh Menimbulkan Permusuhan

Permainan kompetitif tidak otomatis buruk.

- Anak boleh berlomba.
- Anak boleh ingin menang.
- Anak boleh merasa senang ketika berhasil.

Tetapi permainan tidak boleh berubah menjadi:

عَدَاوَةٌ وَبَغْضَاءٌ

permusuhan dan kebencian.

Atau:

عَصِيَّةٌ

fanatisme yang tercela.

Ini perlu diperhatikan terutama dalam permainan yang melibatkan kelompok.

Anak harus belajar: “Saya boleh berusaha menjadi juara.”

Tetapi bukan: “Kalau saya kalah, saya harus membenci yang menang.”

Anak perlu belajar: **kompetisi tanpa permusuhan.**

7. Tidak Boleh Mengandung Kemaksiatan

Permainan tidak boleh menjadi wadah untuk:

- membuka aurat;
- perilaku seksual;
- ucapan kotor;
- penghinaan;
- pergaulan yang dilarang;
- atau bentuk kemaksiatan lainnya.

Karena itu, orang tua tidak cukup melihat **judul permainan**. Misalnya sebuah game diberi label: “Educational Game” atau: “Family Game”... belum cukup.

Orang tua harus melihat:

- **apa isi sebenarnya?**
- Apa yang didengar anak?
- Apa yang dilihat anak?
- Apa yang dilakukan anak?
- Nilai apa yang ditanamkan?

8. Tidak Boleh Merusak Aqidah

Batasan berikutnya:

أَلَّا تَشْتَمِلَ اللَّعْبَةُ عَلَى طُقُوسٍ تَعْبُودِيَّةٍ تُخَالِفُ ثَوَابِتَ عَقِيدَةِ الْمُسْلِمِينَ

Permainan tidak boleh mengandung ritual atau simbol keagamaan yang bertentangan dengan aqidah Islam.

Dalam bahan yang kita kaji disebutkan contoh gerakan atau ritual tertentu yang berkaitan dengan keyakinan agama lain. Tetapi di sini perlu ketelitian, bahwa tidak setiap: membungkuk, gerakan penghormatan, simbol, secara otomatis berarti ritual keagamaan. Harus dilihat konteks, maksud, dan maknanya.

Jadi dalam praktik, **orang tua perlu melakukan tahqiq terhadap permainan yang dipermasalahkan**, bukan hanya menilai berdasarkan bentuk lahiriahnya.

9. Tidak Boleh Mengandung Penipuan Dan Kebohongan

Batasan berikutnya :

أَلَّا يَكُونَ فِيهِ الْكَذِبُ أَوْ الْخِدَاعُ

“Tidak terdapat kebohongan atau penipuan.”

Namun kita harus membedakan ini dengan **permainan imajinatif dan cerita ilustratif**.

Misalnya seorang anak bermain: “Saya menjadi dokter.” atau: “Kamu menjadi pasien.” Ini tidak otomatis berarti ia berdusta.

Demikian pula seorang ibu mengatakan: “Bayangkan ada seorang anak yang suka berbohong...” dan jelas dimaksudkan sebagai ilustrasi.

Dalam bahan yang kita kaji, cerita semacam ini dibolehkan karena:

هَذَا مِنْ بَابِ التَّمْثِيلِ

“Ini termasuk bentuk perumpamaan/ilustrasi.”

Jadi jangan membuat kaidah terlalu kaku: “Semua pura-pura adalah dusta.”

Tidak demikian.

BAB 5 : PERMAINAN DAN MUSIK

Ayah dan Bunda...

Kita kemudian sampai pada persoalan permainan edukatif yang disertai musik.

Syaikh Ibnu ‘Utsaimin pernah ditanyakan tentang alat edukasi yang disebut dengan *الْكِتَابُ النَّاطِقُ* “buku berbicara” yang di dalamnya terdapat suara dan musik.

Syaikh Ibnu ‘Utsaimin rahimahullahu menegaskan bahwa musik termasuk *ma’āzif* yang diharamkan, berdasarkan hadits Abu Malik al-Asy’ari radhiyallāhu ‘anhu yang diriwayatkan al-Bukhārī:

لَيَكُونَنَّ مِنْ أُمَّتِي أَقْوَامٌ يَسْتَحِلُّونَ الْحِرَّ وَالْحَرِيرَ وَالْخَمْرَ وَالْمَعَازِفَ

“Akan ada dari umatku kaum yang menghalalkan zina, sutra, khamar, dan alat-alat musik.”

Atas dasar ini tersebut, beliau tidak memberikan keringanan hanya karena musik tersebut terdapat dalam *لُعْبَةٍ تَعْلِيمِيَّةٍ* (permainan edukatif).

Argumentasinya: larangan musik bersifat umum, dan tidak ditemukan dalil yang mengecualikan anak-anak.

Mengapa ini penting dalam parenting?

Karena kita sering memiliki pola pikir: “Kan ini untuk pendidikan.” atau: “Kan ini untuk anak-anak.”

Padahal sebuah **tujuan yang baik tidak otomatis menjadikan setiap sarana yang digunakan menjadi halal.**

Maka orang tua perlu melakukan penyaringan. Jika tujuan pendidikan dapat dicapai dengan: **sarana yang mubah dan bermanfaat**, maka itu lebih baik.

BAB 6 : BONEKA DAN MAINAN BERBENTUK MAKHLUK BERNYAWA

Pembahasan berikutnya adalah boneka.

Dalam hal ini terdapat rincian.

Bentuk pertama

Boneka yang tidak memiliki bentuk sempurna.

Misalnya hanya memiliki:

- sebagian anggota badan;
- kepala;
- leher;

tetapi tidak terdapat gambaran wajah yang lengkap.

Ulama membolehkannya karena:

لَا يُضَاهِي خُلُقَ اللَّهِ

“Tidak menyerupai ciptaan Allah.”

Bentuk kedua

Boneka yang sangat sempurna menyerupai manusia,

bahkan memiliki:

- suara;
- gerakan;
- kemampuan berjalan atau merangkak.

Dalam masalah ada khilaf, Syaikh Ibnu Utsaimin menyatakan:

فِي نَفْسِي مِنْ جَوَازِ هَذَا شَيْءٌ

“Saya masih memiliki keraguan mengenai kebolehan nya.”

Kemudian:

وَاجْتَنَابُهَا أَوْلَى

“Menjauhinya lebih utama.”

Tetapi beliau juga mengatakan:

لَا أَقْطَعُ بِالتَّحْرِيمِ

“Saya tidak memastikan keharamannya secara tegas.”

Alasannya adalah adanya keringanan bagi anak dalam perkara permainan.

BAB 7 : HUKUM ANAK MEMBUAT MAINAN ATAU MENGGAMBAR MAKHLUK BERNYAWA

Syaikh Ibnu Utsaimin ditanya, apakah berbeda jika anak membuatnya sendiri, orang tua membuatnya, membeli, atau mendapatkan mainan dalam bentuk makhluk bernyawa sebagai hadiah?

Maka beliau membedakan antara **membuat** dan **memiliki**. Beliau mengatakan:

أَنَا أَرَى صُنْعَهَا عَلَى وَجْهِ يُضَاهِي خَلْقَ اللَّهِ حَرَامٌ

“Saya berpendapat bahwa membuatnya dalam bentuk yang menyerupai ciptaan Allah adalah haram.”

Namun untuk anak, apabila bentuk yang dibuat tidak lengkap, tidak memiliki mata, hidung, mulut, jari, dan tidak menggambarkan makhluk secara sempurna, maka beliau memandangnya bukan sebagai gambar yang sempurna. Dan hukumnya boleh...

BAB 8 : BERMAIN DENGAN CLAY / PLAY-DOH

Syaikh Ibnu ‘Utsaimin ditanya bagaimana kalau anak membuat bentuk manusia atau boneka dengan tanah liat (*ṣalṣāl/clay*) kemudian langsung diremas kembali?

Jawaban beliau tetap menggunakan prinsip:

مُضَاهَاةُ خَلْقِ اللَّهِ

“menyerupai ciptaan Allah.”

Jika bentuknya sempurna, beliau memasukkannya dalam larangan tashwīr menurut pemahaman yang beliau pilih.

Jika bentuknya tidak lengkap, tidak jelas, dan tidak memiliki ciri-ciri sempurna, beliau memberikan keringanan.

BAB 9 : PERMAINAN PERAN ANAK

Kemudian ada pertanyaan yang sangat menarik:

Syaikh Ibnu Utsaimnin ditanya tentang anak laki-laki bermain sebagai ayah. Anak perempuan bermain sebagai ibu. Apakah mereka dibiarkan?

Maka beliau berpandangan :

أَنَا أَرَى أَنَّهُمْ يُمْنَعُونَ مِنْهُ

“Saya berpendapat mereka dicegah dari permainan tersebut.”

Alasannya:

لِأَنَّهُ قَدْ يَتَدَرَّجُ الطِّفْلُ بِهَذَا أَنْ يَنَامَ مَعَهَا

“Karena anak bisa berkembang secara bertahap dari permainan tersebut hingga akhirnya tidur bersamanya.”

Kemudian beliau mengatakan:

وَسَدُّ الْبَابِ هُنَا أَوَّلَى

“Menutup pintu menuju hal tersebut lebih utama.”

Catatan penting

Jawaban ini **tidak boleh digeneralisasi menjadi larangan semua permainan peran.**

Yang ditanyakan adalah konteks khusus: anak laki-laki memainkan peran ayah dan anak perempuan memainkan peran ibu.

Adapun:

- dokter-dokteran;
- guru-murid;
- polisi;
- pemadam kebakaran;
- penjual-pembeli;
- koki;
- dan berbagai permainan peran lainnya,

tidak otomatis masuk dalam kasus yang sama.

Selain itu jawaban Syaikh adalah untuk menutup pintu keburukan, karena dikhawatirkan saat anak bermain rumah tangga, mereka melakukan sesuatu yang dilakukan ayah bundanya.

BAB 10 : CERITA ANAK, BOLEHKAH CERITA FIKTIF?

Sekarang kita masuk kepada sesuatu yang sangat dekat dengan pendidikan anak, yaitu **قِصَصُ الْأَطْفَالِ** (cerita anak).

Pertama: cerita binatang yang berbicara.

Misalnya:

seekor rubah menjadi dokter, berbicara dengan ayam, menipunya, kemudian mendapatkan hukuman.

Dalam masalah seperti ini, Syaikh Ibnu Utsaimin berkata:

هَذِهِ أَتَوَقَّفُ فِيهَا

“Saya tawaqquf (tidak mengambil sikap halal atau haram) dalam masalah ini.”

Beliau khawatir karena cerita tersebut menggambarkan hewan dengan sesuatu yang bukan keadaan asalnya.

Namun beliau juga mengakui:

وَقَدْ يُقَالُ إِنَّ الْمَقْصُودَ ضَرْبُ الْمَثَلِ

“Bisa saja dikatakan bahwa maksudnya adalah membuat perumpamaan.”

Maka beliau memilih **tawaqquf**, bukan memberikan vonis tegas bahwa seluruh fabel tersebut haram.

Kedua : Cerita Imajinatif Untuk Pendidikan

Berbeda dengan itu, bagaimana jika seorang ibu berkata kepada anak: “Ada seorang anak yang bernama Hasan. Dia menyakiti tetangganya, kemudian naik ke dinding rumah mereka, lalu jatuh dan tangannya patah.”

Padahal kisah tersebut tidak pernah terjadi. Apakah ini dusta? Maka Syaikh Ibnu Utsaimin membedakan antara: **الْكَذِبُ** (dusta) dengan **التَّمْثِيلُ** (perumpaan).

Jika sejak awal cerita disampaikan sebagai ilustrasi: “Ada seorang anak...” tanpa mengklaim bahwa itu benar-benar kejadian nyata, maka beliau memandang: **فَلَا بَأْسَ بِهِ** “Tidak mengapa.” Karena:

هَذَا مِنْ بَابِ التَّمْثِيلِ

“Ini termasuk bentuk ilustrasi/perumpamaan.”

Dan terdapat manfaat pendidikan di dalamnya.

Ini memberikan ruang yang sangat besar bagi orang tua untuk menggunakan **cerita edukatif** dalam pendidikan akhlak.

Ketiga : Gambar Makhluk Bernyawa Dalam Pendidikan

Pernah ditanyakan pula kepada Syaikh Ibnu Utsaimin tentang anak diminta menggambar ayam; melengkapi gambar makhluk bernyawa; menggunting gambar; menempelkan gambar; atau mewarnai gambar makhluk bernyawa.

Syaikh Ibnu Utsaimin mengambil sikap tegas:

الَّذِي أَرَى فِي هَذَا أَنَّهُ حَرَامٌ يَجِبُ مَنَعُهُ

“Menurut saya, hal tersebut haram dan wajib dicegah.”

Kemudian beliau memberikan alternatif.

Jika sekolah ingin menguji:

- kecerdasan;
- ketelitian;

- kemampuan menggambar;
- kreativitas;

maka anak dapat diminta menggambar: mobil, pohon, bangunan, dan semisalnya. Maka tujuan pendidikan tetap tercapai.

Sejumlah masyaikh lain memperinci dan membedakan antara :

1. Menggambar sendiri yang mengandung unsur *kholq/ibda'* (penciptaan), maka ini haram.
2. Memindahkan gambar yang sudah ada, misal menggunting, menempel dan semisalnya, maka ini ada khilaf, dan sebagian memperbolehkan karena tidak ada unsur penciptaan baru. Hanya memindahkan obyek yang sudah ada.
3. Menyambung garis, menebalkan dan mewarnai gambar makhluk bernyawa yang utuh, maka hendaknya dihindarkan.
4. Memberi unsur wajah (mata, mulut, telinga) pada benda mati (semisal sepatu, mobil, kereta dan semisalnya), maka menurut pendapat yang kuat adalah boleh. Sebab memberikan wajah pada sesuatu yang asalnya benda mati, tidak menjadikannya sebagai bagian dari benda bernyawa.

Keempat : Gambar Dalam Buku Pelajaran

Bagaimana dengan gambar makhluk bernyawa yang sudah terdapat dalam buku pelajaran?

Jawaban Syaikh Ibnu Utsaimin adalah :

لَا يَلْزَمُ طَمْسُهَا

“Tidak wajib menghapus/menutupi gambar tersebut.”

Mengapa?

لَأَنَّ فِي ذَلِكَ مَشَقَّةً كَبِيرَةً

“Karena hal tersebut akan menimbulkan kesulitan besar.”

Dan:

مَا قُصِدَ بِهَا الصُّورَةُ، إِنَّمَا قُصِدَ مَا فِيهَا مِنَ الْعِلْمِ

“Gambar itu bukan tujuan utama; yang dimaksud adalah ilmu yang terdapat dalam buku tersebut.”

Ini membedakan: **gambar sebagai tujuan**

dengan: **gambar sebagai bagian insidental dari media ilmu.**

Kelima : Ketika Anak “Terpaksa” Menggambar Di Sekolah

Kemudian muncul pertanyaan:

Bagaimana kalau anak tidak mau menggambar makhluk bernyawa, kemudian nilainya dikurangi, bahkan bisa menyebabkan dia tidak lulus?

Jawaban Syaikh Ibnu Utsaimin :

فَقَدْ يَكُونُ الطَّالِبُ مُضْطَرًّا هَذَا الشَّيْءُ

“Mungkin saja siswa tersebut berada dalam kondisi terpaksa.”

Kemudian:

وَيَكُونُ الْإِثْمُ عَلَى مَنْ أَمَرَهُ وَكَلَّفَهُ بِذَلِكَ

“Dosanya berada pada pihak yang memerintahkan dan membebaninya.”

Ini menunjukkan bahwa **kondisi keterpaksaan diperhitungkan**.

Namun jangan kemudian setiap tugas yang tidak kita sukai disebut “darurat”.

Harus dilihat:

- apakah benar ada pemaksaan,
- seberapa besar konsekuensinya,
- apakah ada pilihan lain,
- dan apakah anak benar-benar berada dalam keadaan terpaksa.

BAB 11 : KAIDAH: LARANGAN DISERTAI ALTERNATIF

Ini pelajaran penting untuk orang tua.

Kalau kita melarang anak: “Jangan main itu!”, tetapi tidak memberikan alternatif, anak akan merasa: “Ayah dan Bunda hanya melarang.”

Maka salah satu pendekatan yang baik adalah:

الْمَنْعُ مَعَ الْبَدِيلِ

“Larangan disertai alternatif.”

Contohnya:

- Jangan menggambar manusia → gambar mobil, pohon, rumah.
- Jangan menggunakan media tertentu → cari media edukatif lain yang bersih dari unsur yang dipermasalahkan.
- Jangan bermain dengan permainan yang merusak → berikan permainan pengganti yang menarik.

Karena anak membutuhkan: بَدِيلًا bukan hanya: مَنَعًا.

BAB 12 : LINGKUNGAN BERMAIN DAN TEMAN BERMAIN

Ayah dan Bunda...

Sampai di sini kita telah berbicara tentang: **mainan**.

Sekarang kita harus berbicara tentang: **teman bermain**.

Karena anak tidak hanya belajar dari benda. Anak belajar dari manusia. Anak belajar dengan: **المُحاكاة** = imitasi.

- Anak melihat.
- Anak meniru.
- Anak mengulang.

Kemudian sesuatu yang awalnya hanya ia tiru bisa berubah menjadi: **عادة** (kebiasaan), dan akhirnya memengaruhi: **السَّجِيَّة** (tabiat).

Karena itu: **Siapa teman bermain anak adalah bagian dari pendidikan anak.**

BAB 13 : IKHTILĀTH ANAK DI USIA DINI

Dalam Bahasa ini, terdapat beberapa pandangan yang harus kita letakkan secara proporsional.

Sebagian ulama berpendapat :

جَوَازُ اخْتِلَاطِ الْأَطْفَالِ فِي سِنِّ الرُّوْضَةِ

“Bolehnya anak-anak bercampur pada usia taman kanak-kanak.”

Disebutkan usia sekitar empat sampai lima tahun. Alasannya karena mereka masih kecil dan belum berada pada kondisi seperti orang dewasa.

Di sisi lain terdapat pandangan bahwa: **الْفَصْلُ أَفْضَلُ**
“pemisahan lebih utama.”

Pertimbangannya adalah:

- membiasakan anak dengan adab;
- menjaga rasa malu;
- membentuk kebiasaan sejak kecil;
- dan mencegah kemungkinan dampak yang tidak baik ketika anak semakin besar.

Maka kita harus membedakan: جَوَاز (boleh), dengan: أَفْضَلِيَّة (lebih utama).

Sesuatu bisa saja: **mubah**, tetapi pilihan lain lebih baik secara tarbawi.

Pendapat Yang Lebih Preventif

Ada pula jawaban ulama yang kita kaji yang mengambil sikap lebih tegas terhadap pendidikan anak laki-laki bersama anak perempuan, bahkan pada usia TK.

Argumentasinya:

كَثْرَةُ الْمُخَالَطَةِ تُوجِبُ التَّشَابُهَ وَحُبَّ الْمُحَاكَاةِ

“Banyaknya interaksi dapat menyebabkan kemiripan dan kecenderungan meniru.”

Disebutkan kemungkinan pengaruh pada:

- cara bicara;
- gerak;
- cara berjalan;
- respons;
- dan kebiasaan.

Karena itu, mereka memandang pemisahan sebagai:

الصَّوَابُ مِنَ النَّاحِيَةِ التَّرْبَوِيَّةِ

“pilihan yang benar dari sisi pendidikan.”

Namun ketika kita menyusun kajian ilmiah, **pendapat ini harus disebut sebagai salah satu pandangan**, karena ada pendapat lain dari para ulama yang secara eksplisit memberikan pendapat bolehnya ikhtilat anak usia sangat dini karena mereka berada di fase *barô'ah* (terangkat pena darinya).

Tahqîq Pendapat

Dari perbedaan pendapat ulama dalam hal ini, maka kita bisa perhatikan bahwa tidak ada dalil yang tegas melarang atau memperbolehkan anak-anak berikhtilath. Yang melarang memandangnya sebagai bentuk preventif sementara yang membolehkan memandangnya bahwa anak-anak masih belum terkena beban syariat baik perintah maupun larangan.

Beranjak dari hadits perintah sholat dimana anak-anak diperintah untuk pisah ranjang di usia 10 tahun, maka dari sini sebagian ulama beristinbath bahwa anak sebelum 10 tahun (sebagian berpendapat 7 tahun), diperbolehkan bermain dengan lawan jenisnya.

Bahkan, di usia inilah mereka masih diberi keringanan dan kebolehan untuk berinteraksi dengan lawan jenis, sehingga ini bisa menjadi salah satu bagian pendidikan mengenal sifat lawan jenis, di fase mereka belum terlarang untuk berinteraksi dengannya.

Karena bisa jadi anak yang dari semenjak usia dini sudah tidak pernah berinteraksi dengan lawan jenis, maka menyebabkan mereka kelak kesulitan memahami sifat dan karakter lawan jenisnya. Bahkan, bisa pula menjadi sebab terjadinya penyelewengan seksual meski ini masih butuh data dan bukti lebih lanjut. Wallahu a'lam.

BAB 14 : MELIHAT *MA'ĀLĀT* / DAMPAK JANGKA PANJANG

Dari bahasan yang kita kaji tentang bermainnya anak-anak, ada satu benang merah:

النَّظَرُ فِي الْمَآلَاتِ

mempertimbangkan dampak dan akibat.

Misalnya:

- permainan yang awalnya mubah tetapi membuat anak kecanduan;
- permainan yang awalnya sederhana tetapi mengarah kepada perilaku buruk;
- lingkungan yang awalnya biasa tetapi membentuk kebiasaan buruk;
- media yang awalnya edukatif tetapi mengandung unsur yang dilarang, karena ada musiknya.

Maka orang tua jangan hanya bertanya: **“Apa yang terjadi sekarang?”**

Tetapi: “Kalau kebiasaan ini terus berlangsung selama lima tahun, anak saya akan menjadi seperti apa?”

Ini merupakan pertanyaan tarbawi yang sangat penting.

BAB 15 : PERMAINAN BERLEBIHAN

Bermain juga tidak boleh menjadi: **إِفْرَاطًا** berlebihan.

Tanda berlebihan misalnya ketika permainan:

- menghabiskan sebagian besar waktu anak;
- mengganggu tidur;
- mengganggu belajar;
- mengganggu ibadah;
- mengganggu interaksi keluarga;
- membuat anak mudah marah ketika permainan dihentikan;
- membuat anak tidak tertarik pada aktivitas lain.

Maka yang kita inginkan bukan: **anak tidak bermain.**

Tetapi: **anak mampu bermain dengan proporsional.**

Ketika Permainan Menjadi Tujuan Hidup

Para ulama mengkritik terhadap permainan yang berubah menjadi industri dan profesionalisasi berlebihan.

Sampai manusia:

- mengeluarkan uang dalam jumlah sangat besar;
- membangun fasilitas yang berlebihan;
- menghabiskan perhatian masyarakat;
- menjadikan seorang pemain sebagai pusat kehidupan.

Masalahnya bukan semata-mata: “Bermain dan Olahraga itu haram.” Bukan. Tetapi ketika sebuah permainan berubah dari: *وسيلة* / sarana, menjadi: *غاية* / tujuan, maka terjadi penyimpangan orientasi.

Muslim tidak diciptakan untuk menjadi: pemain, penonton, konsumen hiburan, sepanjang hidupnya.

Tetapi untuk: *عبادة الله* beribadah kepada Allah, menjalankan tanggung jawab, dan melakukan kebaikan dalam kehidupan.

BAB 16 : RUMUSAN BESAR KONSEP BERMAIN DALAM ISLAM

Ayah dan Bunda...

Setelah kita kumpulkan seluruh pembahasan ini, kita dapat menyusun beberapa kaidah besar.

Kaidah pertama

اللَّعْبُ مِنْ جِلَّةِ الطِّفْلِ

“Bermain merupakan bagian dari tabiat bawaan anak.”

Kaidah kedua

اللَّعْبُ مِنْ حَاجَاتِ الطِّفْلِ الطَّبِيعِيَّةِ

“Bermain merupakan salah satu kebutuhan alami anak.”

Kaidah ketiga

الأَصْلُ فِي اللَّعْبِ الْإِبَاحَةُ

“Hukum asal bermain adalah mubah.”

Kaidah keempat

اللَّعِبُ وَسِيلَةٌ وَلَيْسَ غَايَةً

“Bermain adalah sarana, bukan tujuan.”

Kaidah kelima

اللَّعِبُ لَا يُلْغِي التَّرْبِيَةَ، بَلْ يُوجِّهُ بِالتَّرْبِيَةِ

“Bermain tidak menghapus pendidikan; justru bermain harus diarahkan melalui pendidikan.”

Kaidah keenam

لَيْسَ كُلُّ لُعْبٍ مُبَاحًا بِكُلِّ صُورِهِ

“Tidak semua bentuk permainan otomatis mubah dalam seluruh bentuknya.”

Kaidah ketujuh

الْمَنْعُ مَعَ الْبَدِيلِ

“Jika melarang, berikan alternatif.”

Kaidah kedelapan

يُنْظَرُ فِي اللَّعْبِ إِلَى مُحْتَوَاهُ وَطَرِيقَةِ اسْتِعْمَالِهِ وَمَالِهِ

“Dalam menilai permainan, diperhatikan kandungan, cara penggunaan, dan dampaknya.”

Kaidah kesembilan

بَيْنَهُ الطِّفْلِ جُزْءٌ مِنْ تَرْبِيَّتِهِ

“Lingkungan anak merupakan bagian dari pendidikannya.”

Jadi, Ayah dan Bunda...

Kita jangan sampai jatuh kepada dua ekstrem.

Ekstrem pertama: “Anak harus belajar terus, bermain itu buang-buang waktu.”

Ini tidak tepat.

Anak memang memiliki tabiat dan kebutuhan untuk bermain.

Ekstrem kedua: “Anak masih kecil, biarkan bermain apa saja sesukanya.”

Ini juga tidak tepat.

Anak memang membutuhkan bermain, tetapi **orang tua tetap bertanggung jawab memilih, mengarahkan, mengawasi, dan membatasi.**

Maka posisi yang benar adalah:

أَنْ نَسْمَحَ لِلطِّفْلِ بِاللَّعِبِ، وَلَا نَتْرَكُهُ يَلْعَبُ بِغَيْرِ تَوْجِيهِ.

“Kita memberikan ruang kepada anak untuk bermain, tetapi tidak membiarkannya bermain tanpa arahan.”

Dan inilah yang membedakan antara:

anak yang sekadar bermain

dengan:

anak yang dididik melalui permainan.

BAB 17 : BAGAIMANA MEMILIH PERMAINAN YANG BAIK UNTUK ANAK?

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Setelah kita membahas hukum asal bermain dan berbagai batasannya, sekarang kita masuk kepada persoalan yang lebih praktis.

Katakanlah kita sebagai orang tua masuk ke toko mainan.

Di depan kita ada begitu banyak pilihan:

- mobil-mobilan;
- boneka;
- puzzle;
- balok;
- permainan konstruksi;
- alat menggambar;
- permainan olahraga;
- permainan edukatif;
- permainan elektronik;
- dan berbagai macam permainan lainnya.

Pertanyaannya: **Bagaimana kita memilihnya?**

Jangan sampai prinsip kita hanya: “Yang penting anak senang.” Karena kesenangan anak **bukan satu-satunya ukuran.**

Tetapi jangan pula: “Yang penting ada nilai pendidikannya.” Karena sesuatu yang berlabel edukatif belum tentu seluruh unsur di dalamnya sesuai dengan syariat.

Maka kita membutuhkan **kaidah penyaringan.**

1. Lihat Tujuan Permainannya

Pertama:

مَا الْمَقْصُودُ مِنْ هَذِهِ اللَّعْبَةِ؟

“Apa tujuan dari permainan ini?”

Apakah sekadar hiburan? Ataukah ada manfaat lain?

Misalnya permainan tersebut membantu anak:

- bergerak;
- melatih koordinasi;
- mengenal warna;
- mengenal bentuk;

- belajar angka;
- belajar bahasa;
- menyelesaikan masalah;
- bekerja sama;
- mengembangkan kreativitas.

Kalau ada manfaat seperti ini, tentu permainan tersebut memiliki nilai tambah.

Tetapi kita juga perlu memahami: **permainan tidak harus selalu memiliki tujuan akademik.**

Kadang-kadang anak memang hanya membutuhkan:

التَّروِيح / rekreasi dan penyegaran.

Jadi jangan semua permainan harus dipaksa menjadi:
"Belajar matematika sambil bermain."

- Ada waktunya anak belajar.
- Ada waktunya anak berolahraga.
- Ada waktunya anak bereksplorasi.
- Ada waktunya anak sekadar tertawa bersama ayah dan ibunya.

Semua itu bisa memiliki tempatnya masing-masing.

2. Lihat Isi Permainannya

Kedua:

مَاذَا فِي هَذِهِ اللَّعْبَةِ؟

“Apa yang terdapat di dalam permainan ini?”

Ini sangat penting.

Karena kadang-kadang tujuan permainannya baik, tetapi kandungannya bermasalah. Misalnya contoh yang telah kita bahas, Syaikh Ibnu Utsaimin ditanya tentang الْكِتَابُ النَّاطِقُ / *buku berbicara*, tujuannya adalah pendidikan.

Tetapi menurut pendapat beliau, keberadaan musik di dalamnya menjadi persoalan tersendiri yang menjadikannya haram. Maka kita tidak cukup mengatakan: “Ini kan permainan edukatif.” Kita harus melihat: **apa yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut?**

3. Lihat Apakah Ada Unsur Yang Diharamkan

Kita telah membahas beberapa di antaranya:

- **Pertama :** الْمَيْسِرُ وَالْقِمَارُ /judi dan taruhan.
- **Kedua :** الْمَحَارِمُ الشَّرْعِيَّةُ /berbagai perkara yang diharamkan.
- **Ketiga :** مَا يُفْسِدُ الْعَقِيدَةَ /hal-hal yang merusak aqidah.
- **Keempat :** الْعُنْفُ وَالْفُسُوءُ /kekerasan dan kekejaman.
- **Kelima :** مَا يُضَيِّعُ الْوَاجِبَاتِ /sesuatu yang menyebabkan kewajiban terlantar.

Maka orang tua perlu memiliki kebiasaan: **screening sebelum memberikan.**

Jangan menunggu anak sudah kecanduan baru kita memeriksa apa yang sebenarnya ia mainkan.

4. Lihat Dampak Permainan

Ini juga penting. Ada permainan yang mungkin secara bentuk terlihat biasa. Tetapi ternyata setelah dimainkan berulang-ulang anak menjadi:

- mudah marah;
- sulit berhenti;
- agresif;
- malas melakukan aktivitas lain;
- sulit tidur;
- tidak mau berinteraksi dengan keluarga;

- terus meminta permainan tersebut.

Maka kita harus bertanya:

مَا أَثَرُ هَذِهِ اللَّعْبَةِ عَلَى الْوَلَدِ؟

“Apa pengaruh permainan ini terhadap anak?”

Ini termasuk bagian dari:

النَّظَرُ فِي الْمَالَاتِ

memperhatikan dampak dan akibat.

5. Perhatikan Usia Anak

Tidak semua permainan cocok untuk semua usia.

Permainan yang cocok untuk anak usia dua tahun belum tentu cocok untuk anak usia sepuluh tahun. Demikian pula sesuatu yang sesuai untuk anak yang belum memahami aturan belum tentu sesuai untuk anak yang sudah mampu memahami kompetisi.

Maka kita perlu melihat:

مُنَاسَبَةُ اللَّعْبَةِ لِوَسْنِ الْوَلَدِ

kesesuaian permainan dengan usia anak.

Ini juga berkaitan dengan perkembangan kemampuan:

- bahasa;
- motorik;
- kognitif;
- sosial;
- emosi.

Maka jangan memberikan permainan yang terlalu sulit lalu memarahi anak karena dia tidak mampu.

Dan jangan pula terus memberikan permainan yang terlalu mudah sehingga anak tidak mendapatkan tantangan yang memadai.

BAB 18 : PERMAINAN FISIK DAN KEBUTUHAN GERAK ANAK

Ayah dan Bunda...

Anak bukan makhluk yang diciptakan untuk duduk diam sepanjang hari. Anak memiliki kebutuhan untuk bergerak. Maka permainan fisik memiliki tempat yang penting.

Rasulullah ﷺ juga melakukan dan menganjurkan berbagai aktivitas yang melatih kekuatan dan keterampilan.

Di antara yang disebutkan dalam bahan: الرَّمْيُ /memanah, serta berbagai bentuk perlombaan dan aktivitas fisik.

Maka anak dapat diarahkan kepada permainan seperti:

- berlari;
- berenang;
- bermain bola;
- bersepeda;

- aktivitas ketangkasan;
- permainan koordinasi tubuh;
- permainan eksplorasi alam.

Tentunya semuanya sesuai dengan usia dan kemampuan anak.

Bermain fisik bukan sekadar “capek-capekan”

Bermain fisik dapat menjadi sarana:

1. لِبِنَاءِ الْقُوَّةِ / membangun kekuatan,
2. وَتَنْمِيَةِ الْمَهَارَةِ / mengembangkan keterampilan,
3. وَتَغْوِيدِ الطِّفْلِ عَلَى الشَّجَاعَةِ / membiasakan keberanian,
4. تَعَلُّمِ ضَبْطِ النَّفْسِ / belajar mengendalikan diri.

Anak belajar bahwa: “Saya ingin menang, tetapi saya harus mengikuti aturan.” Ini pendidikan.

Anak belajar: “Saya jatuh, saya bangun lagi.” Ini pendidikan.

Anak belajar: “Saya kalah hari ini, saya bisa mencoba lagi.” Ini juga pendidikan.

BAB 19 : PERMAINAN MENTAL DAN KOGNITIF

Selain permainan fisik, ada pula: **الألعاب الذهنية** /permainan mental.

Misalnya:

- puzzle;
- permainan menyusun;
- mencari pasangan;
- permainan strategi;
- teka-teki;
- konstruksi;
- permainan logika.

Permainan seperti ini dapat melatih:

- perhatian;
- pemecahan masalah;
- perencanaan;
- memori;
- fleksibilitas berpikir;
- kemampuan mengambil keputusan.

Tetapi sekali lagi:

tidak semua permainan mental otomatis halal hanya karena menggunakan otak.

Karena ada permainan yang menggunakan:

- dadu;
- catur;
- kartu;

dan bahwa hukum beberapa jenis permainan tersebut diperselisihkan atau memiliki rincian.

Maka kita tidak boleh membuat kesimpulan: “Semua permainan yang menggunakan otak pasti boleh.”

BAB 20 : BERMAIN BERSAMA ORANG TUA

Ayah dan Bunda...

Ada satu bentuk permainan yang sering kali justru dilupakan: **bermain bersama orang tua.**

Padahal anak tidak hanya membutuhkan: **mainan.**

Anak juga membutuhkan: **teman bermain.**

Dan salah satu teman bermain terbaik bagi anak adalah: **ayah dan ibunya.**

Ketika ayah duduk bersama anak dan bermain:

- mobil-mobilan,
- balok,
- puzzle,
- bola,
- atau permainan sederhana lainnya,

sebenarnya ayah sedang mendapatkan kesempatan untuk memasuki dunia anak.

Ayah bisa melihat:

- apa yang disukai anak,

- bagaimana cara anak berpikir,
- bagaimana anak menghadapi kekalahan,
- bagaimana anak bereaksi ketika keinginannya tidak terpenuhi.

Dan dari situ ayah bisa mendidik.

Bermain Menjadi Jembatan Komunikasi

Sering kali anak tidak mudah mengatakan: “Ayah, saya sedang sedih.”

Tetapi ketika dia bermain, ekspresinya keluar.

Kadang anak berkata: “Ayah, mobil ini rusak.”

Padahal mungkin yang sedang ia rasakan adalah: “Saya sedang kecewa.”

Maka permainan dapat menjadi pintu komunikasi.

Orang tua jangan selalu memandang permainan sebagai: “waktu anak.”

Bisa jadi itu adalah: **waktu terbaik untuk mendekati anak.**

Permainan Dan Pembentukan Kebiasaan

Kita kembali kepada prinsip:

الصَّبِيُّ مَجْبُولٌ عَلَى اللَّعِبِ

Anak memiliki tabiat bermain.

Tetapi anak juga mudah dibentuk oleh pengulangan. Apa yang terus-menerus dia lakukan akan membentuk kebiasaan.

Karena itu kita perlu berhati-hati dengan permainan yang:

- terus menuntut stimulasi;
- terus memberikan hadiah instan;
- membuat anak tidak sabar;
- membuat anak selalu ingin menang;
- membuat anak tidak mampu menikmati aktivitas sederhana.

Orang tua perlu bertanya: **“Kebiasaan seperti apa yang sedang dibentuk oleh permainan ini?”**

Karena pendidikan bukan hanya tentang: apa yang anak tahu, tetapi juga: **anak menjadi siapa.**

BAB 21 : PERMAINAN ELEKTRONIK

Di zaman kita, permainan elektronik menjadi bagian yang sulit dipisahkan dari kehidupan anak. Maka persoalannya tidak cukup diselesaikan dengan mengatakan: “Semua game haram.” atau: “Semua game boleh karena hanya permainan.”

Kita harus melakukan **tahqīq** terhadap setiap permainan. Periksa:

1. Kontennya

Apa yang dilihat?

2. Interaksinya

Apa yang dilakukan anak?

3. Durasi

Berapa lama anak bermain?

4. Dampaknya

Apa yang terjadi setelah bermain?

5. Kewajiban

Apakah permainan menyebabkan kewajiban terbengkalai?

6. Kebiasaan

Apakah anak mulai kehilangan kemampuan untuk menikmati aktivitas tanpa layar?

7. Lingkungan sosial

Dengan siapa anak berinteraksi melalui permainan tersebut?

Ini semua merupakan bagian dari pengawasan orang tua.

Orang Tua Tidak Cukup Menjadi “Polisi Mainan”

Ayah dan Bunda...

Namun jangan pula orang tua hanya hadir sebagai polisi. Setiap kali anak bermain:

“Jangan!”

“Tidak boleh!”

“Berhenti!”

"Matikan!"

Kalau pendekatan kita hanya demikian, anak bisa merasa bahwa orang tua adalah penghalang kesenangan.

Maka kita membutuhkan keseimbangan:

التَّوْحِيدُ مَعَ التَّفْهِيمِ

"Pengarahan disertai pemahaman."

Orang tua memahami: anak memang ingin bermain.

Kemudian orang tua mengarahkan:

"Boleh bermain, tetapi pilih yang baik."

"Boleh bermain, tetapi ada waktunya."

"Boleh bermain, tetapi tidak boleh meninggalkan shalat."

"Boleh bermain, tetapi tidak boleh menyakiti teman."

"Boleh bermain, tetapi kita pilih permainan yang sesuai."

Ini lebih mendidik daripada sekadar:

"Tidak boleh!"

Jangan Merampas Masa Kanak-Kanak

Ada sebagian orang tua yang karena sangat menginginkan anaknya sukses, akhirnya hampir seluruh waktu anak dipenuhi:

- les;
- hafalan;
- tugas;
- latihan;
- kursus;
- target akademik.

Kemudian ketika anak meminta:

“Ayah, saya ingin bermain.”

jawabannya:

“Belajar dulu!”

Belajar memang penting. Tetapi anak bukan mesin akademik. Ia manusia yang memiliki: tubuh, jiwa, emosi, kebutuhan sosial, kebutuhan bermain. Maka pendidikan yang baik bukan: **menghapus bermain**.

Tetapi: **mengatur bermain sehingga menjadi bagian dari pendidikan**.

Jangan Pula Menyerahkan Anak Kepada Permainan

Ekstrem yang lain juga harus kita hindari.

Ada orang tua yang mengatakan: “Biarkan saja, yang penting anak tidak mengganggu.”

Lalu anak diberi: gadget, game, video, mainan, sepanjang hari. Ini bukan pendidikan.

Karena anak membutuhkan:

1. التَّوْجِيهَ / arahan,
2. وَالْمُرَاقَبَةَ / pengawasan,
3. وَالْفُدْوَةَ / keteladanan.

Maka jangan sampai:

اللُّعْبَةُ تُرِيّ الْوَلَدَ بَدَلَ الْوَالِدَيْنِ

“Permainan justru menjadi pihak yang mendidik anak menggantikan ayah dan ibu.”

Checklist Orang Tua Sebelum Memberikan Permainan

Ayah dan Bunda dapat menggunakan beberapa pertanyaan sederhana.

Sebelum membeli atau memberikan permainan kepada anak, tanyakan:

1. Apakah permainan ini pada asalnya mubah?
2. Apakah terdapat unsur yang dilarang?
3. Apakah ada unsur aqidah yang bermasalah?
4. Apakah mengandung perjudian atau taruhan?
5. Apakah berbahaya bagi tubuh?
6. Apakah mengandung kekerasan atau kekejaman?
7. Apakah mengajarkan perilaku buruk?
8. Apakah sesuai dengan usia anak?
9. Apakah manfaatnya sebanding dengan waktunya?
10. Apakah permainan ini membuat anak melalaikan kewajiban?
11. Apakah permainan ini membuat anak menjadi lebih dekat atau lebih jauh dari keluarga?
12. Apakah ada alternatif yang lebih baik?

Kalau semua ini sudah kita pertimbangkan, insya Allah kita lebih bijak dalam memilih permainan anak.

Bermainlah, Tetapi Jangan Lupa Mendidik

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Akhirnya kita memahami bahwa Islam tidak datang untuk memusuhi dunia anak. Islam memahami bahwa:

الطِّفْلُ مَجْبُولٌ عَلَى اللَّعِبِ

Anak memang memiliki tabiat untuk bermain.

Karena itu:

- jangan kita cela anak hanya karena dia bermain.
- Jangan kita anggap setiap tawa sebagai kesia-siaan.
- Jangan kita anggap setiap permainan sebagai kemalasan.

Tetapi pada saat yang sama:

- jangan pula kita menyerahkan anak kepada permainan tanpa arahan.

Karena permainan dapat menjadi: سُلْمًا لِلتَّرْبِيَةِ / tangga menuju pendidikan, tetapi juga bisa menjadi: بَابًا لِلْمُفْسَدَةِ / pintu menuju kerusakan, tergantung bagaimana kita memilih dan mengarahkannya.

Maka tugas orang tua bukan: **إِغَاءُ اللَّعِبِ** /menghapus permainan. Dan bukan pula: **تَرْكُ الطِّفْلِ يَلْعَبُ كَمَا يَشَاءُ** /membiarkan anak bermain sesukanya.

Tetapi:

تَوْجِيهُ اللَّعِبِ وَتَرْشِيدُهُ وَاسْتِثْمَارُهُ فِي تَرْبِيَةِ الطِّفْلِ.

“Mengarahkan, menata, dan memanfaatkan permainan sebagai sarana pendidikan anak.”

Dan mungkin inilah kesimpulan terbesar dari kajian kita:

لَيْسَ السُّؤَالُ: هَلْ يَلْعَبُ الطِّفْلُ أَمْ لَا؟

“Pertanyaannya bukan: apakah anak boleh bermain atau tidak?”

Tetapi:

مَاذَا يَلْعَبُ؟ وَكَيْفَ يَلْعَبُ؟ وَمَعَ مَنْ يَلْعَبُ؟ وَمَتَى يَلْعَبُ؟ وَإِلَى أَيِّنَ يَقُودُهُ لَعِبُهُ؟

1. “Apa yang ia mainkan?
2. Bagaimana ia bermain?
3. Dengan siapa ia bermain?
4. Kapan ia bermain?
5. Dan ke mana permainan itu mengarahkannya?”

Jika lima pertanyaan ini mampu kita jawab dengan baik, insya Allah kita tidak hanya sedang **memberikan mainan kepada anak**, tetapi sedang **mendidik anak melalui permainan**.

BAB 22 : BERMAIN SEBAGAI SARANA TARBIYAH, BUKAN SEKADAR HIBURAN

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Kita sudah sampai pada satu titik penting. Kita tidak ingin terjebak pada pertanyaan: *“Boleh atau tidak anak bermain?”*

Karena secara umum, bermain itu memang memiliki tempat dalam kehidupan anak. Yang lebih penting adalah: **bagaimana kita menjadikan bermain sebagai bagian dari proses tarbiyah?**

Sebab anak itu belajar bukan hanya ketika dia duduk di depan buku. Anak belajar ketika dia:

- berlari,
- berbicara,
- menyusun balok,
- bermain dengan teman,
- kalah dalam perlombaan,
- menang dalam permainan,
- menyelesaikan puzzle,
- berpura-pura menjadi dokter,

- atau bahkan ketika ia bertengkar dengan temannya lalu kita mengajarnya bagaimana meminta maaf.

Jadi, permainan dapat menjadi **laboratorium kecil kehidupan anak**.

Apa Yang Sebenarnya Dipelajari Anak Ketika Bermain?

Ayah dan Bunda...

Kadang-kadang kita melihat anak bermain mobil-mobilan. Kita berkata: "*Cuma mobil-mobilan.*" Padahal mungkin dalam aktivitas itu anak sedang belajar:

- mengatur ruang;
- memahami sebab-akibat;
- berimajinasi;
- berkomunikasi;
- menyelesaikan masalah;
- dan berinteraksi dengan orang lain.

Anak bermain balok. Kita berkata: "*Cuma menyusun balok.*" Padahal dia sedang belajar: kalau bangunan terlalu tinggi dan fondasinya tidak kuat, bangunan akan roboh. Ini adalah pembelajaran sebab-akibat.

Anak bermain puzzle. Dia sedang belajar: mencoba, gagal, mencoba lagi, dan tidak mudah menyerah.

Anak bermain perlombaan. Dia belajar: aturan, giliran, kemenangan, kekalahan, dan sportivitas. Maka jangan remehkan permainan.

Tetapi jangan pula menganggap bahwa **semua permainan otomatis mendidik**.

Yang mendidik adalah permainan yang: diarahkan, sesuai, proporsional, dan ditempatkan dalam lingkungan pendidikan yang baik.

Peran Orang Tua: Mengamati, Bukan Selalu Mengintervensi

Ada satu kesalahan orang tua ketika mendampingi anak bermain.

Setiap anak melakukan sesuatu, langsung dikoreksi.

"Bukan begitu!"

"Salah!"

"Harusnya begini!"

"Jangan begitu!"

Padahal terkadang anak membutuhkan kesempatan untuk: **berekplorasi**. Orang tua tidak harus selalu masuk dan mengatur setiap detik permainan. Ada waktunya kita: **mengamati**.

- Lihat bagaimana anak menyelesaikan masalah.
- Lihat bagaimana dia menghadapi kegagalan.
- Lihat bagaimana dia memperlakukan temannya.
- Lihat apakah dia mau berbagi.
- Lihat apakah dia curang ketika ingin menang.
- Lihat bagaimana dia bereaksi ketika kalah.

Semua itu merupakan **data tarbiyah** bagi orang tua.

BAB 23 : PERMAINAN SEBAGAI CARA MEMBACA KARAKTER ANAK

Ayah dan Bunda...

Kadang-kadang orang tua ingin mengetahui: *"Anak saya sebenarnya seperti apa?"*

Jangan hanya melihat ketika dia duduk belajar.

Lihatlah ketika dia bermain. Karena ketika bermain, anak sering kali lebih spontan.

- Ketika dia kalah: bagaimana reaksinya?
- Ketika mainannya diambil: bagaimana reaksinya?
- Ketika temannya menang: apakah dia ikut senang atau marah?
- Ketika aturan permainan tidak sesuai keinginannya: apakah dia mampu menerima?
- Ketika dia membuat kesalahan: apakah dia mengakui atau menyalahkan orang lain?

Dari situ kita bisa melihat: **bagian mana dari karakter anak yang perlu dibina.**

BAB 24 : MENGAJARKAN ADAB MELALUI PERMAINAN

Jangan menunggu anak besar untuk mengajarkan adab. Permainan justru memberikan kesempatan yang sangat alami.

Misalnya ketika bermain bersama:

Ajarkan kejujuran

"Kita bermain sesuai aturan. Jangan curang."

Ajarkan kesabaran

"Sekarang giliran kakak. Setelah itu giliran adik."

Ajarkan menerima kekalahan

"Tidak apa-apa kalah. Kita belajar lagi."

Ajarkan rendah hati

"Kalau menang, jangan mengejek."

Ajarkan menghargai orang lain

"Temanmu kalah. Jangan ditertawakan."

Ajarkan meminta maaf

“Tadi kamu mendorong temanmu. Yuk minta maaf.”

Dengan demikian, permainan berubah menjadi:

مَيْدَانٌ لِلتَّرْبِيَةِ

“arena pendidikan.”

Jangan Menjadikan Kemenangan Sebagai Tujuan Utama

Ayah dan Bunda...

Ini sangat penting dalam permainan kompetitif. Kadang orang tua tanpa sadar mendidik anak dengan prinsip:

“Kamu harus menang!”

“Jangan sampai kalah!”

“Kamu harus menjadi nomor satu!”

Lama-lama anak belajar bahwa: **nilai dirinya ditentukan oleh kemenangan.** Padahal dalam Islam, kemenangan duniawi bukan ukuran utama kemuliaan.

Yang lebih penting:

- *apakah dia jujur?*
- *apakah dia mengikuti aturan?*
- *apakah dia berusaha?*
- *apakah dia menghormati lawan?*
- *apakah dia mampu mengendalikan emosinya?*

Maka ketika anak kalah, jangan buru-buru berkata:

“Kok kalah?”

Tetapi katakan:

- *“Bagaimana kamu bermain?”*
- *“Apa yang kamu pelajari?”*
- *“Apa yang bisa kita perbaiki?”*

Ini mengubah orientasi: dari **hasil semata**

menjadi: **proses dan pembentukan karakter.**

Bermain Dan Pendidikan Tentang Kegagalan

Anak yang tidak pernah diberi kesempatan mengalami kegagalan justru bisa menjadi anak yang tidak siap menghadapi kehidupan.

Dalam permainan, kegagalan dapat hadir dalam bentuk yang ringan.

- Dia kalah.
- Dia salah.
- Bangunannya roboh.
- Puzzle-nya tidak selesai.
- Bola tidak masuk.
- Dia kalah dalam perlombaan.

Di sinilah orang tua dapat mengajarkan:

“Tidak semua yang kita inginkan akan kita dapatkan.”

Kemudian:

“Kalau gagal, kita evaluasi.”

Lalu:

“Kalau salah, kita perbaiki.”

Dan:

“Kalau kalah, kita tidak boleh curang.”

Ini adalah pendidikan yang jauh lebih berharga daripada sekadar mendapatkan nilai.

BAB 25 : BERMAIN DAN PENGENDALIAN EMOSI

Permainan juga menjadi tempat latihan:

ضَبَطُ النَّفْسِ

mengendalikan diri.

Anak yang sedang bermain bisa marah karena: kalah, mainannya direbut, temannya curang, atau aturan tidak sesuai keinginannya. Jangan selalu langsung mengakhiri permainan.

Terkadang justru momen itulah yang kita gunakan untuk mengajarkan: *"Kamu boleh kecewa."*

Tetapi: *"Kamu tidak boleh memukul."*, *"Kamu boleh marah."*

Tetapi: *"Tidak boleh mencaci."*, *"Kamu boleh tidak suka."*

Tetapi: *"Tetap harus berbicara dengan baik."*

Dengan demikian anak belajar: **emosi bukan dosa, tetapi cara mengekspresikan emosi harus diarahkan.**

BAB 26 : BERMAIN DAN HUBUNGAN SOSIAL

Permainan bersama teman memberikan kesempatan anak belajar:

- bekerja sama;
- berkomunikasi;
- berbagi;
- bernegosiasi;
- bergiliran;
- mengikuti aturan;
- menyelesaikan konflik.

Tetapi sekali lagi: **lingkungan teman bermain harus diperhatikan.** Karena anak bukan hanya belajar dari permainan itu sendiri.

Dia juga belajar dari: **orang yang bermain bersamanya.**

Jika teman-temannya terbiasa: berkata kasar, menghina, curang, melakukan kekerasan, maka anak berpotensi menyerap pola tersebut.

Karena itu:

الطِّفْلُ يَتَعَلَّمُ بِالْمُحَاكَاةِ

“Anak belajar melalui imitasi.”

Dan inilah alasan mengapa pembahasan tentang **teman bermain** tidak bisa dipisahkan dari pembahasan tentang **permainan**.

BAB 27 : PERMAINAN PERAN: ANTARA IMAGINASI DAN BATASAN SYAR'I

Kita kembali kepada permainan peran karena ini merupakan persoalan yang sering terjadi.

Anak senang bermain:

- dokter-dokteran,
- guru-murid,
- penjual-pembeli,
- polisi,
- pemadam kebakaran,
- dan sebagainya.

Secara umum, kita harus melihat: **apa peran yang dimainkan dan bagaimana pelaksanaannya.**

Jangan langsung mengatakan: *"Semua permainan pura-pura itu dusta."*

Karena dalam bahan yang kita kaji sendiri dibedakan antara: التَّمَثِيلُ /peragaan atau ilustrasi, dengan: الْكُذِبُ /dusta.

Maka permainan imajinatif yang jelas dipahami sebagai permainan tidak otomatis sama dengan kebohongan dalam pengertian syar'i.

Namun jika permainan tersebut mengandung:

- buka aurat;
- sentuhan yang tidak pantas;
- perilaku seksual;
- peniruan perbuatan haram;
- atau membuka pintu kepada penyimpangan,

maka tentu harus dihentikan.

KHUSUS PERMAINAN “AYAH-IBU”

Dalam fatwa Syaikh Utsaimin kita kaji terdapat jawaban beliau tentang: anak laki-laki berperan sebagai ayah, anak perempuan berperan sebagai ibu.

Beliau memilih pendapat : الْمَنْعُ /pencegahan (terlarang), dengan alasan: سَدُّ الْبَابِ /menutup pintu kepada sesuatu yang dikhawatirkan berkembang lebih jauh.

Ini merupakan pendekatan: menutup sarana yang dapat mengantarkan kepada perkara yang dilarang.

Tetapi sekali lagi, ketika kita menyampaikan materi ini, kita harus menjaga konteksnya.

Jangan sampai anak memahami: “Semua bermain peran haram.” Tidak demikian.

Yang ada adalah **fatwa khusus terhadap bentuk permainan tertentu**, dengan alasan tertentu.

CERITA DAN IMAJINASI DALAM PENDIDIKAN ANAK

Anak juga hidup dalam dunia imajinasi.

Ia bisa bertanya:

“Kalau hewan bisa bicara bagaimana?”

“Kalau saya menjadi dokter bagaimana?”

“Kalau mobil ini hidup bagaimana?”

Maka orang tua perlu membedakan antara:

1. الْخَيَال / imajinasi, dan:
2. الْكَذِب / kebohongan.

Cerita yang disampaikan sebagai: cerita, ilustrasi, perumpamaan, tidak sama dengan orang tua

mengklaim: “Ini benar-benar terjadi,” padahal dia mengetahui bahwa itu tidak terjadi.

Dalam bahan yang kita kaji, cerita tentang seorang anak yang diberi nama atau digambarkan secara umum untuk menyampaikan pelajaran dipandang sebagai: تَمَثِيل / ilustrasi.

Maka orang tua dapat menggunakan cerita untuk menanamkan:

- kejujuran;
- keberanian;
- kasih sayang;
- menghormati tetangga;
- menolong;
- meminta maaf;
- dan nilai-nilai lainnya.

Fabel: Perlu Lebih Hati-Hati

Adapun cerita binatang yang berbicara, seperti: rubah menjadi dokter, ayam berbicara, hewan membuat keputusan seperti manusia, dalam bahan kita, Syaikh Ibnu Utsaimin yang ditanya memilih: التَّوَقُّف / tidak memberikan keputusan tegas.

Ini menunjukkan satu pelajaran ilmiah: **Tidak semua persoalan harus dipaksa untuk mendapatkan jawaban hitam-putih.**

Kadang seorang alim mengatakan: “Saya tawaqquf.” Artinya: “Saya belum menetapkan hukum dalam masalah ini.” Ini adalah sikap ilmiah.

Maka kalau kita sebagai orang tua menemukan permainan atau cerita yang meragukan, tidak selalu harus: “Pasti halal!” atau: “Pasti haram!”

Kadang: **الاحتياط** /berhati-hati, adalah pilihan yang lebih baik.

BAB 28 : KAIDAH PENTING: BEDAKAN ANTARA “BENDA” DAN “CARA MENGGUNAKANNYA”

Ayah dan Bunda...

Kadang sebuah benda sebenarnya mubah. Tetapi cara penggunaannya yang menjadi masalah. Contoh sederhana: bola. Bola adalah benda yang mubah. Tetapi kalau digunakan untuk: menyakiti orang, merusak, mengganggu shalat, tentu cara penggunaannya menjadi masalah.

Begitu pula: gadget. Gadget bukan permainan itu sendiri. Yang perlu diperhatikan: apa yang dimainkan, bagaimana penggunaannya, berapa lama, dan apa akibatnya.

Maka kita jangan hanya memberikan hukum kepada **objek**, tetapi perhatikan pula:

السِّيَاقُ وَالِاسْتِعْمَالُ وَالْمَالُ

konteks, penggunaan, dan dampaknya.

BAB 29 : PERMAINAN HARUS SESUAI DENGAN TAHAP PERKEMBANGAN ANAK

Ayah dan Bunda...

Kita tidak boleh mendidik semua anak dengan cara yang sama.

- Anak usia: dua tahun, berbeda dengan: lima tahun.
- Anak usia: lima tahun, berbeda dengan: delapan tahun.
- Dan anak usia: delapan tahun, berbeda dengan: dua belas tahun.

Karena itu, ketika kita berbicara tentang: ikhtilat, aurat, permainan peran, permainan fisik, media, tanggung jawab, kita harus memperhatikan:

سِنَّ الطِّفْلِ وَمَرَحَلَتُهُ

usia dan tahap perkembangan anak.

BAB 30 : FORMULA PRAKTIS UNTUK ORANG TUA

Kalau kita ingin membuatnya sederhana, setiap kali anak meminta permainan, orang tua dapat menggunakan formula:

B2ST2

**BOLEH – BERMANFAAT – SESUAI –
TERBATAS – TERARAH**

1. BOLEH

Apakah tidak ada unsur yang dilarang?

2. BERMANFAAT

Apakah ada manfaat yang baik atau setidaknya hiburan yang mubah?

3. SESUAI

Apakah sesuai dengan usia, kemampuan, dan kondisi anak?

4. TERBATAS

Apakah waktunya tidak berlebihan?

5. TERARAH

Apakah orang tua tetap mengawasi dan membimbing?

Kalau lima perkara ini terpenuhi, insya Allah kita lebih dekat kepada pola bermain yang sehat dan sesuai dengan prinsip tarbiyah Islam.

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Mendidik anak tidak berarti menjadikan mereka orang dewasa kecil.

Anak memiliki dunianya.

Mereka memiliki:

- kebutuhan bermain,
- kebutuhan bergerak,
- kebutuhan bereksplorasi,
- kebutuhan berinteraksi,
- dan kebutuhan mendapatkan kegembiraan.

Islam tidak menghapus semua itu.

Namun Islam juga tidak menyerahkan anak kepada hawa nafsu dan lingkungan tanpa arahan.

Karena anak adalah: أَمَانَةٌ / amanah.

Maka ketika kita memberikan sebuah mainan, sesungguhnya kita sedang mengambil keputusan pendidikan.

- Ketika kita memilih teman bermainnya, kita sedang memilih sebagian lingkungan pendidikannya.
- Ketika kita mengatur waktu bermainnya, kita sedang mengajarkan disiplin.
- Ketika kita mendampingi permainannya, kita sedang membangun hubungan.
- Ketika kita mengajarnya menerima kekalahan, kita sedang mendidik jiwanya.
- Ketika kita melarang permainan yang mengandung kemaksiatan, kita sedang mengajarkan kepatuhan kepada Allah.
- Dan ketika kita memberikan alternatif yang baik, kita sedang mengajarkan bahwa: **ketaatan kepada Allah tidak berarti kehilangan kebahagiaan.**

Maka mari kita ubah cara pandang kita.

Jangan melihat: “Anak sedang bermain.”

Tetapi lihatlah: “Anak sedang berada dalam sebuah proses pembentukan.”

Karena boleh jadi permainan yang kita anggap sederhana hari ini, akan menjadi salah satu bagian dari: **karakter anak kita di masa depan.**

1. Maka pilihlah dengan baik.
2. Dampingi dengan bijak.
3. Batasi dengan kasih sayang.
4. Arahkan dengan ilmu.

Dan yang paling penting: **jadilah teman bermain yang baik bagi anak-anak kita.**

Karena sebelum anak mencari teman bermain di luar rumah, semoga ia terlebih dahulu menemukan: **ayah dan ibu sebagai tempat yang paling menyenangkan untuk kembali.**

اللَّهُمَّ أَصْلِحْ لَنَا ذُرِّيَّتَنَا، وَأَعِنَّا عَلَى تَرْبِيَّتِهِمْ تَرْبِيَّةً صَالِحَةً، وَاجْعَلْهُمْ قُرَّةَ عَيْنٍ لَنَا، وَاجْعَلْنَا قُدْوَةً صَالِحَةً لَهُمْ.

“Ya Allah, perbaikilah keturunan kami, bantulah kami mendidik mereka dengan pendidikan yang saleh, jadikan mereka penyejuk mata bagi kami, dan jadikan kami teladan yang baik bagi mereka.”

BAB 31 : KESEIMBANGAN DALAM MEMBERIKAN RUANG BERMAIN

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Setelah kita berbicara cukup panjang tentang hukum bermain, batasan permainan, jenis-jenis permainan, lingkungan bermain, teman bermain, dan bagaimana menjadikan permainan sebagai sarana tarbiyah, ada satu persoalan yang sangat penting:

Bagaimana menyeimbangkan antara memberikan kebebasan kepada anak dengan memberikan batasan kepada anak?

Karena kalau kita terlalu longgar, anak bisa bermain sesukanya. Tetapi kalau kita terlalu ketat, anak bisa kehilangan kesempatan untuk berkembang secara alami.

Maka pendidikan anak membutuhkan: التَّوَازُنُ /keseimbangan.

ANAK MEMBUTUHKAN RUANG UNTUK MEMILIH

Ayah dan Bunda...

Tidak setiap permainan harus dipilihkan oleh orang tua. Ada kalanya kita memberikan beberapa pilihan:

“Adik mau bermain puzzle atau balok?”

“Mau bermain bola atau bersepeda?”

“Mau menggambar rumah atau mobil?”

Mengapa? Karena kita sedang mengajarkan: الاختيار /kemampuan memilih.

Tetapi memberikan pilihan bukan berarti: “Silakan pilih apa saja.”

Pilihan tetap berada dalam:

1. الحدود الشرعية /batasan syariat, dan:
2. الحدود التربوية /batasan pendidikan.

Jadi orang tua menentukan: **wilayah pilihannya**, sedangkan anak belajar: **memilih di dalam wilayah tersebut**.

Jangan Menjadikan Anak Tergantung Pada Mainan

Ayah dan Bunda...

Salah satu persoalan yang perlu diperhatikan adalah ketika anak mulai merasa: “Kalau tidak ada mainan, saya tidak bisa bersenang-senang.”

Ini tidak baik.

Anak perlu belajar menikmati:

- alam;
- halaman rumah;
- berjalan bersama orang tua;
- berbicara;
- membaca;
- membuat sesuatu;
- membantu pekerjaan rumah;
- bermain dengan saudara;
- dan berbagai aktivitas sederhana.

Karena kalau setiap kegembiraan anak harus dibeli dengan uang, maka kita sedang mengajarkan:

kesenangan = barang.

Padahal tidak demikian.

Kadang anak bisa sangat bahagia hanya karena:

- ayah duduk di lantai bersamanya,
- ibu menemani menggambar,
- bermain kejar-kejaran,
- membuat pesawat dari kertas, atau:
- berjalan pagi bersama keluarga.

Maka jangan sampai kita sebagai orang tua merasa bahwa untuk membuat anak bahagia kita harus selalu membeli mainan baru.

Mainan Bukan Pengganti Kehadiran Orang Tua

Ini juga penting.

Kadang-kadang karena orang tua sibuk, anak diberi: gadget, game, video, mainan, agar anak tidak mengganggu. Akhirnya anak memang diam.

Tetapi diam bukan berarti: **terdidik**.

Tenang bukan berarti: **terpenuhi kebutuhannya**.

Bisa jadi yang sebenarnya dibutuhkan anak bukan mainan baru.

Yang dia butuhkan adalah: **perhatian**.

Dia membutuhkan:

"Ayah lihat saya."

"Ibu dengarkan saya."

"Ayah mau bermain dengan saya."

"Ibu mau mendengar cerita saya."

Karena itu: **mainan tidak boleh menjadi pengganti hubungan.**

bermain dengan anak tidak berarti mengikuti semua keinginannya

Ayah dan Bunda...

Ada kesalahpahaman lain. Ketika kita mengatakan: "Orang tua perlu bermain bersama anak," bukan berarti: orang tua harus mengikuti semua kemauan anak. Tidak!

Orang tua tetap: **المُرَبِّي** /pendidik.

Maka ketika bermain: anak ingin menang dengan curang, kita koreksi.

Ketika anak marah karena kalah, kita bimbing.

Ketika anak memukul, kita hentikan.

Ketika permainan sudah waktunya selesai, kita katakan: “Sudah waktunya berhenti.”

Jadi bermain bersama anak justru memberikan kesempatan bagi orang tua untuk menjalankan fungsi:

التَّزْيِيْنُ وَالتَّوْجِيْهُ

pendidikan dan pengarahan.

Mengajarkan Anak Berhenti Bermain

Ini sering menjadi masalah. Anak bisa bermain satu jam. Ketika dikatakan: “Sudah, berhenti.” Dia menangis, bahkan marah.

Mengapa? Karena sejak awal dia tidak dibiasakan mengenal: **الْحُدُودَ**/batasan. Maka orang tua perlu membangun kebiasaan: “Kita bermain selama waktu yang telah disepakati.”

Kemudian ketika waktunya selesai: **berhenti.**

- Tidak perlu selalu menggunakan ancaman.
- Tidak perlu berteriak.
- Tidak perlu merusak mainannya.

- Tetapi konsisten.

Anak belajar:

اللَّذَّةُ لَهَا حُدُودٌ

“Kesenangan itu memiliki batas.”

Ini pendidikan yang sangat penting.

Jangan Menunda-Nunda Batas

Kalau orang tua berkata: “Lima menit lagi berhenti.”

Maka setelah lima menit: berhenti.

Jangan: “Lima menit lagi.”

Lalu: “Lima menit lagi.”

Sampai akhirnya anak belajar: “Ucapan Ayah tidak perlu dianggap serius.”

Maka aturan bermain harus: **jelas, sederhana, dan konsisten.**

Misalnya: “Setelah selesai satu ronde, kita berhenti.”

Ini terkadang lebih mudah daripada: “Lima menit lagi.”

Karena anak belum tentu memahami konsep waktu dengan baik.

Permainan Sebagai Latihan Ketaatan

Ayah dan Bunda...

Ini salah satu manfaat yang sering tidak kita sadari.

Ketika kita mengatakan: “Sudah waktunya selesai bermain.” lalu anak berhenti, sebenarnya kita sedang melatih: **الامتثال** /kepatuhan.

Bukan berarti anak harus selalu langsung menurut tanpa penjelasan. Tetapi anak perlu belajar:

- ada aturan,
- ada batas,
- ada konsekuensi,
- dan ada kewajiban.

Jadi bahkan aktivitas bermain bisa menjadi latihan:

taat kepada aturan yang benar.

Kapan Orang Tua Harus Menghentikan Permainan?

Setidaknya ada beberapa keadaan.

Pertama

Ketika permainan menyebabkan kewajiban terabaikan.

Kedua

Ketika permainan mulai membahayakan anak.

Ketiga

Ketika permainan menimbulkan permusuhan atau kekerasan.

Keempat

Ketika kandungan permainan ternyata mengandung perkara yang dilarang.

Kelima

Ketika waktu bermain sudah berlebihan.

Keenam

Ketika permainan mulai mengganggu:

- tidur,
- makan,

- belajar,
- ibadah,
- atau hubungan keluarga.

Dalam kondisi seperti ini, menghentikan permainan bukan berarti: “Orang tua tidak memahami anak.”

Tetapi justru: **orang tua sedang menjalankan tanggung jawabnya.**

Jangan Menggunakan Permainan Sebagai Suap

Ada kebiasaan yang perlu kita evaluasi.

Misalnya:

“Kalau kamu mau shalat, nanti Ayah belikan game.”

“Kalau kamu mau belajar, nanti boleh main.”

Sesekali penggunaan reward bisa memiliki tempat dalam pendidikan, tetapi jangan sampai seluruh hubungan orang tua dengan anak dibangun dengan: **transaksi hadiah.**

Karena akhirnya anak belajar: “Saya melakukan kebaikan hanya kalau mendapatkan imbalan.”

Padahal kita ingin menanamkan: الطَّاعَةُ لِلَّهِ /ketaatan kepada Allah. Maka permainan boleh menjadi: hadiah sesekali, tetapi jangan menjadi: satu-satunya alasan anak melakukan kebaikan.

Bermain Dan Menanamkan Nilai Tauhid

Ayah dan Bunda...

Bahkan permainan sederhana dapat menjadi pintu untuk mengajarkan tauhid.

Misalnya ketika bermain di alam:

"Lihat gunung itu. Siapa yang menciptakannya?"

"Allah."

Ketika melihat hewan:

"Siapa yang memberikan bentuk seperti ini kepada hewan?"

"Allah."

Ketika anak mendapatkan sesuatu yang menyenangkan:

"Siapa yang memberikan nikmat ini?"

"Allah."

Dengan demikian, kita tidak harus menunggu anak duduk dalam majelis formal untuk berbicara tentang Allah.

Setiap aktivitas dapat menjadi: **مَوْقِفًا تَرْبَوِيًّا** / momen pendidikan.

BAB 32 : BERMAIN DAN MENANAMKAN ADAB ISLAMI

Permainan juga bisa menjadi kesempatan mengajarkan:

Adab meminta

“Boleh saya pinjam?”

Adab memberi

“Silakan.”

Adab menolak

“Maaf, saya masih menggunakannya.”

Adab meminta maaf

“Maaf, tadi saya salah.”

Adab memaafkan

“Saya maafkan.”

Adab berbicara

tidak berteriak; tidak mencela; tidak berkata kasar.

Jadi permainan yang tampaknya sederhana bisa menjadi: **madrasah adab.**

BAB 33 : PERMAINAN DAN HUBUNGAN ANTARA SAUDARA

Ayah dan Bunda...

Kalau anak bermain bersama saudaranya, konflik hampir pasti ada.

- Berebut mainan.
- Berebut giliran.
- Berebut posisi.

Kadang: *"Ini punya saya!"* - *"Bukan, ini punya saya!"*
Kemudian menangis.

Jangan selalu berpikir: *"Anak-anak memang begitu."*

Memang demikian. Tetapi justru di sinilah kesempatan pendidikan.

Orang tua dapat mengajarkan:

- الْمُشَارَكَة / berbagi,
- وَالْتِمَازُ / mengalah,
- وَالصَّبْرُ / bersabar,
- وَالْإِنصَافُ / berbuat adil.

Maka konflik anak bukan selalu sesuatu yang harus dihilangkan.

Kadang konflik perlu: **dikelola dan dijadikan bahan pendidikan.**

Kapan Orang Tua Tidak Perlu Ikut Campur?

Ini juga penting.

Tidak setiap perselisihan anak harus langsung membuat ayah dan ibu masuk intervensi. Kalau konfliknya sederhana dan masih bisa diselesaikan oleh anak: biarkan mereka mencoba menyelesaikannya.

Misalnya: “Sekarang giliran kakak, setelah itu adik.” Kita bantu membuat aturan. Tetapi jangan setiap lima detik:

“Kakak salah!”

“Adik salah!”

“Kakak harus begini!”

Karena kalau demikian, anak tidak belajar: **menyelesaikan masalah.**

Maka kita perlu membedakan:

intervensi yang diperlukan

dengan:

intervensi yang berlebihan.

BAB 34 : BERMAIN DAN KEMANDIRIAN

Permainan juga dapat menjadi sarana melatih: **الاستقلالية** /kemandirian.

Misalnya setelah bermain: “Sekarang rapikan mainannya.” Jangan orang tua yang selalu membereskan semuanya.

Anak perlu belajar:

1. mengambil;
2. menggunakan;
3. lalu mengembalikan.

Ini sederhana.

Tetapi dari kebiasaan kecil inilah tumbuh: **tanggung jawab.**

Maka: **merapikan mainan juga bagian dari permainan.**

Bukan karena merapikan itu menyenangkan, tetapi karena anak belajar: setiap aktivitas memiliki tanggung jawab.

BAB 35 : BERMAIN TIDAK HARUS MAHAL

Ayah dan Bunda...

Ini penting sekali. Jangan sampai kita berpikir:

"Anak saya membutuhkan bermain, berarti saya harus membeli banyak mainan."

Tidak! Bermain tidak identik dengan: **banyaknya mainan**. Kadang satu benda sederhana dapat menghasilkan banyak permainan.

Misalnya: kardus. Bisa menjadi:

- rumah;
- mobil;
- toko;
- kapal;
- garasi.

Kertas dapat menjadi:

- pesawat;
- gambar;
- origami.

Batu, daun, ranting, dan lingkungan sekitar dapat menjadi media eksplorasi.

Jadi yang dibutuhkan bukan selalu: **mainan mahal**.

Tetapi: **imajinasi, kesempatan, dan pendampingan**.

BAB 36 : KUALITAS INTERAKSI LEBIH PENTING DARIPADA KUANTITAS MAINAN

Anak bisa memiliki satu kamar penuh mainan, tetapi merasa: “Ayah tidak pernah bermain denganku.”

Sebaliknya, anak bisa hanya memiliki beberapa mainan sederhana, tetapi memiliki:

- ayah yang hadir,
- ibu yang mendampingi,
- saudara yang bermain bersama,

maka permainan tersebut bisa menjadi sangat bermakna.

Jadi jangan ukur kualitas masa kanak-kanak dengan: berapa banyak mainan yang dimiliki.

Tetapi lihat: **berapa banyak pengalaman bermakna yang ia dapatkan.**

BAB 37 : JANGAN MEMAKSA ANAK MENYUKAI PERMAINAN YANG KITA SUKAI

Ayah dan Bunda...

Kadang ayah ingin anak bermain sepak bola, ternyata anak lebih suka menggambar. Atau Ayah suka permainan strategi, tetapi anak suka permainan membangun sesuatu. Jangan langsung mengatakan: “Permainanmu tidak bagus.” Kenali kecenderungan anak.

Selama permainan tersebut: mubah, aman, sesuai usia, dan tidak merusak, berikan ruang. Karena salah satu tujuan bermain adalah: **eksplorasi minat dan kemampuan anak.**

Tetapi Jangan Pula Menjadikan “Minat Anak” Sebagai Tuhan Kecil

Ini sisi lainnya. Kita sering mendengar: “Ikuti saja passion anak.” Tidak selalu demikian. Karena anak belum memiliki kemampuan menilai seluruh

maslahat dirinya. Kalau semua yang dia sukai harus kita turuti, maka:

- anak yang suka makanan manis akan kita berikan makanan manis terus;
- anak yang suka gadget kita berikan gadget terus;
- anak yang suka begadang kita biarkan begadang.

Tentu tidak.

Maka: **minat anak dihargai, tetapi tetap diarahkan.**

Inilah fungsi: **orang tua sebagai murabbi.**

BAB 38 : 7 PERTANYAAN PENTING SEBELUM MENFASILITASI ANAK BERMAIN

Sebelum memilih dan mengatur permainan anak, ingatlah tujuh pertanyaan:

1. Apakah Boleh?

Tidak mengandung unsur yang dilarang menurut hukum yang kita ikuti.

2. Apakah Aman?

Tidak membahayakan anak atau orang lain.

3. Apakah Sesuai?

Sesuai usia dan tahap perkembangan.

4. Apakah Bermanfaat?

Ada manfaat pendidikan, fisik, sosial, atau sekadar rekreasi yang mubah.

5. Apakah Proporsional?

Tidak menghabiskan seluruh waktu anak.

6. Dengan Siapa Anak Bermain?

Karena teman bermain memengaruhi pembentukan perilaku.

7. Apa Yang Sedang Kita Ajarkan Melalui Permainan Ini?

Karena permainan selalu memberikan pengalaman.

Karenanya, jangan takut anak bermain. Yang perlu kita takutkan adalah: **anak bermain tanpa arah.**

Jangan takut anak tertawa. Yang perlu kita khawatirkan adalah: **anak tertawa di atas sesuatu yang Allah tidak ridai.**

Jangan takut anak menghabiskan waktu untuk bersenang-senang sesekali. Yang perlu kita khawatirkan adalah: **anak kehilangan orientasi hidup karena seluruh hidupnya dihabiskan untuk kesenangan.**

Dan jangan pula kita terlalu takut terhadap permainan sampai: masa kanak-kanak anak menjadi kering, penuh tekanan, dan tidak memiliki ruang untuk bereksplorasi.

Kita ingin membentuk anak yang: **saleh, sehat, kuat, cerdas, beradab, mampu bersosialisasi, dan memiliki**

jiwa yang baik. Dan permainan jika dipilih dan diarahkan dengan benar dapat menjadi salah satu sarana menuju tujuan tersebut.

“Jangan Hanya Memberikan Mainan, Berikan Pendidikan”

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Pada akhirnya, persoalan bermain bukan sekadar: **mainan apa yang dibeli**. Tetapi: **anak seperti apa yang ingin kita bentuk**.

Karena mainan hanya benda. Yang menjadikan permainan bernilai adalah:

- bagaimana anak menggunakannya,
- bagaimana orang tua mendampingi,
- nilai apa yang ditanamkan,
- dan kebiasaan apa yang terbentuk.

Maka jangan hanya memberikan: **mainan**.

1. Berikan: **waktu**.
2. Berikan: **pendampingan**.
3. Berikan: **teladan**.
4. Berikan: **batasan**.
5. Berikan: **kasih sayang**.

6. Dan berikan: **arah**.

Sebab anak mungkin lupa: mainan apa yang pernah kita belikan. Tetapi boleh jadi dia tidak akan lupa:

- bagaimana ayah duduk di sampingnya ketika bermain,
- bagaimana ibu tertawa bersamanya,
- bagaimana orang tuanya mengajarnya menerima kekalahan,
- bagaimana ayah mengajarnya meminta maaf,
- dan bagaimana keluarganya menjadikan waktu bermain sebagai bagian dari kehidupan yang penuh iman dan kasih sayang.

Itulah barangkali salah satu makna besar dari:

التَّزْيِينُ بِاللَّعِبِ

mendidik melalui permainan.

BAB 39 : KESALAHAN ORANG TUA DALAM MEMAHAMI BERMAIN

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Setelah kita berbicara panjang tentang bermain, mungkin ada beberapa kekeliruan yang perlu kita luruskan.

Sebab terkadang masalahnya bukan karena orang tua tidak sayang kepada anak. Justru karena orang tua sangat sayang. Tetapi cara mengekspresikan kasih sayangnya kurang tepat.

1. Keliru Ketika Menganggap Bermain Sebagai Pembuangan Waktu

Ada orang tua yang berpikir: “Kalau anak bermain, berarti waktunya terbuang.” Akhirnya seluruh waktu anak dipenuhi dengan:

- belajar,
- menghafal,
- mengerjakan tugas,

- les,
- dan berbagai aktivitas akademik.

Padahal kita sudah membahas bahwa anak memiliki:

جِبِلَّةٌ عَلَى اللَّعِبِ

tabiat bawaan untuk bermain.

Maka bermain bukan selalu lawan dari belajar.

Justru terkadang:

اللَّعِبُ مِنْ أَسَالِبِ التَّعَلُّمِ

bermain dapat menjadi salah satu cara belajar.

Yang perlu kita lakukan adalah:

تنظيم اللعب، لا إلغاء اللعب

“mengatur bermain, bukan menghapus bermain.”

2. Keliru Ketika Menganggap Semua Permainan Pasti Bermanfaat

Kesalahan kedua adalah kebalikannya. Karena kita mengetahui bermain penting, lalu semua yang disebut: “mainan anak” kita anggap baik.

Padahal tidak demikian. Sebuah permainan harus dilihat:

- apa kandungannya,
- bagaimana cara memainkannya,
- siapa yang memainkannya,
- berapa lama,
- dan apa akibatnya.

Jangan tertipu oleh label: “**educational.**”

Sebab sesuatu yang disebut edukatif belum tentu seluruh unsur di dalamnya sesuai dengan syariat.

Maka orang tua harus menjadi:

المُرِّيُّ الوَاعِي

pendidik yang sadar dan kritis.

3. Keliru Ketika Semua Keinginan Anak Diikuti

Ada orang tua yang berkata: “Biarkan saja, namanya juga anak.” Kalimat ini ada benarnya pada tempat tertentu, tetapi menjadi berbahaya jika dijadikan prinsip mutlak.

Anak memang anak. Karena itu kita memahami bahwa:

- dia ingin bermain,
- ingin bergerak,
- ingin mencoba,
- ingin mengeksplorasi.

Tetapi anak juga belum memiliki kemampuan orang dewasa untuk menentukan seluruh masalah dan mudarat bagi dirinya.

Karena itu Allah memberikan anak: ayah dan ibu, sebagai orang yang bertanggung jawab membimbingnya. Maka: **kasih sayang tidak identik dengan menuruti seluruh keinginan anak.**

Terkadang kasih sayang justru berbentuk: “Tidak.” Tetapi “tidak” yang disampaikan dengan:

- ilmu,
- kasih sayang,
- penjelasan,
- dan alternatif.

4. Keliru Ketika Larangan Tidak Disertai Alternatif

Ini juga sering terjadi. Orang tua berkata: “Jangan main itu!”. Anak bertanya: “Kenapa?”. Jawabannya: “Pokoknya tidak boleh!” Anak akhirnya tidak memahami.

Maka kalau memang sebuah permainan harus dilarang, sebisa mungkin: **berikan alternatif yang halal dan menarik**. Misalnya: “Yang itu tidak boleh kita mainkan. Bagaimana kalau kita buat permainan ini?” Atau: “Yang itu tidak boleh karena ada unsur yang tidak baik. Kita cari yang lain.”

Ini membuat anak belajar: bahwa syariat bukan sekadar kumpulan larangan. Tetapi syariat juga memberikan: البدائل المباحة / alternatif-alternatif yang dibolehkan.

5. Keliru Ketika Orang Tua Hanya Menilai Hasil

Kadang kita melihat anak bermain lalu berkata: “Menang atau kalah?”.

Padahal pertanyaan yang lebih penting adalah:
“Bagaimana kamu bermain?”. Apakah dia:

- jujur?
- sabar?
- mengikuti aturan?
- menghormati temannya?
- mampu menerima kekalahan?

Karena kalau anak menang dengan: curang, maka secara pendidikan dia sebenarnya kalah.

Dan kalau anak kalah tetapi:

- jujur,
- sabar,
- sportif,

maka secara karakter dia justru mendapatkan kemenangan yang lebih penting.

Maka ajarkan kepada anak:

الْفَوْزُ لَيْسَ بِالنَّيْجَةِ فَقَطْ

“Kemenangan bukan hanya ditentukan oleh hasil akhir.”

BAB 40 : BERMAIN DAN PEMBENTUKAN AKHLAK

Ayah dan Bunda...

Kalau kita ingin mengetahui apakah permainan itu benar-benar memberikan nilai pendidikan, lihat: **akhlak apa yang dilatih oleh permainan tersebut?**

Apakah anak dilatih:

- bersabar?
- jujur?
- bekerja sama?
- bertanggung jawab?
- menyelesaikan masalah?
- menerima kekalahan?

Atau justru:

- mudah marah?
- menghina?
- membalas dendam?
- curang?
- meremehkan orang lain?

Maka jangan hanya bertanya:

“Apa manfaat akademiknya?”

Tetapi tanyakan pula:

“Apa pengaruhnya terhadap akhlak?”

Karena dalam pendidikan Islam, akhlak bukan perkara sampingan.

Bermain Dan Pembentukan Kebiasaan

Anak kecil sangat mudah terbiasa.

Sesuatu yang awalnya hanya: “sekali-sekali”

bisa menjadi: “setiap hari.”

Kemudian: “harus setiap hari.”

Kemudian: “tidak bisa tanpa itu.”

Maka orang tua harus memperhatikan proses pembentukan kebiasaan.

Karena:

الْعَادَةُ تُكَوِّنُ السُّلُوكَ

“Kebiasaan membentuk perilaku.”

Dan perilaku yang terus-menerus dilakukan dapat menjadi bagian dari karakter.

Maka sejak kecil anak perlu dibiasakan:

- bermain,
- berhenti bermain,
- merapikan mainan,
- berpindah aktivitas,
- menerima batasan,
- dan menikmati aktivitas selain bermain.

Anak Perlu Belajar “Cukup”

Ayah dan Bunda...

Salah satu pendidikan yang penting tetapi sering terlupakan adalah mengajarkan anak: **cukup**.

- Cukup bermain.
- Cukup menonton.
- Cukup makan.
- Cukup meminta.
- Cukup membeli.

Karena kehidupan seorang Muslim tidak dibangun di atas: الإفراط / berlebihan.

Allah Ta'ālā berfirman:

وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا

“Makan dan minumlah, tetapi jangan berlebihan.” **QS. al-A'rāf: 31**

Ayat ini memang berbicara tentang makan dan minum, tetapi prinsip menghindari sikap berlebihan merupakan prinsip yang penting dalam kehidupan seorang Muslim.

Maka anak perlu belajar: *“Boleh bermain, tetapi ada waktunya.”*

Ketika Anak Meminta Mainan Terus-Menerus

Bagaimana jika anak setiap kali melihat sesuatu berkata: “Ayah beli!” - “Bunda beli!” - “Saya mau itu!”

Kalau setiap permintaan langsung dipenuhi, anak tidak belajar: **القناعة** /qana'ah.

Maka terkadang orang tua perlu mengatakan: “Tidak.”

Bukan karena orang tua tidak mampu. Tetapi karena: **anak perlu belajar bahwa tidak semua yang dia inginkan harus dia miliki.** Ini pendidikan.

Anak perlu belajar:

- menunggu,
- bersabar,
- mempertimbangkan,
- dan menerima.

Mainan Sebagai Sarana, Bukan Identitas

Jangan sampai anak mendefinisikan dirinya melalui:

- mainannya,
- game-nya,
- koleksinya,
- atau barang-barangnya.

Karena anak perlu memahami:

“Saya bukan mainan saya.”

“Saya bukan game saya.”

“Saya adalah hamba Allah.”

Ini merupakan bagian dari pendidikan aqidah dan pembentukan identitas seorang Muslim.

BAB 41 : KETIKA ANAK BERMAIN DENGAN TEMAN

Kita kembali kepada persoalan:

مَعَ مَنْ يَلْعَبُ الطِّفْلُ؟

“Dengan siapa anak bermain?”

Ini penting. Karena teman bermain dapat menjadi: قدوة /teladan, meskipun bukan teladan yang kita pilih. Anak bisa meniru:

- ucapan,
- gaya bicara,
- cara bercanda,
- cara marah,
- bahkan cara memandang sesuatu.

Karena itu orang tua perlu mengetahui:

- siapa teman anak,
- siapa orang tua mereka jika memungkinkan,
- lingkungan bermainnya,
- dan apa yang biasanya mereka lakukan bersama.

BAB 42 : PRINSIP MEMPERTIMBANGKAN USIA

Ayah dan Bunda...

Anak usia empat tahun bukan anak usia sepuluh tahun. Anak usia sepuluh tahun bukan remaja yang mendekati baligh.

Karena itu dalam masalah:

- pakaian,
- aurat,
- interaksi,
- teman bermain,
- permainan peran,
- dan media,

kita perlu melihat: **tahap perkembangan anak.**

Jangan terlalu cepat membebani anak dengan sesuatu yang belum sesuai kemampuannya. Tetapi jangan pula menunda pendidikan sampai anak sudah besar.

Inilah keseimbangan: التَّدْرُجُ فِي التَّرْبِيَةِ / bertahap dalam pendidikan.

BAB 43 : MENDIDIK MALU TANPA MEMBUAT ANAK MALU

Ini juga penting.

Ketika kita ingin mengajarkan: الحياء / rasa malu yang terpuji, jangan sampai cara kita justru mempermalukan anak.

Misalnya anak melakukan kesalahan lalu orang tua berkata: “Kamu memang anak tidak tahu malu!”

Ini bukan pendidikan malu. Ini justru dapat merusak harga diri anak. Yang benar: perilakunya yang kita koreksi, bukan merendahkan pribadinya.

Katakan: “Perbuatan itu tidak baik.” Bukan: “Kamu anak nakal.”

Katakan: “Cara bicaramu tadi kurang baik.” Bukan: “Kamu memang tidak punya adab.”

Dengan demikian anak belajar: **memperbaiki perilaku tanpa merasa dirinya tidak berharga.**

BAB 44 : ORANG TUA SEBAGAI TELADAN DALAM BERMAIN

Ayah dan Bunda...

Anak melihat. Kalau ayah meminta: *“Jangan main HP terus!”* tetapi ayah sendiri sepanjang waktu memegang HP, anak akan bingung.

Kalau kita berkata: *“Jangan marah ketika kalah”*, tetapi ketika kita kalah dalam permainan kita sendiri marah-marah, anak akan belajar dari tindakan kita, bukan nasihat kita.

Karena itu:

الْقُدْوَةُ أَبْلَغُ مِنَ الْكَلَامِ

Keteladanan sering kali lebih kuat daripada perkataan.

Maka ketika bermain bersama anak:

- kita juga harus belajar jujur,
- belajar sportif,
- belajar sabar,
- belajar menerima kekalahan.

Ayah Dan Ibu Tidak Harus Menjadi “Guru” Setiap Saat

Ayah dan Bunda...

Ini juga perlu kita pahami. Ketika bermain bersama anak, jangan setiap lima detik kita memberikan ceramah. Anak sedang bermain:

- *“Ini namanya apa?”*
- *“Warnanya apa?”*
- *“Berapa jumlahnya?”*
- *“Apa hikmahnya?”*
- *“Apa dalilnya?”*

Akhirnya anak merasa: *“Kalau bersama Ayah, semuanya jadi pelajaran.”* Tidak demikian.

Kadang-kadang:

1. **bermainlah.**
2. Tertawalah.
3. Nikmati.
4. Bercanda yang baik.
5. Biarkan anak merasakan: *“Ayah senang bersamaku.”*

Setelah hubungan terbentuk, nasihat akan lebih mudah masuk.

Maka:

العَلَاقَةُ قَبْلَ التَّوْجِيهِ

“Bangun hubungan sebelum memberikan pengarahannya.”

Kalimat ini adalah rumusan tarbawi.

Bermain Sebagai “Bahasa Cinta” Anak

Tidak semua anak mengekspresikan kebutuhan kasih sayang dengan cara yang sama.

- Ada anak yang senang: dipeluk.
- Ada yang senang: diajak berbicara.
- Ada yang senang: dibacakan cerita.
- Ada yang sangat senang: diajak bermain.

Maka kalau anak berkali-kali berkata: *“Ayah, main yuk.”* Bisa jadi yang dia minta bukan sekadar permainan. Dia sedang mengatakan: **“Ayah, saya ingin bersama Ayah.”**

Maka jangan selalu menjawab: *“Nanti.”* Kalau memang sedang tidak bisa, katakan: *“Sekarang Ayah belum bisa. Setelah selesai pekerjaan ini, insya Allah Ayah bermain denganmu.”* Kemudian tepati. Ini membangun: **الثقة** /kepercayaan.

Ketika Orang Tua Benar-Benar Tidak Bisa Bermain

Tentu ayah dan ibu memiliki pekerjaan. Tidak mungkin setiap saat menemani anak. Maka jangan membuat standar yang tidak realistis. Yang penting adalah: **kualitas dan konsistensi**.

Misalnya: setiap sore 20–30 menit waktu khusus bersama anak. Tidak harus lama. Tetapi anak tahu: *“Ada waktu khusus untuk saya.”*

Ini sering kali lebih bermakna daripada: orang tua berada di rumah sepanjang hari tetapi sibuk dengan pekerjaan dan gadget.

Jangan Menjadikan Gadget Sebagai “Pengasuh”

Gadget memang bisa menjadi alat. Tetapi jangan sampai berubah menjadi: **pengasuh utama anak**.

- Ketika anak menangis: gadget.
- Ketika anak makan: gadget.
- Ketika anak bosan: gadget.
- Ketika anak marah: gadget.

Akhirnya anak tidak belajar: menenangkan diri, berbicara, menunggu, mencari aktivitas, atau berinteraksi.

Maka kita perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk: **mengalami kebosanan**. Karena dari kebosanan kadang muncul: **kreativitas**.

“Bosan” Tidak Selalu Buruk

Anak berkata: “Aku bosan.”

Jangan selalu panik: “Sebentar, Ibu carikan tontonan.”

Kadang jawab: “Alhamdulillah, coba pikirkan kamu mau melakukan apa.”

Ini mengajarkan: **inisiatif**.

- Anak belajar menciptakan permainan.
- Anak belajar mencari solusi.
- Anak belajar menggunakan benda sederhana.
- Anak belajar bahwa: hiburan tidak selalu harus disediakan oleh orang lain.

Permainan Dan Kreativitas

Anak yang selalu diberikan mainan dengan satu fungsi mungkin hanya belajar: menggunakan sesuai instruksi. Tetapi anak yang diberikan benda sederhana bisa belajar: menciptakan fungsi baru.

Misalnya sebuah kardus. Bagi orang dewasa: "Ini sampah." Bagi anak: "Ini rumah." Atau: "Ini mobil." Atau: "Ini kapal." Di sinilah kreativitas tumbuh.

Maka jangan buru-buru membuang benda sederhana yang masih aman.

Kadang: **kesederhanaan justru membuka ruang imajinasi.**

Membentuk Anak, Bukan Sekadar Mengisi Waktu

Ayah dan Bunda...

Setelah kita berbicara tentang begitu banyak hal, mungkin kesimpulannya bisa kita sederhanakan.

Ketika anak bermain, ada dua kemungkinan.

Pertama: dia hanya sedang menghabiskan waktu.

Kedua: dia sedang belajar menjalani kehidupan.

Perbedaannya sering kali terletak pada: **bagaimana orang tua mengarahkan.**

Karena itu jangan hanya bertanya: *“Berapa lama anak bermain?”* Tetapi: *“Apa yang anak dapatkan dari permainannya?”*

Jangan hanya bertanya: *“Mainannya bagus atau tidak?”* Tetapi: *“Kebiasaan apa yang dibentuk oleh mainan itu?”*

Jangan hanya bertanya: *“Dengan siapa anak bermain?”* Tetapi: *“Apa yang anak pelajari dari teman bermainnya?”*

Dan jangan hanya bertanya: *“Apakah anak senang?”* Tetapi: **“Apakah kesenangan ini membantu anak menjadi hamba Allah yang lebih baik?”**

Bermain Dengan Anak, Mendidik Dengan Hati

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Mungkin nanti anak kita sudah besar. Mainan-mainan yang dahulu memenuhi rumah sudah tidak ada.

- Mobil-mobilan sudah rusak.
- Boneka sudah disimpan.
- Puzzle sudah hilang beberapa bagiannya.
- Bola sudah tidak dipakai.
- Gambar-gambar masa kecil mungkin sudah tersimpan di dalam kardus.

Tetapi ada sesuatu yang mungkin tetap tinggal di dalam diri anak: **kenangan tentang bagaimana orang tuanya memperlakukannya.**

- Apakah ayahnya pernah duduk di lantai bermain bersamanya?
- Apakah ibunya pernah tertawa mendengar cerita imajinasinya?
- Apakah ketika kalah dia dimarahi?
- Atau dia diajari menerima kekalahan?
- Apakah ketika salah dia dipermalukan?
- Atau dia dibimbing memperbaiki kesalahan?
- Apakah ketika ingin bermain dia selalu ditolak?
- Atau orang tuanya berusaha menyediakan waktu meskipun tidak selalu bisa?

Inilah yang pada akhirnya menjadi bagian dari: **pengalaman masa kecil.** Maka mari kita jangan hanya mendidik anak dengan: buku, nasihat, aturan,

hukuman, dan perintah. Mari kita juga mendidik mereka melalui: **permainan**.

Karena mungkin saja ketika anak sedang bermain bersama kita, sebenarnya Allah sedang memberikan kepada kita: **kesempatan yang sangat berharga untuk menanamkan sesuatu yang akan dia bawa sampai dewasa**.

اللَّعِبُ مِنْ حِبْلَةِ الطِّفْلِ، وَالْأَصْلُ فِيهِ الْإِبَاحَةُ، وَيُوجَّهُ بِالشَّرْعِ وَالتَّرْبِيَةِ،
وَيُرَاعَى فِيهِ السِّنُّ وَالْحَالُ وَالْمَالُ.

“Bermain merupakan bagian dari tabiat bawaan anak. Hukum asalnya adalah mubah. Namun bermain tetap diarahkan oleh syariat dan pendidikan, dengan mempertimbangkan usia, kondisi, dan dampaknya.”

لَيْسَ الْمَقْصُودُ أَنْ تَمْنَعَ الطِّفْلَ مِنَ اللَّعِبِ، وَلَا أَنْ نَتْرَكَهُ يَلْعَبُ بِغَيْرِ ضَوَائِطَ،
بَلْ أَنْ نُحَسِّنَ تَوْجِيهَ لَعِبِهِ حَتَّى يَكُونَ عَوْنًا لَهُ عَلَى النُّمُوِّ الصَّالِحِ وَالتَّرْبِيَةِ
الْحَسَنَةِ.

“Tujuan kita bukan menghalangi anak dari bermain, dan bukan pula membiarkannya bermain tanpa batasan. Tetapi kita berusaha mengarahkan permainannya dengan baik agar menjadi sarana yang membantu pertumbuhan dan pendidikan yang baik.”

BAB 45 : KISAH NABI YA'QUB 'ALAIHISSALĀM DAN KEBUTUHAN BERMAIN ANAK

Di antara ayat yang menjadi perhatian kita adalah firman Allah Ta'ālā tentang ucapan saudara-saudara Yusuf kepada ayah mereka:

أَرْسَلُهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعُ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ حَافِظُونَ

"Biarkanlah dia pergi bersama kami besok, agar dia dapat bersenang-senang dan bermain, dan sesungguhnya kami benar-benar akan menjaganya." QS. Yūsuf: 12

Ayat ini menarik. Mengapa? Karena saudara-saudara Yusuf mengguna-kan: اللَّعِبُ /bermain, sebagai salah satu alasan untuk meminta agar Yusuf diizinkan pergi bersama mereka.

Dan dalam tafsir yang kita sebutkan sebelumnya, Ibnu 'Abbās radhiyallāhu 'anhumā menjelaskan:

يَرْتَعُ وَيَلْعَبُ: يَلْهُو وَيَنْشِطُ وَيَسْعَى

yakni bersenang-senang, beraktivitas, dan bermain.

Tetapi apakah ayat ini secara langsung mengatakan:

“Bermain adalah kebutuhan anak”?

Jawabannya: **Tidak secara eksplisit.**

Namun dari ayat dan konteksnya, **secara istidlal atau istinbath tarbawi** bahwa bermain merupakan sesuatu yang lazim dan sesuai dengan kebutuhan serta kecenderungan anak. Terlebih jika kita memperhatikan konteks kisahnya.

Kekhawatiran Ya'Qūb 'Alaihissalām

Ayah dan Bunda...

Ini justru bagian yang sangat menarik. Nabi Ya'qūb 'alaihissalām bukan seorang ayah yang polos dan tidak mengetahui keadaan anak-anaknya.

Ketika mereka, abang-abangnya Yusuf 'alayhissalam berkata:

وَإِنَّا لَهُ حَافِظُونَ

“Sesungguhnya kami benar-benar akan menjaganya,”

Ya'qūb tetap menunjukkan kekhawatiran.

Allah mengabadikan jawaban beliau:

قَالَ إِنِّي لَيَحْزُنُنِي أَنَّ تَذْهَبُوا بِهِ وَأَخَافُ أَنْ يَأْكُلَهُ الذِّئْبُ وَأَنْتُمْ عَنْهُ غَافِلُونَ

“Sesungguhnya kepergian kalian bersama dia membuatku bersedih, dan aku khawatir dia dimakan serigala ketika kalian lengah darinya.” QS. Yūsuf: 13

Jadi di sini kita melihat dua pertimbangan:

حَاجَةُ الطِّفْلِ وَمَصْلَحَتُهُ

kebutuhan dan maslahat anak, dan:

حِفْظُ الطِّفْلِ وَسَلَامَتُهُ

penjagaan dan keselamatan anak.

Apakah Ya'qūb Mempertimbangkan Kebutuhan Bermain Yusuf?

Di sini kita harus hati-hati. Memang tidak secara tegas: “Ya'qūb mengizinkan Yusuf pergi **karena** beliau mengetahui bahwa Yusuf membutuhkan bermain.” Karena, tidak dinyatakan hal itu secara eksplisit.

Tetapi sebagai **istinbath tarbawi**, kita dapat mengatakan: Ya'qūb 'alaihissalām mengetahui permintaan anak-anaknya dan mempertimbangkan maslahat serta kondisi Yusuf, sementara beliau juga

memiliki kekhawatiran terhadap keselamatannya. Bahkan akhirnya beliau mengizinkan Yusuf pergi.

Allah berfirman:

فَلَمَّا ذَهَبُوا بِهِ وَاجْمَعُوا أَنْ يَجْعَلُوهُ فِي غِيَابَتِ الْجُبِّ...

Maka ketika mereka membawanya pergi dan sepakat memasukkannya ke dasar sumur... QS. Yūṣuf: 15

Jadi izin tersebut **tidak berarti Ya'qūb tidak memiliki kekhawatiran**. Beliau justru sudah menyatakan kekhawatiran tersebut.

Lalu Apa Istinbath Yang Paling Aman?

Sejauh pemahaman saya, formulasi yang lebih ilmiah adalah: Kisah Yusuf 'alaihissalām menunjukkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang dikenal, lazim, dan sesuai dengan keadaan anak. Ayat tersebut dapat menjadi salah satu penguat dalam pembahasan kebutuhan atau kecenderungan anak terhadap bermain, tetapi tidak tepat menjadikannya sebagai dalil tunggal dan eksplisit bahwa “bermain adalah kebutuhan anak” dalam pengertian istilah ilmiah.

Ini lebih hati-hati. Karena kita tidak ingin memasukkan ke dalam ayat sesuatu yang tidak dinyatakan oleh ayat.

BAB 46 : ANTARA “FITRAH BERMAIN” DAN “KECENDERUNGAN BERMAIN”

Ini juga perlu diluruskan. Kita sebelumnya menggunakan istilah: *الفطرة* / *fitrah*.

Tetapi apakah tepat mengatakan: “Anak memiliki *fitrah* untuk bermain”?

Secara bahasa, *fiṭrah* memang berkaitan dengan penciptaan awal dan keadaan bawaan. Namun penggunaan istilah: *فِطْرَةُ اللَّعِبِ* / “*fitrah bermain*” perlu hati-hati apabila dimaksudkan sebagai istilah syar’i yang memiliki dalil khusus.

Lebih aman untuk mengatakan:

جِبِلَّةُ الطِّفْلِ عَلَى اللَّعِبِ

“*anak memiliki tabiat bawaan untuk bermain.*”

Atau:

مَيْلُ الطِّفْلِ إِلَى اللَّعِبِ

“anak memiliki kecenderungan untuk bermain.”

Atau:

حَاجَةُ الطِّفْلِ إِلَى التَّرْوِيحِ وَالنَّشَاطِ

“anak memiliki kebutuhan terhadap rekreasi dan aktivitas.”

Dengan istilah ini kita tidak perlu membebani kata: **fitrah** dengan makna yang mungkin lebih luas daripada yang didukung oleh dalil.

Sebenarnya tidak masalah menyebut kata *fitrah bermain*, selama kata *fitrah* difahami sebagai tabiat, kecenderungan atau kebutuhan. Namun, menggunakannya untuk mengklasifikasikan *fitrah*, maka ini suatu hal yang harus penuh kehati-hatian.

Bermain: Kebutuhan Atau Hanya Keinginan?

Ayah dan Bunda...

Ini pertanyaan yang sangat menarik. Kalau anak berkata: “Saya ingin bermain.”

Apakah itu hanya: رَغْبَةٌ / keinginan?

Ataukah: حَاجَةٌ /kebutuhan?

Kita perlu membedakan. Tidak setiap keinginan adalah kebutuhan. Tetapi adanya kebutuhan tidak berarti setiap bentuk pemenuhannya harus diberikan.

Contohnya: Anak membutuhkan makan, tetapi bukan berarti setiap makanan yang dia inginkan harus diberikan. Anak membutuhkan tidur, tetapi bukan berarti dia boleh tidur kapan saja.

Demikian pula: anak membutuhkan ruang bermain, tetapi bukan berarti semua jenis permainan boleh diberikan. Maka:

الحاجة لا تستلزم إباحة كل وسيلة لتحقيقها

“Adanya kebutuhan tidak otomatis berarti semua sarana untuk memenuhi kebutuhan tersebut menjadi boleh.”

Inilah Hubungannya Dengan Hukum Asal Permainan

Karena itu, ketika kita mengatakan:

الأصل في اللعب الإباحة

“Hukum asal bermain adalah mubah,”
maka maksudnya bukan: semua permainan halal.
Tetapi: aktivitas bermain pada asalnya tidak dilarang,
selama tidak terdapat: مَانَعٌ شَرْعِيٌّ / penghalang syar‘i.

Misalnya:

- judi;
- meninggalkan shalat;
- menelantarkan kewajiban;
- membahayakan tubuh;
- mengandung kemaksiatan;
- merusak aqidah;
- menimbulkan permusuhan;
- atau perkara lain yang dilarang.

Jadi:

اللعب مباح، والوسائل والأنواع تختلف أحكامها بحسب ما تشتمل عليه.

“Bermain pada asalnya mubah, sedangkan sarana dan jenis permainan dapat berbeda hukumnya sesuai dengan kandungan yang terdapat di dalamnya.”

Konsep “الْعُرْفُ” Dalam Permainan

Ayah dan Bunda...

Ada satu hal lain yang juga penting. Bentuk permainan berubah sesuai: الْأَعْرَافُ وَالْبَيِّنَاتُ /adat dan lingkungan.

Dahulu anak-anak mungkin bermain dengan:

- tanah,
- kayu,
- batu,
- boneka sederhana,
- permainan fisik.

Sekarang ada:

- puzzle,
- lego,
- permainan konstruksi,
- olahraga modern,
- dan permainan elektronik.

Perubahan bentuk tidak otomatis mengubah hukum menjadi haram. Yang harus diperiksa adalah: **hakikat permainan dan kandungannya.**

Karena:

العبرة بالحقائق والمعاني لا بمجرد الأسماء والمظاهر

yang menjadi pertimbangan adalah hakikat dan makna, bukan sekadar nama dan bentuk.

Tidak Sama Antara “Hiburan” Dengan “Melalaikan”

Ada orang yang ketika mendengar: اللهو langsung memahami: “pasti tercela.” Padahal kata *lahw* memiliki penggunaan yang beragam sesuai konteks.

Demikian pula: اللعب tidak otomatis bermakna: sia-sia, haram, atau tercela.

Yang menjadi masalah adalah ketika permainan berubah menjadi: إلهاء عن الواجبات /melalaikan dari kewajiban.

Jadi masalahnya bukan sekadar: “Dia bermain.” Tetapi: **“Apa yang ditinggalkan karena dia bermain?”** Kalau anak bermain sebentar setelah menyelesaikan aktivitasnya: tidak sama dengan anak yang sepanjang hari bermain sehingga shalat, belajar, tidur, kesehatan, dan hak keluarga terlantar.

Dua Ekstrem Yang Harus Dihindari

Maka dalam pendidikan bermain kita harus menghindari dua ekstrem.

Ekstrem pertama:

مَنْعُ اللَّعِبِ مُطْلَقًا / melarang bermain secara mutlak.

Ini tidak sesuai dengan gambaran anak yang memang memiliki: مَيْلٌ وَجِبِلَّةٌ إِلَى اللَّعِبِ kecenderungan dan tabiat untuk bermain.

Ekstrem kedua:

إِطْلَاقُ اللَّعِبِ بِلاَ ضَوَابِطَ / membebaskan bermain tanpa batas.

Ini juga tidak benar. Karena seorang Muslim hidup dengan: ضَوَابِطُ الشَّرْعِ / batasan syariat.

Maka jalan yang benar adalah: إِفْرَازُ اللَّعِبِ وَتَرْشِيدُهُ / mengakui kebutuhan bermain sekaligus mengarahkannya.

Dan Inilah Tugas Orang Tua

Maka tugas orang tua bukan sekadar: membeli mainan. Tugas orang tua adalah:

1. MEMAHAMI

memahami kebutuhan dan tahap perkembangan anak.

2. MEMILIH

memilih permainan yang baik.

3. MENYARING

menjauhkan unsur yang haram atau berbahaya.

4. MEMBATASI

mengatur waktu dan intensitas.

5. MENDAMPINGI

menjadikan permainan sebagai kesempatan berinteraksi.

6. MENDIDIK

mengambil nilai-nilai tarbawi dari aktivitas bermain.

7. MENJADI TELADAN

karena anak belajar bukan hanya dari permainan, tetapi dari orang yang bermain bersamanya.

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Maka jangan lagi kita melihat permainan hanya sebagai: **“anak sedang bersenang-senang.”**

Lihatlah lebih dalam. Di balik permainan ada:

- perkembangan,
- pembiasaan,
- interaksi,
- emosi,
- karakter,
- kreativitas,
- keterampilan,
- dan bahkan pendidikan akhlak.

Namun jangan pula kita berlebihan.

Kita tidak mengatakan: setiap permainan pasti mendidik. Dan kita tidak mengatakan: setiap bermain pasti berpahala.

Tetapi kita mengatakan: **permainan adalah salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan anak apabila diarahkan kepada perkara yang baik dan tidak melanggar batasan syariat.** Maka:

اللَّعِبُ وَسِيلَةٌ، وَلَيْسَ غَايَةً.

“Bermain adalah sarana, bukan tujuan akhir.”

Tujuan akhirnya tetap:

أَنْ يَكُونَ الْوَلَدُ عَبْدًا صَالِحًا لِلَّهِ سُبْحَانَهُ وَتَعَالَى.

Agar anak tumbuh menjadi hamba Allah yang saleh.

- Karena itulah kita tidak ingin anak kita hanya: **pandai bermain**, tetapi kita ingin dia: **pandai hidup**.
- Tidak hanya: **pandai menang**, tetapi juga: **pandai menerima kekalahan**.
- Tidak hanya: **pandai mendapatkan apa yang dia inginkan**, tetapi juga: **pandai bersabar ketika tidak mendapatkannya**.
- Tidak hanya: **pandai bersenang-senang**, tetapi juga: **pandai menjalankan kewajiban**.
- Dan tidak hanya: **cerdas secara intelektual**, tetapi juga: **baik aqidahnya, baik ibadahnya, dan baik akhlaknya**.

Itulah yang semestinya menjadi tujuan besar kita dalam mendidik anak-anak kita.

BAB 47 : MENEMPATKAN BERMAIN DALAM MANHAJ TARBIYAH ISLAMIYAH

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Kalau kita sudah memahami pembahasan dari awal, maka kita perlu menempatkan masalah bermain dalam kerangka yang lebih besar. Sebab **bermain bukan tema yang berdiri sendiri**.

Ia merupakan bagian dari: **مَنْهَج تَرْبِيَةِ الطِّفْلِ** / manhaj atau metode pendidikan anak. Maka ketika kita berbicara tentang bermain, jangan sampai kita terlepas dari tujuan besar pendidikan Islam. Tujuan pendidikan :

- bukan sekadar: anak bahagia,
- bukan sekadar: anak pintar,
- bukan sekadar: anak percaya diri,
- dan bukan sekadar: anak kreatif.

Tetapi tujuan akhirnya adalah:

أَنْ يَنْشَأَ الطِّفْلُ عَبْدًا صَالِحًا لِلَّهِ سَبْحَانَهُ وَتَعَالَى.

“Anak tumbuh menjadi hamba Allah yang saleh.”

Bermain Bukan Tujuan Pendidikan

Ini harus kita tegaskan.

Bermain itu: وسيلة /sarana. Sedangkan غاية /tujuan pendidikan adalah mempersiapkan anak menjadi hamba Allah seutuhnya. Jangan sampai terjadi pembalikan.

Yang seharusnya: bermain → menjadi sarana pendidikan.

Tetapi yang terjadi: pendidikan → dijadikan sarana agar anak bisa bermain terus.

Misalnya: “Kalau sudah belajar, boleh main.”

Tidak ada masalah jika itu sesekali digunakan sebagai bentuk pengaturan. Tetapi jangan sampai seluruh pendidikan anak hanya berputar pada: *“Apa yang membuat anak senang?”*

Karena seorang pendidik tidak selalu memberikan apa yang menyenangkan. Terkadang pendidik memberikan:

- sesuatu yang berat,
- sesuatu yang tidak disukai,
- sesuatu yang membutuhkan kesabaran, karena di baliknya ada maslahat.

Antara Kesenangan Dan Kemaslahatan

Ayah dan Bunda...

Ini salah satu prinsip penting dalam tarbiyah.

Tidak semua yang: مُنْتَعٍ /menyenangkan, pasti: مُصْلِحٍ /mendidik dan memberikan maslahat.

Dan tidak semua yang: مُتْعِبٌ /melelahkan, berarti: مُضَرٌّ/buruk.

- Anak mungkin tidak senang: merapikan mainan. Tetapi itu mendidik tanggung jawab.
- Anak mungkin tidak senang: berhenti bermain untuk shalat. Tetapi itu mendidik ketaatan.
- Anak mungkin tidak senang: bergantian dengan saudaranya. Tetapi itu mendidik kesabaran dan keadilan.

Maka:

التربية ليست إرضاء الطفل دائماً.

Pendidikan bukanlah selalu membuat anak mendapatkan apa yang dia inginkan.

Mendidik Anak Untuk Menyukai Kebaikan

Namun kita juga jangan menjadikan pendidikan selalu terasa: berat, keras, penuh larangan.

Karena Nabi ﷺ juga menggunakan pendekatan:

1. الترويج “mendorong dengan sesuatu yang menyenangkan”, dan:
2. الترهيب “memberikan peringatan terhadap sesuatu yang buruk”, sesuai tempat dan kebutuhannya.

Maka bermain dapat menjadi salah satu pintu:

الترويج في الخير “membuat anak mencintai kebaikan”.

Misalnya:

- “Ayo kita lomba siapa yang paling cepat merapikan mainan.” Anak belajar tanggung jawab.
- “Ayo kita tebak nama-nama nabi.” → Anak belajar ilmu agama.
- “Ayo kita bermain sambil menghitung.” → Anak belajar matematika.
- “Ayo kita bermain di luar.” → Anak bergerak dan menjaga kesehatan.

Maka permainan dapat kita manfaatkan tanpa mengubah seluruh kehidupan anak menjadi permainan.

Bermain Tidak Harus Selalu “Edukatif”

Ayah dan Bunda...

Ada kecenderungan pada sebagian orang tua sekarang setiap mainan harus edukatif. Setiap permainan harus:

- meningkatkan IQ,
- melatih motorik,
- meningkatkan kemampuan bahasa,
- melatih problem solving.

Tentu tidak salah mencari manfaat tersebut.

Tetapi jangan sampai kita kehilangan sesuatu yang sederhana: **anak memang perlu bersenang-senang.**

Kadang anak bermain hanya karena: senang. Dan itu tidak harus selalu kita beri label: “Ini melatih kemampuan X, Y, Z.” Tidak semua aktivitas harus menghasilkan prestasi. Sebagian aktivitas memang merupakan: تَرْوِيحٌ لِلنَّفْسِ / penyegaran bagi jiwa.

Selama mubah dan proporsional, itu memiliki tempat.

BAB 48 : MENJADIKAN BERMAIN BISA BERNILAI IBADAH

Di sini kita masuk kepada persoalan niat. Pada dasarnya, bermain adalah perkara mubah. Tetapi perkara mubah dapat bernilai ibadah jika menjadi sarana untuk:

- mendapatkan kekuatan,
- menjaga kesehatan,
- mempererat hubungan keluarga,
- memberikan hak anak,
- membantu anak tumbuh sehat,
- atau menghilangkan kejenuhan agar kembali mampu menjalankan kewajiban.

Misalnya seorang ayah bermain dengan anaknya. Niatnya:

- memenuhi hak anak,
- menjaga hubungan,
- mendidiknya,
- dan mencari pahala dari Allah.

Maka aktivitas yang asalnya: **mubah** dapat memperoleh nilai pahala karena: النية الصالحة / niat yang baik.

Namun kita tetap tidak boleh mengatakan: “Semua bermain pasti ibadah.” Tidak.

Yang kita katakan: **bermain yang mubah dapat menjadi bernilai ibadah karena niat dan maslahat yang menyertainya.**

BAB 49 : HAK ANAK UNTUK MENDAPATKAN WAKTU DARI ORANG TUA

Ayah dan Bunda...

Kadang kita berbicara tentang: hak anak mendapatkan pendidikan, makanan, pakaian, kesehatan. Tetapi ada hak lain yang sering terlupakan: **hak mendapatkan kehadiran orang tua.**

Anak tidak hanya membutuhkan: nafkah materi. Dia juga membutuhkan: **nafkah emosional dan relasional**, dalam pengertian kebutuhan kasih sayang, perhatian, dan interaksi yang sehat.

Dan salah satu bentuknya: bermain bersama. Maka jangan sampai kita merasa: "Saya sudah memenuhi semua kebutuhan anak karena semua kebutuhannya sudah saya beli." Tidak.

Bisa jadi anak berkata dalam hatinya: "Saya punya semuanya, kecuali ayah dan ibu."

BAB 50 : JANGAN MEMBANDINGKAN ANAK DENGAN ANAK LAIN

Permainan juga memperlihatkan perbedaan anak.

- Ada anak yang: sangat aktif.
- Ada yang: tenang.
- Ada yang: suka permainan fisik.
- Ada yang: suka menyusun.
- Ada yang: senang bermain bersama.
- Ada yang: lebih senang bermain sendiri.

Jangan buru-buru mengatakan: “Lihat kakak, dia bisa.” “Lihat temanmu, dia hebat.”

Karena setiap anak memiliki: **فُرُوقٌ فَرْدِيَّةٌ** /perbedaan individual. Tugas orang tua adalah: mengetahui kondisi anak, kemudian mengembangkannya. Bukan: membandingkannya terus-menerus dengan anak lain.

Ada Anak Yang Suka Bermain Sendiri

Apakah anak harus selalu bermain dengan teman?
Tidak mesti.

Ada waktu anak bermain: **لَوْحَهُ** / sendiri.

- Ia menyusun sesuatu.
- Menggambar.
- Membangun.
- Membaca.
- Mengeksplorasi.

Selama tidak ada masalah yang perlu dikhawatirkan, orang tua tidak harus selalu memaksa: “Ayo main sama teman!”

Kemampuan bermain mandiri juga memiliki manfaat. Anak belajar:

- mengatur dirinya,
- menggunakan imajinasi,
- menyelesaikan masalah sendiri,
- dan tidak selalu bergantung pada orang lain untuk mendapatkan kesenangan.

Ada Anak Yang Terlalu Aktif

Sebaliknya, ada anak yang: terus bergerak, sulit duduk, selalu ingin berlari, berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas lain.

Jangan langsung memberikan label: “Anak nakal.”

Lihat terlebih dahulu:

- usianya,
- kebutuhannya,
- lingkungan,
- pola tidur,
- kesempatan bergerak,
- dan aktivitas hariannya.

Bisa jadi anak memang membutuhkan: **نشاطاً بدنياً** /aktivitas fisik yang lebih banyak. Maka jangan memaksa semua anak memiliki pola aktivitas yang sama.

BAB 51 : KESELAMATAN DALAM BERMAIN

Ayah dan Bunda...

Salah satu kaidah penting adalah:

لَا ضَرَرَ وَلَا ضِرَارَ

“Tidak boleh membahayakan diri sendiri maupun membahayakan orang lain.”

Maka ketika memilih permainan, perhatikan:

- apakah ada risiko jatuh?
- benda tajam?
- bagian kecil yang dapat tertelan?
- tempat yang berbahaya?
- permainan yang terlalu berat?
- aktivitas yang tidak sesuai kemampuan anak?

Karena menjaga keselamatan anak merupakan bagian dari: الأمانة / amanah. Jangan mengatakan: “Anak-anak memang harus belajar dari risiko.” Benar, anak perlu belajar menghadapi tantangan. Tetapi: **tantangan berbeda dengan bahaya yang tidak perlu.**

Antara Risiko Dan Bahaya

Anak boleh diberi kesempatan:

- memanjat dengan pengawasan,
- berlari,
- mencoba,
- bermain di alam,
- belajar keseimbangan.

Tetapi orang tua tetap perlu menilai:

هل الخطر محتمل أم غير مقبول؟

“Apakah risikonya masih dapat ditoleransi atau sudah tidak dapat diterima?”

Ini bagian dari: **فقه المآلات** / mempertimbangkan akibat.

Jangan pula sampai karena takut anak jatuh: seluruh aktivitas fisiknya dilarang. Anak akhirnya: duduk, menonton, bermain gadget, sepanjang hari.

Ini bukan solusi yang baik.

BAB 52 : BERMAIN DI ALAM

Ayah dan Bunda...

Di antara permainan yang sangat baik untuk diperkenalkan kepada anak adalah: اللعب في الطبيعة /bermain di alam.

Anak bermain di:

- halaman,
- taman,
- kebun,
- pegunungan,
- pantai,
- lingkungan yang aman.

Anak dapat belajar:

- mengamati ciptaan Allah,
- bergerak,
- mengeksplorasi,
- menjaga kebersihan,
- menghargai lingkungan.

Dan orang tua bisa mengaitkannya dengan:

التفكر في خلق الله /merenungi ciptaan Allah.

Jangan Sampai Alam Kalah Oleh Layar

Ini persoalan zaman kita.

- Anak bisa mengetahui: ribuan karakter dalam game, tetapi tidak mengenal: nama para nabi, keluarga nabi, sahabat dan para *a`immah*.
- Anak bisa mengetahui: berbagai dunia virtual, tetapi jarang: berlari di tanah.
- Anak bisa berjam-jam: menatap layar, tetapi sulit: duduk berbicara dengan orang tuanya.

Maka orang tua perlu menghadirkan keseimbangan.

Bukan berarti: teknologi harus dibuang seluruhnya.

Tetapi: **jangan sampai dunia virtual menggantikan dunia nyata.**

Teknologi Adalah Alat

Kita jangan menjadi orang yang: anti-teknologi secara mutlak.

Teknologi bisa menjadi:

- sarana belajar,
- sarana komunikasi,
- sarana hiburan,
- sarana kreativitas.

Tetapi teknologi juga dapat menjadi:

- sarana kemaksiatan,
- sarana kecanduan,
- sarana pemborosan waktu,
- dan pintu masuk berbagai kerusakan.

Maka:

الحكم على الوسائل باعتبار استعمالها ومآلاتها

penilaiannya perlu memperhatikan bagaimana ia digunakan dan apa akibatnya.

Pendidikan Digital Juga Dimulai Dari Rumah

Jangan berharap sekolah mampu mengawasi seluruh kehidupan digital anak.

Karena setelah pulang sekolah: anak kembali ke rumah. Maka ayah dan ibu perlu mengetahui:

- apa yang dimainkan,
- apa yang ditonton,
- dengan siapa anak berinteraksi,
- dan apa yang dia akses.

Tidak harus dengan pendekatan: “Ayah mengawasi karena Ayah tidak percaya.”

Tetapi: “Ayah menjaga karena Ayah bertanggung jawab.”

Membangun Keseimbangan Hak Dan Kewajiban

Akhirnya, kita kembali kepada prinsip: **الْحَقُّوقُ وَالْوَاجِبَاتُ** (hak dan kewajiban).

Anak mempunyai hak bermain, tetapi juga memiliki kewajiban sesuai usia dan kemampuannya.

Misalnya:

- merapikan mainan,
- menjaga barang,
- menghormati saudara,
- mengikuti aturan,
- berhenti ketika waktu bermain selesai.

Semakin anak bertambah usia, semakin bertambah pula tanggung jawabnya. Ini merupakan bagian dari:

التدرج في التربية (pendidikan secara bertahap).

BAB 53 : KETIKA BERMAIN MENJADI BERLEBIHAN

Ayah dan Bunda...

Kita perlu membedakan: اللعب dengan: الإفراط في اللعب (bermain secara berlebihan).

Bukan hanya durasi yang menjadi pertimbangan. Tetapi: **apa yang dikorbankan karena bermain?**

Jika anak bermain: 30 menit, tetapi seluruh kewajiban tetap terlaksana, berbeda dengan: dua jam, tetapi shalat terlambat, tidur terganggu, belajar ditinggalkan, dan orang tua diabaikan.

Maka ukuran bukan hanya: **berapa lama?** Tetapi: **apa dampaknya?**

Kaidah Emas

Kalau saya harus memberikan satu kalimat kepada ayah dan bunda untuk dibawa pulang dari kajian ini, maka:

لَيْسَ كُلُّ مَا يُفْرِحُ الطِّفْلَ يُصْلِحُهُ، وَلَيْسَ كُلُّ مَا يَمْنَعُهُ الْوَالِدَانِ يُفْسِدُهُ.

“Tidak semua yang membuat anak senang pasti memperbaikinya, dan tidak semua yang dilarang orang tua pasti merusaknya.”

Maka kita membutuhkan:

1. **عِلْمًا** - ilmu,
2. **وَحِكْمَةً** - hikmah,
3. **وَرَحْمَةً** - kasih sayang,
4. dan: **تَوَازُنًا** - keseimbangan.

Rumusan Praktis

Maka kalau kita ingin merumuskan seluruh kajian ini secara ringkas:

Pertama, Anak memiliki tabiat dan kecenderungan untuk bermain.

Kedua, Hukum asal bermain dan rekreasi adalah mubah selama tidak terdapat larangan syar’i.

Ketiga, Permainan dapat menjadi sarana pendidikan.

Keempat, Tidak semua permainan mubah; hukumnya dapat berubah berdasarkan kandungan dan dampaknya.

Kelima, Bermain tidak boleh menyebabkan kewajiban kepada Allah dan hak manusia terlantar.

Keenam, Permainan harus memperhatikan keselamatan tubuh, akhlak, aqidah, dan kondisi psikologis anak.

Ketujuh, Orang tua harus memperhatikan usia dan tahap perkembangan anak.

Kedelapan, Teman bermain dan lingkungan bermain juga merupakan bagian dari pendidikan.

Kesembilan, Orang tua tidak cukup menyediakan mainan; mereka perlu menyediakan: **kehadiran, pendampingan, pengarahan, dan keteladanan.**

Kesepuluh, Tujuan akhirnya bukan: anak menjadi ahli bermain, tetapi: **anak tumbuh menjadi hamba Allah yang saleh.**

Mudah-mudahan pembahasan ini mengubah cara pandang kita terhadap permainan anak.

Ketika melihat anak sedang bermain, jangan langsung berpikir: *“Ah, dia sedang membuang waktu.”*, Tetapi jangan pula langsung mengatakan: *“Biarkan saja, namanya juga anak.”*

Mari kita berpikir: **“Bagaimana saya menjadikan aktivitas ini sebagai bagian dari tarbiyah?”**

Karena di tangan orang tua yang bijak: **permainan dapat menjadi pendidikan.**

Di tangan orang tua yang lalai: **permainan dapat menjadi pintu kelalaian.**

Maka bukan hanya: **apa yang anak mainkan,**
tetapi juga: **siapa yang mengarahkannya.**

Dan bukan hanya: **berapa lama anak bermain,**
tetapi: **apa yang terbentuk dalam dirinya setelah bermain.**

Semoga Allah memberikan kepada kita ilmu untuk mendidik, hikmah untuk mengarahkan, kesabaran untuk mendampingi, dan kasih sayang untuk membersamai anak-anak kita.

BAB 54 : MENGURAI KEMBALI KAIDAH BERMAIN DALAM PARENTING ISLAMI

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Setelah kita membahas dalil, hukum, batasan, jenis permainan, lingkungan bermain, teman bermain, peran orang tua, sampai cara melakukan istinbath dari kisah Nabi Yusuf ‘alaihissalām, sekarang mari kita susun semuanya menjadi sebuah **kerangka berpikir yang sederhana**.

Sebab yang kita inginkan bukan hanya agar ayah dan bunda mengetahui: “Bermain itu boleh.” Tetapi juga memahami: **“Bagaimana seharusnya seorang Muslim menyikapi permainan anak?”**

Kaidah Pertama: Akui Kebutuhan Anak Untuk Bermain

Jangan memandang bermain sebagai sesuatu yang otomatis: sia-sia, tidak berguna, atau mengganggu pendidikan.

Anak memang memiliki:

مَيْلٌ وَجِبِلَةٌ إِلَى اللَّعِبِ

kecenderungan dan tabiat bawaan untuk bermain.

Karena itu orang tua perlu menyediakan: **ruang, waktu, dan kesempatan** bagi anak untuk bermain.

Tetapi sekali lagi: **mengakui kebutuhan bermain tidak berarti membebaskan anak bermain tanpa batas.**

Kaidah Kedua: Hukum Asal Bukan Hukum Akhir Setiap Permainan

Kita katakan:

الأصل في اللعب الإباحة

“Hukum asal bermain adalah mubah.”

Tetapi setelah kita melihat permainan tertentu, kita perlu bertanya: Apa yang ada di dalamnya?

Kalau di dalamnya terdapat: judi, kemaksiatan, penghinaan, bahaya, unsur kesyirikan, pornografi, meninggalkan kewajiban, atau perkara haram lainnya,

maka hukum permainan tersebut tidak lagi sekadar dilihat dari: **nama “permainan”**.

Tetapi dilihat dari: **kandungan dan dampaknya**.

Kaidah Ketiga: Permainan Dinilai Dengan Lima Pertanyaan

Agar praktis, setiap kali ayah dan bunda hendak memberikan permainan kepada anak, tanyakan lima hal:

1. Apakah Halal?

Tidak terdapat unsur yang jelas-jelas diharamkan.

2. Apakah Aman?

Tidak membahayakan tubuh atau keselamatan.

3. Apakah Sesuai Usia?

Tidak terlalu berat, terlalu kompleks, atau justru mengandung sesuatu yang belum pantas bagi anak.

4. Apakah Proporsional?

Tidak mengambil seluruh waktu anak.

5. Apakah Dampaknya Baik?

Apakah setelah bermain anak menjadi:

- lebih terampil,
- lebih bahagia,
- lebih dekat dengan keluarga,
- lebih mampu bekerja sama,

atau justru:

- lebih mudah marah,
- sulit berhenti,
- kecanduan,
- berkata kasar,
- meninggalkan kewajiban?

Kalau lima hal ini diperhatikan, insya Allah kita lebih mudah memilih.

Kaidah Keempat: Tidak Semua Permainan Harus Mendidik Secara Langsung

Ayah dan Bunda...

Kita perlu membebaskan diri dari sebuah tuntutan: "Semua permainan anak harus ada nilai akademiknya." Tidak. Permainan bisa sekadar: تَرْوِيحًا لِلنَّفْسِ / penyegaran bagi jiwa.

Seorang anak belajar sepanjang hari.

Dia belajar:

- membaca,
- berhitung,
- menghafal,
- mengikuti aturan,
- bersosialisasi.
- Maka sesekali ia membutuhkan:

waktu untuk bersenang-senang secara mubah.

Tidak harus setiap permainan menghasilkan:

- nilai,
- prestasi,
- atau kemampuan akademik tertentu.

Kaidah Kelima: Bermain Bersama Anak Adalah Investasi Hubungan

Ayah dan Bunda...

Jangan meremehkan: lima belas menit bermain bersama anak. Karena yang masuk ke dalam memori anak terkadang bukan: “Ayah membelikanku mainan.” Tetapi: “Ayah pernah bermain bersamaku.”

Ini berbeda.

- Mainan adalah: **barang**.
- Kehadiran orang tua adalah: **hubungan**.
- Dan pendidikan yang kuat sering kali tumbuh melalui: **hubungan yang baik**.

Kaidah Keenam: Jangan Menjadikan Orang Tua Sekadar “Penyedia Mainan”

Orang tua bukan: mesin ATM mainan.

Tugas orang tua bukan: setiap anak meminta, langsung membeli.

Orang tua adalah: **المُرَبِّي** / pendidik.

Maka tugasnya:

- memilih,
- menyaring,
- mengarahkan,
- membatasi,
- dan mendampingi.

Kadang orang tua berkata: “Tidak.”

Tetapi dia harus siap menjelaskan: “Tidak, karena ini tidak baik.”

Kemudian: “Mari kita cari alternatif.”

Ini jauh lebih mendidik daripada sekadar: “Tidak boleh!”

Kaidah Ketujuh: Jangan Menyamakan Anak Dengan Orang Dewasa

Dalam materi yang kita kumpulkan, kita juga melihat adanya pembahasan khusus mengenai:

رُحَصَةُ الصِّغَارِ

kelonggaran tertentu bagi anak kecil.

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa.

Karena itu ketika membahas:

- permainan,
- gambar,
- boneka,
- hiburan,
- dan berbagai aktivitas,

kita harus memperhatikan: **usia dan keadaan anak.**

Namun ini bukan berarti: “Karena anak kecil, semuanya bebas.” Tidak.

Tetap ada:

- batas syariat,
- batas pendidikan,
- dan pertimbangan maslahat.

Kaidah Kedelapan: Semakin Bertambah Usia, Semakin Bertambah Pengarahan

Ketika anak masih kecil: ruang bermain lebih luas.

Tetapi ketika anak semakin besar:

- pengawasan,
- pengarahan,
- pembiasaan,
- dan tanggung jawab semakin perlu ditingkatkan.

Karena anak bergerak dari: **مرحلة اللعب** /fase bermain, menuju: **مرحلة المسؤولية** /fase tanggung jawab.

Maka pendidikan harus: **تَدْرُجِيًّا** /bertahap.

Kaidah Kesembilan: Ajarkan Anak Meninggalkan Permainan

Ini salah satu pendidikan yang sangat penting.

Kita sering mengajari: bagaimana bermain.

Tetapi lupa mengajari: **bagaimana berhenti bermain.**

Padahal anak Muslim bukan hanya perlu belajar: menikmati sesuatu, tetapi juga: meninggalkan sesuatu ketika sudah waktunya.

Misalnya:

- “Sudah waktunya shalat.” → Maka permainan berhenti.
- “Sudah waktunya tidur.” → Maka permainan berhenti.
- “Sudah waktunya makan.” → Maka permainan berhenti.

Ini sebenarnya latihan besar untuk: **mengendalikan keinginan.**

Kaidah Kesepuluh: Mampu Meninggalkan Yang Disukai Adalah Pendidikan

Ayah dan Bunda...

Ada anak yang mampu bermain. Tetapi belum tentu mampu: berhenti bermain.

Ada anak yang mampu mendapatkan sesuatu. Tetapi belum tentu mampu: meninggalkannya ketika diperlukan.

Maka kemampuan mengatakan: **“cukup.”** adalah bagian dari pendidikan.

Anak belajar: *“Saya menyukai ini, tetapi saya tidak harus terus melakukannya.”*

Ini merupakan keterampilan yang akan sangat berguna ketika ia dewasa.

Kaidah Kesebelas: Bermain Tidak Boleh Mengalahkan Ibadah

Ini batas yang paling jelas.

Ketika permainan berbenturan dengan:

- shalat,
- kewajiban,
- hak orang tua,
- hak keluarga,
- atau tanggung jawab lain,

maka permainan harus berhenti.

Allah Ta'ālā berfirman:

حَافِظُوا عَلَى الصَّلَوَاتِ

“Jagalah shalat-shalat.” QS. al-Baqarah: 238

Maka seorang anak perlu sejak dini belajar: ketika datang waktu ibadah, kita meninggalkan aktivitas yang sedang kita lakukan. Inilah pendidikan prioritas.

Kaidah Kedua Belas: Jangan Membuat Anak Membenci Ibadah Karena Cara Kita Mengatur

Namun ayah dan bunda juga perlu berhikmah. Jangan setiap kali anak sedang menikmati sesuatu kita datang dengan:

- bentakan,

- ancaman,
- kemarahan.

Kita ingin anak belajar: *"Saya berhenti bermain karena shalat lebih penting."*

Bukan: *"Saya benci shalat karena setiap kali shalat datang, Ayah selalu marah."*

Maka cara kita menyampaikan aturan juga merupakan bagian dari: التربية.

Kaidah Ketiga Belas: Berikan Peringatan Sebelum Menghentikan

Misalnya: *"Lima menit lagi kita selesai."* - Kemudian: *"Sekarang satu kali lagi."* - Lalu: *"Alhamdulillah, sudah selesai. Sekarang kita rapikan."*. Anak lebih mudah menerima perubahan aktivitas ketika: **dipersiapkan sebelumnya.**

Tidak berarti setiap situasi harus demikian. Kalau sudah datang waktu shalat, misalnya: shalat tetap prioritas.

Tetapi dalam perkara yang memungkinkan, transisi yang baik membantu anak belajar: **mengatur dirinya.**

Kaidah Keempat Belas: Bermain Juga Melatih Sabar

Dalam permainan:

- ada giliran.
- ada kalah.
- ada menang.
- ada aturan.
- ada keterbatasan.

Ini semua adalah kesempatan mengajarkan: الصَّبْرُ /kesabaran.

Misalnya anak kalah. Jangan selalu berkata: *“Tidak apa-apa, kamu sebenarnya yang paling hebat.”*

Kadang katakan: *“Kali ini kamu kalah. Tidak apa-apa. Kita belajar lagi.”* Anak belajar: menerima kenyataan.

Ini sangat penting. Karena kehidupan tidak selalu memberikan: apa yang kita inginkan.

Kaidah Kelima Belas: Jangan Membangun Anak Yang Takut Kalah

Kalau setiap anak kalah kita:

- menyalahkan aturan,
- menyalahkan lawan,
- menyalahkan keadaan,

anak tidak pernah belajar:

mengakui kekalahan.

Akhirnya dia tumbuh menjadi orang yang ketika salah:

mencari kambing hitam.

Padahal salah satu pendidikan dari permainan adalah:

menerima hasil dengan lapang dada.

Kaidah Keenam Belas: Ajarkan Sportivitas

Sportivitas bukan sekadar istilah olahraga. Ia dapat diajarkan sejak kecil. Misalnya: *"Kamu tadi menyentuh garis."* Kalau memang aturan mengatakan: keluar, maka katakan: *"Berarti kamu kalah pada putaran ini."* Jangan mengajarkan anak: *mencari-cari alasan untuk menang.*

Lebih baik anak: kalah tetapi jujur, daripada: menang tetapi curang.

Kaidah Ketujuh Belas: Bermain Dapat Menjadi Laboratorium Akhlak

Ayah dan Bunda...

Kalau ingin melihat akhlak anak, permainan sering kali menjadi: **laboratorium kecil**.

- Lihat ketika dia: kalah.
- Lihat ketika dia: menang.
- Lihat ketika dia: direbut mainannya.
- Lihat ketika dia: harus berbagi.
- Lihat ketika dia: dituduh.
- Lihat ketika dia: melakukan kesalahan.

Di situlah orang tua dapat melihat: apa yang perlu diperbaiki. Maka jangan hanya marah ketika anak berbuat salah. Gunakan momen tersebut untuk: **mendidik**.

Kaidah Kedelapan Belas: Jangan Terburu-Buru Menghakimi

Ketika anak marah karena kalah, jangan langsung: “Kamu memang pemarah!” Lebih baik: “Kamu kecewa karena kalah, ya?”

Kemudian: “Tidak apa-apa kecewa. Tetapi kita tidak boleh memukul.”

Ini membantu anak membedakan: **emosi** dengan **perilaku**.

Dia boleh merasa kecewa. Tetapi tidak boleh:

- memukul,
- mencaci,
- merusak,
- atau menyakiti.

Ini pendidikan yang sangat penting.

Kaidah Kesembilan Belas: Orang Tua Harus Mengenal Dunia Permainan Anak

Jangan sampai anak lebih tahu:

- game,
- karakter,
- aplikasi,
- komunitas,
- dan permainan daripada orang tuanya.

Ayah dan bunda tidak harus menjadi ahli semua game.

Tetapi setidaknya: **ketahuilah apa yang sedang dimainkan anak.**

Tanyakan:

- “Ini cara mainnya bagaimana?”
- “Siapa karakternya?”
- “Apa yang dilakukan?”
- “Ada chat dengan orang lain?”
- “Ada pembelian?”
- “Ada kekerasan?”
- “Ada unsur yang tidak baik?”

Ini bukan sekadar pengawasan. Ini **pendampingan.**

Kaidah Kedua Puluh: Parenting Bukan Sekadar Memberi Aturan

Pada akhirnya, ayah dan bunda...

Anak akan belajar bukan hanya dari: **apa yang kita larang.** Tetapi juga dari: **apa yang kita lakukan.**

Kalau kita meminta anak: berhenti bermain gadget, sementara kita sendiri: tidak pernah berhenti bermain gadget, maka pesan kita kehilangan kekuatan.

Kalau kita meminta anak: membaca, tetapi anak tidak pernah melihat kita membaca, maka keteladanan kita lemah.

Karena itu:

التربية بالقُدوة قبل التربية بالكلمة

pendidikan melalui keteladanan mendahului pendidikan melalui perkataan.

Bermain Dengan Kesadaran

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Maka setelah seluruh pembahasan ini, jangan sampai kita pulang hanya membawa satu kalimat: “*Anak perlu bermain.*”

Bawalah kalimat yang lebih lengkap:

“Anak memiliki tabiat dan kecenderungan untuk bermain; syariat memberikan ruang bagi permainan yang mubah; dan orang tua berkewajiban mengarahkan permainan itu agar tidak menjadi pintu kelalaian, tetapi menjadi bagian dari pendidikan.”

Inilah keseimbangannya.

لَا مَنَعٌ مُّطْلَقٌ، وَلَا إِطْلَاقٌ مُّطْلَقٌ.

Tidak ada pelarangan secara mutlak.

Dan tidak ada pembebasan secara mutlak.

Yang ada adalah:

تَوْجِيهٌ وَتَرْشِيدٌ وَتَوَازُنٌ

pengarahan, pembinaan, dan keseimbangan.

Dan mudah-mudahan dengan pemahaman ini, kita tidak lagi melihat permainan sebagai: **musuh pendidikan**, tetapi juga tidak menjadikannya: **tujuan pendidikan**.

Kita letakkan ia pada tempatnya: **sebagai salah satu sarana yang dapat membantu kita mendidik anak, selama tetap berada dalam batas-batas syariat dan maslahat.**

BAB 55 : PENUTUP

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Alhamdulillah, setelah kita membahas cukup panjang tentang bermain dalam kehidupan anak, mulai dari makna bermain, kedudukannya dalam syariat, dalil-dalil yang berkaitan dengannya, berbagai bentuk permainan, batasan-batasannya, sampai bagaimana orang tua menjadikannya sebagai sarana tarbiyah, maka pada bagian akhir ini mari kita simpulkan beberapa perkara penting.

1. Anak Memiliki Tabiat Dan Kecenderungan Untuk Bermain

Anak memang memiliki:

مَيْلٌ وَجِيلَةٌ إِلَى اللَّعِبِ

kecenderungan dan tabiat bawaan untuk bermain.

Karena itu, bermain tidak selayaknya dipandang sebagai sesuatu yang otomatis sia-sia atau selalu bertentangan dengan pendidikan.

Kisah Nabi Yusuf ‘alaihissalām juga memberikan gambaran bahwa bermain merupakan aktivitas yang dikenal dan sesuai dengan keadaan anak.

Allah Ta‘ālā berfirman:

أَرْسَلَهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعُ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ

“Biarkanlah dia pergi bersama kami besok, agar dia dapat bersenang-senang dan bermain, dan sesungguhnya kami benar-benar akan menjaganya.” QS. Yūsuf: 12

Namun kita perlu amanah dalam melakukan istidlal.

Ayat ini **tidak secara eksplisit menyatakan bahwa bermain adalah “kebutuhan psikologis anak”**. Yang lebih tepat, ayat tersebut dapat menjadi salah satu penguat bahwa bermain merupakan aktivitas yang dikenal, lazim, dan sesuai dengan keadaan anak.

Karena itu, istilah yang lebih hati-hati adalah:

جِبِلَّةُ الْطِفْلِ وَمَيْلُهُ إِلَى اللَّعِبِ

“Tabiat dan kecenderungan anak terhadap bermain.”

2. Hukum Asal Bermain Adalah Mubah

Kaidah yang perlu kita pegang:

الأَصْلُ فِي اللَّعِبِ وَاللَّهْوِ وَالتَّرْوِيحِ الْإِبَاحَةُ

“Hukum asal bermain, bersenda gurau, dan rekreasi adalah mubah.”

Namun kaidah ini tidak berarti: semua permainan pasti halal.

Karena hukum suatu permainan dapat berubah sesuai dengan:

- kandungan,
- cara pelaksanaan,
- keadaan,
- dan akibat yang ditimbulkannya.

Maka permainan yang pada asalnya mubah dapat menjadi haram apabila mengandung:

- perjudian,
- kemaksiatan,
- unsur kesyirikan,
- pornografi,
- kekerasan yang terlarang,
- bahaya yang tidak dibenarkan,

- atau menyebabkan kewajiban ditinggalkan.

3. Tidak Semua Permainan Itu Sama

Ayah dan Bunda...

Jangan kita membuat hukum hanya berdasarkan nama: "Ini permainan."

Tetapi lihat:

- apa yang dimainkan?
- bagaimana cara memainkannya?
- dengan siapa?
- di mana?
- berapa lama?
- apa dampaknya?

Karena itu, permainan perlu ditimbang dengan:

الضَّوَابِطُ الشَّرْعِيَّةُ

batasan-batasan syariat,

dan:

الضَّوَابِطُ التَّربَوِيَّةُ

pertimbangan-pertimbangan pendidikan.

4. Permainan Tidak Boleh Melalaikan Dari Kewajiban

Ini merupakan salah satu batasan paling penting.

Anak boleh bermain. Tetapi ketika datang kewajiban:

- shalat,
- belajar,
- tidur,
- memenuhi hak orang tua,
- membantu sesuai kemampuannya,
- atau kewajiban lainnya,

maka bermain tidak boleh menjadi alasan untuk meninggalkannya.

Allah Ta'ālā berfirman:

حَافِظُوا عَلَى الصَّلَوَاتِ

“Jagalah shalat-shalat.” QS. al-Baqarah: 238

Maka sejak kecil anak perlu dilatih: **bermain ketika waktunya bermain, dan berhenti ketika waktunya berhenti.**

5. Bermain Harus Proporsional

Kita tidak ingin anak: tidak pernah bermain.

Tetapi kita juga tidak ingin anak: hidupnya hanya bermain.

Karena kehidupan seorang Muslim memiliki tujuan yang lebih besar.

Allah Ta'ālā berfirman:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

"Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku." QS. adz-Dzāriyāt: 56

Maka:

اللَّعِبُ وَسِيلَةٌ وَلَيْسَ غَايَةً

"Bermain adalah sarana, bukan tujuan akhir."

Tujuan akhirnya tetap: menjadi hamba Allah yang baik dan saleh.

6. Bermain Dapat Menjadi Sarana Tarbiyah

Ayah dan Bunda...

Inilah salah satu kesimpulan terpenting.

Kita tidak hanya bertanya: “Apakah anak bermain?”

Tetapi: **“Apa yang anak pelajari ketika bermain?”**

Dalam permainan anak dapat belajar:

- kejujuran;
- kesabaran;
- kerja sama;
- berbagi;
- menunggu giliran;
- menerima kekalahan;
- menghormati aturan;
- menyelesaikan masalah;
- bertanggung jawab;
- mengendalikan emosi.

Maka permainan dapat menjadi:

مَيْدَانًا لِلتَّرْبِيَةِ

lapangan atau ruang untuk pendidikan.

7. Orang Tua Tidak Cukup Membelikan Mainan

Tugas orang tua bukan: sekadar menyediakan mainan.

Orang tua adalah: مُرَبِّ (pendidik).

Karena itu orang tua perlu:

- memilih,
- menyaring,
- mengarahkan,
- membatasi,
- mengawasi,
- dan mendampingi.

Jangan sampai kita berpikir: *“Saya sudah membelikan mainan yang bagus, berarti tugas saya selesai.”* Tidak.

- Bisa jadi mainannya bagus, tetapi: cara bermainnya salah.
- Bisa jadi permainannya halal, tetapi: waktunya berlebihan.
- Bisa jadi permainannya bermanfaat, tetapi: anak bermain tanpa pendampingan sehingga muncul perilaku yang buruk.

Maka: **mainan bukan pengganti orang tua.**

8. Kehadiran Orang Tua Sangat Penting

Kadang anak berkata: “Ayah, main yuk.”

Yang sebenarnya dia butuhkan

bukanlah: mainannya → Tetapi : **ayahnya**.

Bukan: barang baru → tetapi: perhatian.

Bukan: permainan mahal → tetapi: kebersamaan.

Maka jangan sampai anak memiliki: banyak mainan → tetapi kekurangan: waktu bersama orang tuanya.

Karena hubungan yang baik merupakan salah satu fondasi penting dalam tarbiyah.

9. Ajarkan Anak Bermain Dan Berhenti Bermain

Ini dua keterampilan yang sama-sama penting.

Anak perlu tahu: **bagaimana menikmati sesuatu**,

tetapi juga: **bagaimana meninggalkannya**.

Ketika datang waktu shalat: berhenti bermain.

Ketika waktu tidur: berhenti bermain.

Ketika permainan mulai membahayakan: berhenti.

Ketika permainan menyebabkan pertengkaran: berhenti.

Ketika waktunya selesai: berhenti.

Dengan demikian kita sedang mengajarkan:

ضَبَطُ النَّفْسِ

pengendalian diri.

Anak belajar: “Saya boleh menyukai sesuatu, tetapi saya tidak harus terus-menerus melakukannya.”

10. Ajarkan Anak Menikmati Kesenangan Tanpa Berlebihan

Kita ingin anak menikmati:

- permainan,
- makanan,
- hiburan,
- dan berbagai kenikmatan yang mubah.

Tetapi kita juga ingin dia belajar: الْقَنَاعَةُ (qana’ah), الصَّبْرُ (kesabaran), dan عَدَمُ الْإِسْرَافِ (tidak berlebih-lebihan).

Karena itu jangan semua keinginan anak dipenuhi.

- Kadang anak perlu mendengar: “Tidak.”
- Kadang perlu belajar: menunggu.
- Kadang perlu belajar: bergantian.
- Kadang perlu belajar: menerima bahwa sesuatu tidak menjadi miliknya.

Ini semua adalah bagian dari pendidikan.

11. Teman Bermain Dan Lingkungan Juga Harus Diperhatikan

Permainan bukan hanya persoalan: apa yang dimainkan. Tetapi juga: **dengan siapa anak bermain.**

Karena anak mudah meniru:

- ucapan,
- perilaku,
- cara bercanda,
- cara menyelesaikan konflik,
- dan berbagai kebiasaan dari teman-temannya.

Maka orang tua perlu mengetahui:

- lingkungan bermain anak,
- teman bermainnya,

- serta apa yang biasanya dilakukan bersama.

Dalam masalah pergaulan anak laki-laki dan perempuan, terdapat rincian dan perbedaan pendapat berdasarkan usia dan kondisi. Maka orang tua hendaknya:

- memahami dalil,
- memperhatikan usia,
- memperhatikan perkembangan anak,
- serta mempertimbangkan maslahat dan mafsadat,

bukan sekadar mengambil kesimpulan secara serampangan.

12. Permainan Harus Aman Dan Tidak Membahayakan

Di antara kaidah yang harus diperhatikan:

لَا ضَرَرَ وَلَا ضِرَارَ

“Tidak boleh membahayakan diri sendiri dan tidak boleh membahayakan orang lain.”

Maka jangan memberikan permainan yang:

- membahayakan tubuh,
- mengandung risiko yang tidak perlu,
- atau mendorong anak melakukan tindakan berbahaya.

Tetapi kita juga jangan sampai karena takut anak jatuh, akhirnya seluruh aktivitas fisik dilarang.

Anak tetap membutuhkan:

- bergerak,
- bereksplorasi,
- mencoba,
- dan mengembangkan keterampilan fisiknya.

Yang diperlukan adalah: **keseimbangan antara tantangan dan keselamatan.**

13. Teknologi Harus Diarahkan, Bukan Dibiarkan

Pada zaman kita, permainan elektronik menjadi bagian dari kehidupan anak.

Maka tugas orang tua bukan hanya mengatakan: "Gadget ga boleh!" atau: "Gadget boleh."

Tetapi harus melihat:

- apa yang dimainkan,
- apa yang ditonton,
- apa yang didengar,
- siapa yang berinteraksi dengan anak,
- berapa lama digunakan,
- dan apa akibatnya.

Karena teknologi hanyalah: **alat**.

Yang menentukan baik atau buruk adalah: **konten**, cara penggunaan, dan dampaknya.

Jangan sampai dunia virtual menggantikan:

- keluarga,
- aktivitas fisik,
- belajar,
- ibadah,
- dan interaksi sosial nyata.

14. Jangan Menggunakan “Minat Anak” Sebagai Alasan Untuk Membiarkan Semua Hal

Ayah dan Bunda...

Kita perlu menghargai kecenderungan anak.

Tetapi: **menghargai minat bukan berarti menuruti seluruh keinginan.**

- Anak mungkin suka: bermain gadget.
- Anak mungkin suka: begadang.
- Anak mungkin suka: makanan tertentu.
- Anak mungkin suka: permainan tertentu.

Tetapi orang tua tetap memiliki tanggung jawab untuk bertanya: **Apakah ini baik untuknya?**

Karena:

الْمُرِي لَا يُرَاعِي رَغْبَةَ الطِّفْلِ فَقَطْ، بَلْ يُرَاعِي مَصْلَحَتَهُ.

Pendidik tidak hanya mempertimbangkan keinginan anak, tetapi juga mempertimbangkan maslahat anak.

15. Bermainlah Bersama Anak, Tetapi Jangan Lupa Mendidiknya

Ayah dan Bunda rahimakumullāh...

Pada akhirnya, persoalan bermain bukanlah: “Apakah anak boleh bermain?” Semata-mata.

Pertanyaan yang jauh lebih penting adalah:
“Bagaimana kita mengarahkan bermain agar menjadi bagian dari tarbiyah anak?”

Karena kita tidak ingin: anak tidak pernah bermain.

Tetapi kita juga tidak ingin: anak hidup hanya untuk bermain.

Kita ingin anak: **bermain dengan gembira,**
tetapi: **berhenti ketika waktunya tiba.**

Kita ingin anak: **menikmati kemenangan,**
tetapi: **mampu menerima kekalahan.**

Kita ingin anak: **memiliki keinginan,**
tetapi: **mampu mengendalikan keinginannya.**

Kita ingin anak: **memiliki teman,**
tetapi: **mampu memilih teman yang baik.**

Kita ingin anak: **menggunakan teknologi,**
tetapi: **tidak diperbudak oleh teknologi.**

Kita ingin anak: **bahagia,**
tetapi bukan sekadar bahagia.

Kita ingin dia:

Saleh. Bukan sekadar: **cerdas,**

tetapi: **berilmu dan beradab.** Bukan sekadar: **percaya diri,**

tetapi: **tawadhu' dan mengenal Rabb-nya.** Bukan sekadar: **mampu mendapatkan apa yang dia inginkan,**

tetapi: **mampu meninggalkan apa yang tidak Allah ridhai.**

Maka, Ayah dan Bunda...

Jangan takut anak bermain.

Yang perlu kita khawatirkan adalah: **anak bermain tanpa arah.**

Jangan pula kita membiarkan: **permainan mengambil alih masa kanak-kanaknya.**

Letakkan permainan pada tempatnya.

اللَّعِبُ وَسِيلَةٌ، وَلَيْسَ غَايَةً.

Bermain adalah sarana, bukan tujuan akhir.

Dan jadikan sarana itu sebagai jalan untuk membantu anak tumbuh:

- **beriman,**

- berilmu,
- sehat,
- kuat,
- berakhlak,
- mandiri,
- bertanggung jawab,

dan pada akhirnya:

menjadi hamba Allah yang saleh.

Semoga Allah menjadikan anak-anak kita:

قُرَّةَ أَعْيُنٍ لَّنَا

penyejuk mata bagi kita,

dan menjadikan mereka generasi yang:

يَعْبُدُونَ اللَّهَ عَلَىٰ بَصِيرَةٍ

beribadah kepada Allah di atas ilmu dan pemahaman.

Allah Ta'ālā berfirman:

رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَزْوَاجِنَا وَذُرِّيَّاتِنَا قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا لِلْمُتَّقِينَ إِمَامًا

“Wahai Rabb kami, anugerahkanlah kepada kami pasangan-pasangan kami dan keturunan kami sebagai penyejuk mata,

dan jadikanlah kami pemimpin bagi orang-orang yang bertakwa." QS. al-Furqān: 74

Mudah-mudahan Allah memberikan kepada kita:

1. الْعِلْمَ النَّافِعَ، (ilmu yang bermanfaat),
2. وَالْعَمَلَ الصَّالِحَ، (amal yang saleh),
3. وَالْحِكْمَةَ فِي التَّرْبِيَةِ، (hikmah dalam mendidik),
4. dan: الصَّبْرَ وَالرَّحْمَةَ مَعَ أَبْنَانِنَا. (kesabaran dan kasih sayang dalam kebersamaan anak-anak kita).

آمِينَ يَا رَبَّ الْعَالَمِينَ.

وَاللَّهُ سُبْحَانَهُ وَتَعَالَى أَعْلَمُ بِالصَّوَابِ.

وَصَلَّى اللَّهُ وَسَلَّم وَبَارَكَ عَلَى نَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ، وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.