

PEMAHAMAN HASIL PENELITIAN PERMAINAN TRADISIONAL DARI PERSPEKTIF TEORI BERMAIN DALAM PENDIDIKAN PRASEKOLAH

Oleh:
Mardiati Busono
 FIP-IKIP YOGYAKARTA

Abstrak

Pendidikan prasekolah (PP No. 27 Th. 1990) bertujuan meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan daya cipta. Untuk mendidik anak harus dilandasi dengan: 1) kecintaan terhadap anak, 2) pengertian anak-anak sebagai karunia, 3) komitmen untuk mengembangkan anak. Prinsip-prinsip pendidikan prasekolah (Froebel, Montessori, Steiner) terdiri atas 10 hal, yang masih pula dianut oleh para pakar sampai sekarang: 1) masa anak-anak merupakan identitas tersendiri, 2) anak harus dipandang secara holistik, 3) belajar jangan dikotak-kotakkan, 4) motivasi intrinsik, 5) disiplin diri, 6) masa kepekaan khusus, 7) awal pendidikan pada apa yang dapat anak lakukan, 8) anak memiliki *inner life*, 9) interaksi dengan orang, 10) interaksi dengan lingkungan. Bermain terkandung dalam 10 prinsip tersebut, antara lain mengenai motivasi intrinsik, disiplin diri, apa yang dapat dilakukan anak, *inner life*, dan interaksi dengan lingkungan (orang, barang, tempat, dan peristiwa). Ahli-ahli yang menyoroti soal bermain antara lain adalah: Froebel, Montessori, Steiner, Piaget dan Vigotsky.

Penelitian Suharsimi Arikunto tentang permainan anak di Jawa, bila dikaji dengan teliti, maka mengandung pula 10 prinsip seperti yang tertera di atas dan hanya fokus permainan yang berbeda.

Apa yang dipaparkan di atas dapat dipergunakan sebagai sarana untuk memberikan bimbingan kepada orang tua anak dan para guru TK (*kindergarten*).

Kata kunci : Bermain; Pendidikan Prasekolah.

UNDERSTANDING RESEARCH RESULTS ON TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES FROM THE PERSPECTIVE OF THEORIES ON PLAYING IN PRESCHOOL EDUCATION

Abstract

According to the PP (Government Regulation) No. 27, year 1990, preschool education aims at the development of attitude, knowledge, and creativity. The activity of child education should be based on 1) affection towards the child, 2) view of children as a blessing, and 3) commitment to child development. The prin-

ciples of preschool education (according to Froebel, Montessori, and Steiner), which even now are still adopted by experts, are that 1) childhood is a separate identity in itself, 2) the child should be viewed holistically, 3) learning is not to be compartmentalized, 4) intrinsic motivation is to be encouraged, 5) self-discipline is important to learn, 6) there are special periods of sensitivity to learning, 7) the starting point is what the child can do, 8) children possess inner life, 9) interaction with others is essential, and 10) interaction with the environment is included. Children's play fulfils these principles related to, among others, intrinsic motivation, self-discipline, what the child can do, inner life, and interaction with the environment (people, objects, places, and events). Experts viewing children's play are, among others, Froebel, Montessori, Steiner, Piaget, and Vygotsky.

Suharsimi Arikunto's research on children's play in Java, when carefully studied, also implies these ten principles, though the focus is slightly different.

What is discussed here can be used as a means of providing guidance to kindergarten children's parents and teachers.

Key Words: Children's play; childhood education

Pendahuluan

Pendidikan prasekolah bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Walaupun demikian, pendidikan prasekolah merupakan wahana bagi anak untuk mengikuti pendidikan dasar. Hal ini tampak pada tujuan pendidikan prasekolah seperti tercantum dalam Bab II Pasal Peraturan Pemerintah No. 27 Th. 1990 tentang pendidikan prasekolah. Pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Gejala yang sering terlihat adalah kebanyakan orang tua membebani anak dengan tugas-tugas yang menuju ke pelajaran membaca, menulis, dan berhitung dengan mengabaikan masa perkembangan. Orang tua berbuat demikian karena adanya SD yang menyeleksi murid dengan tes yang mengarah ke pelajaran tersebut, bahkan ada sebagian orang tua yang belum memahami mengapa anak di TK sebagian besar waktunya hanya untuk bermain.

Menurut Froebel dalam karya *Marjory Anne Ebbeck* (1981) masa anak-anak merupakan identitas tersendiri dan shahih (valid) serta merupakan bagian dari kehidupan manusia dan bukan hanya sebagai masa persiapan untuk masa kedewasaan yang akan datang. Pendidikan harus disesuaikan dengan keadaan masa kini dan bukan persiapan untuk pelatihan kehidupan di masa yang akan datang saja. Pemusatan pendidikan bertumpu pada bermain. Menurut Herbert Spencer yang dikutip oleh Monks dan kawan-kawan, maka bermain merupakan persiapan sisa-sisa energinya (Siti Rahayu Haditono, 1980: 116). Selanjutnya menurut Karl Groose, bermain bagi anak merupakan latihan fungsi-fungsi yang sangat penting bagi kehidupannya bila mereka dewasa kelak (dalam Siti Rahayu Haditono, 1980: 116). Teori ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh pakar psikologi Rusia, Ljubliskaja (dalam Siti Rahayu Haditono, 1985: 119), bahwa bermain adalah suatu bentuk awal memperoleh pengetahuan.

Sebelum masuk prasekolah pendidik anak yang pertama dan utama ialah orang tua, terutama ibu. Oleh karena itu, setelah anak dimasukkan di prasekolah kerjasama antara orang tua dan guru sangat diperlukan. Orang tua dalam memperlakukan anak sebaiknya satu nada dan satu bahasa dengan guru. Tujuan penulisan ini ialah untuk membimbing orang tua supaya menyadari pentingnya arti dari bermain bagi anak-anak.

HASIL PENELITIAN PERMAINAN DI TK DAN SD DI KOTAMADYA DIY

Hasil penelitian Suharsimi Arikunto (1995: 1) menunjukkan bahwa terdapat empat kategori permainan (1) sangat dikenal, yaitu Cublak-cublak Suweng, Dhingklik Oglak-aglik, Jamuran, Nini Thowong, Sarsur, Kulonan, Usreke, Man Dhoblang, dan Pucung-pucung ilang, (2) dikenal, (3) kurang dikenal, dan (4) tidak dikenal, yaitu: Koko-koko, Oncit, Wedhus Prucul, Ambah-ambah Lemah, Cacah Bencah, Kitri-kitri, Uyek-uyek Ranti, dan Wulungan. Alasan mengapa beberapa jenis permainan sudah tidak dikenal lagi selain disebabkan oleh minat para anggota masyarakat yang

sudah tidak tertuju pada permainan Jawa, juga jumlah anak yang tidak memenuhi persyaratan permainan, serta sukarnya mencari halaman tempat untuk bermain. Dengan kata lain, tidak dimainkannya permainan tradisional Jawa disebabkan permainan tersebut sudah kurang cocok dengan perkembangan jaman. Selanjutnya Suharsimi Arikunto (1995: 10) menyimpulkan bahwa hanya sebagian saja dari jenis-jenis permainan tradisional Jawa yang tidak dikenal oleh responden yang berusia 50 tahun atau lebih. Hal ini disebabkan jenis-jenis tersebut merupakan permainan yang relatif baru seperti: Ye-ye, Antimo, dan Adidas. Selain itu, ada beberapa permainan yang tidak dikenal meskipun termasuk jenis permainan tradisional Jawa karena berasal dari daerah lain.

Para pakar kebudayaan dan kepala TK serta SD mengatakan bahwa hanya sebagian kecil dari jenis-jenis permainan yang ditanyakan oleh peneliti masih dimainkan di daerahnya. Alasan tidak dimainkannya berjenis-jenis permainan tersebut selain disebabkan waktunya tersita untuk menonton TV yang lebih menarik atau asyik memainkan permainan elektronik, perhatian dan minat para anggota masyarakat yang sudah tidak mengarah ke permainan tradisional Jawa. Alasan lain adalah jumlah anak yang tidak memenuhi persyaratan bermain, serta sukarnya mencari halaman tempat bermain yang mencukupi. Dengan kata lain, tidak dimainkannya permainan tradisional Jawa disebabkan permainan tersebut sudah kurang cocok dengan perkembangan jaman.

Gejala permainan yang teramati di masyarakat selain permainan yang diiringi vokal, hasil penelitian Suharsimi menunjukkan terdapat permainan yang tidak diiringi dengan vokal, yaitu permainan yang menggunakan alat atau benda dan yang tidak, bermain secara kelompok, sendiri atau dua orang. Ada pula permainan yang dipertandingkan, permainan yang dilakukan oleh laki-laki atau perempuan saja.

Pada masa lalu banyak permainan yang menggunakan bahan alami yang terdapat di alam sekitar, seperti membuat kereta dengan kulit jeruk, senjata (*bedil*) dengan papah pisang, sandal dari bunga pisang (*antok*), mahkota dari daun nangka dan sebagainya. Alat-alat permainan tersebut jauh lebih baik dari permainan toko, permainan elektronik yang mahal sebab permainan dengan bagian natura amat merangsang timbulnya kreativitas.

Jika ditinjau secara mendalam, bermain mengandung banyak nilai, seperti mengenal berhitung pada permainan dakon, kejujuran pada permainan yang bertanding, sopan santun pada permainan bertamu

(*dayoh-dayohan*), meningkatkan kemampuan motorik pada permainan sumbar-suru, motorik kasar pada permainan meluncur, koordinasi motorik pada permainan-gobag-sodor, dan lain sebagainya.

Selanjutnya untuk menyadarkan orang tua bahwa bermain adalah sangat penting, maka akan dipaparkan pendapat-pendapat serta teori-teori para pakar dalam pendidikan anak prasekolah.

TIGA MACAM PANDANGAN TERHADAP ANAK

Syarat-syarat pokok untuk menangani anak-anak adalah sebagai berikut:

1. Mencintai anak-anak; hal ini berarti bahwa orang tua berusaha membahagiakan anak dengan jalan mencukupi kebutuhan fisik, kasih sayang dan memberi kesempatan kepada anak-anak untuk bermain yang dapat menimbulkan kebahagiaan.
2. Menganggap anak-anak sebagai suatu karunia dan oleh karena itu, orang tua bertanggung jawab antara lain terhadap pendidikannya.
3. Memiliki komitmen untuk mendorong anak-anak agar dapat berkembang dan tumbuh secara maksimal, di antaranya dapat melalui bermain.

SEPULUH PRINSIP-PRINSIP PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Tiga perintis pendidikan awal anak-anak yang terkenal dan banyak pengaruhnya di Eropa maupun Amerika adalah : a) Friedrich Wilhelm Froebel (1782-1852), b) Maria Montessori (1889-1952), c) Rudolf Steiner (1881-1925). Masing-masing perintis sangat memperhatikan hal-hal sebagai berikut: kewarganegaraan, menghargai orang lain, kebutuhan individu, kemelaratan, dan konsep masyarakat. Perintis-perintis lain yang lebih muda adalah: Pattie Smith (Amerika, 1983) Margaret MacMillan dan Susan Isaacs (Inggris, 1988).

Mereka penganut tradisi Froebel; dan selanjutnya merumuskan 10 prinsip-prinsip pendidikan dini. Berikut ini kesepuluh prinsip tersebut disajikan dan dikaitkan dengan bentuk permainan tertentu.

1. Masa anak-anak merupakan identitas tersendiri dan sah serta merupakan bagian dari kehidupan manusia dan bukan hanya masa persiapan untuk masa kedewasaan. Jadi pendidikan harus disesuaikan dengan keadaan masa kini dan bukan persiapan untuk pelatihan kehidupan di masa yang akan datang kelak. Masa kanak-kanak sebagian waktunya diisi dengan bermain yang mengandung

unsur mengembangkan segi fisik, sosial, dan psikologis.

2. Pandangan anak secara utuh (holistik) sangatlah penting seperti: kesehatan fisik dan mental, perasaan, pikiran, dan aspek-aspek spiritual. Hal ini dapat dilatihkan melalui permainan, sebagai contoh dalam penelitian Suharsimi *jamuran* yang mengandung unsur fisik, karena harus berjalan berputar; aspek mental yang berupa menghafalkan lirik dan bait lagu; dan aspek disiplin sesuai aturan permainan.
3. Belajar janganlah dikotak-kotakkan, karena satu dan lain saling berhubungan dan berkaitan. Dalam bermain banyak hal yang dapat dipelajari, misalnya bermain yoyo melatih ketrampilan motorik, sekaligus koordinasi antara mata dan tangan.
4. Motivasi intrinsik yang mengarah ke inisiatif anak dan aktivitas pribadi atau diri harus dihargai. Misalnya permainan yang mengandung unsur kompetitif memotivasi anak untuk memenangkan lomba.
5. Disiplin diri harus dipentingkan. Melalui bermain anak mendisiplinkan diri, misalnya pada waktu bermain "zondag-maandag" tidak boleh menginjak garis.
6. Masa-masa kepekaan khusus untuk belajar terjadi pada tahap-tahap perkembangan anak. Sebagai contoh bermain "bekelan" atau "bikelen", maka yang dipergunakan adalah motorik halus.
7. Apa-apa yang dapat dijalankan atau dilaksanakan oleh anak merupakan permulaan dari pendidikan anak dan bukan hal-hal yang tidak dapat dijalankan oleh anak. Permainan anak disesuaikan dengan umur anak kecil yang belum dapat berhitung, hingga mereka belum boleh bermain "dakon".
8. Anak-anak mempunyai kehidupan kejiwaan atau diri (*inner life*) yang berkembang pada kondisi-kondisi yang kondusif. Orang tua berkewajiban menciptakan lingkungan yang kondusif.
9. Interaksi anak-anak dengan orang-orang (yang dewasa maupun sebayanya) merupakan faktor yang penting. Hal ini dapat dicapai pada waktu bermain dengan teman.
10. Pendidikan anak dipandang sebagai interaksi antara anak dengan lingkungannya, termasuk orang-orang lain dan pengetahuan itu sendiri. Melalui bermain anak mendapat pengalaman untuk berinteraksi dengan orang lain seperti "cublak-cublak suweng", "nini towong", "man doblang" dan lain-lain.

MAKNA BERMAIN BAGI ANAK

Berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dini tersebut di atas, maka fungsi bermain bagi anak dapat dijabarkan sebagai berikut:

Froebel membedakan pengertian antara bermain dan bekerja. Bermain adalah kehendak anak untuk memulai dengan tugasnya, sedangkan bekerja adalah apa yang anak kerjakan bila mendapatkan sebuah tugas yang diberikan oleh orang dewasa. Bila anak harus bekerja dan tidak bermain, maka anak tidak akan menunjukkan kreativitasnya dan keinginannya, tetapi hanya menuruti kehendak orang lain.

Keterampilan mengajar orang dewasa terhadap anak-anak adalah kepacakannya untuk turut bermain dengan anak-anak serata membiarkan anak yang berinisiatif hingga pengajar seakan-akan menjadi teman atau pasangannya. Guru bila perlu dapat mengarahkan dan tidak menghentikan inisiatif anak, hingga anak tidak merasa didominasi, tetapi tidak pula dibiarkan berlarut-larut. Guru dapat membantu dan memperluas permainan. Ada waktunya anak dibiarkan saja. Froebel mengatakan bahwa keterampilan seorang pendidik adalah mengetahui bagaimana dan kapan harus bercampur tangan. Dengan cara bermain anak secara aktif mengatur, memanipulasikan, dan berperan terhadap daya belajarnya. Sebagai contoh dalam bermain "jitungan" atau "umpetan" yang berarti bersembunyi, mereka dapat mengatur tempat, giliran, pembatasan arena bersembunyi dan sebagainya.

Tugas pendidik adalah mengadakan diskusi melalui cerita anak-anak dan menulis. Anak dapat menguraikan pengalamannya serta mengeluarkan pendapatnya. Dengan bermain anak belajar secara konkrit.

Melalui bermain, Froebel menghargai inisiatif anak dan menyalurkan kegiatan anak. Di samping bermain Froebel juga menggunakan seni, ilmu alam, dan matematika dalam kurikulumnya. Dengan cara ini Froebel berhasil membuat apa yang tertera dalam hati anak dikeluarkan dan apa yang ada di luar masuk ke dalam sanubarinya (*the inner outer an the outer inner*).

Montessori juga menekankan pentingnya motivasi intrinsik dan pengarahan diri untuk berinisiatif. Lingkungan yang diciptakannya memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memilih sendiri tugas-tugas yang disenangi. Pendekatan Montessori yang berupa pengarahan diri dari anak untuk berbuat sesuatu, misalnya menyusun benda-benda secara berjejer atau menyusunnya seperti menara. Namun Montessori tidak begitu antusias dengan bermain, tetapi

lebih menyenangi anak-anak dihadapkan kepada kehidupan yang riil. Misalnya disediakan kursi-kursi kecil, meja kecil persis meja kerja yang tulen, dan alat-alat lain yang serba kecil. Pokoknya Montessori menyediakan apa saja yang ada di rumah tangga. Anak dibiarkan bermain dalam rumah tangga kecil-kecilan tersebut dan anak-anak akan terserap seluruh perhatiannya.

Froebel menekankan pentingnya bermain untuk melakukan tugas anak merupakan titik permulaan dari pemupukan disiplin diri. Disiplin diri ini menjadi pengaruh dalam dan bukan pengaruh luar.

Froebel dan Montessori memberikan penekanan terhadap disiplin diri dengan pendekatan yang berbeda. Froebel menekankan pada bermain dan berkomunikasi dengan orang dewasa dan teman-temannya, sedangkan Montessori menekankan pada lingkungan yang tenang dan telah dipersiapkan supaya anak dapat melihat kesibukan teman-temannya serta diawasi dengan teliti. Namun Froebel dan Montessori sepakat bahwa disiplin diri sangatlah penting.

Steiner juga menekankan pada disiplin diri, anak dibiarkan mengembangkan kemauannya untuk belajar, berinisiatif, berkreasi, dan mengatur diri sendiri selama perkembangannya. Steiner menekankan pada kebutuhan kita untuk mengetahui tentang dunia yang membangun inisiatif untuk menggunakan potensi-potensi. Pada pendidikan menurut Steiner tiap orang harus menemukan tempatnya yang cocok dalam kehidupan ini untuk menentukan nasibnya dan disiplin diri merupakan bagian dari hal tersebut.

Froebel menekankan pada bermain dan bergaul dengan orang-orang. Permainan dengan "lagon" seperti penelitian Suharsimi banyak dilakukan dengan bergaul dengan orang lain.

Montessori menekankan pada alat-alat yang didesain secara khusus dan mengadakan latihan-latihan dengan bimbingan orang dewasa. Steiner menekankan pada aktivitas fisik, imitasi (menirukan), dan temperamen. Ketiga ahli tersebut menekankan pada apa yang dapat anak lakukan pada waktu sekarang dan mementingkan pengembangan kekuatan anak yang tidak merusak motivasi intrinsik serta pengembangan disiplin diri. Melalui observasi yang cermat dengan dasar pengetahuan tahap-tahap perkembangan anak, guru atau orang tua dapat bekerja sama dengan anak dan tidak memaksakan kehendaknya. Dengan cara ini anak belajar mampu menghadapi semua tantangan atau menurut Froebel, Montessori dan Steiner: "Sukses dalam suatu hal menuju sukses selanjutnya."

Bermain, imajinasi, dan kemampuan pikiran untuk membuat apa yang dalam benaknya keluar, mentransformasikan pengetahuan, dan mengasosiasikan fakta dalam prinsip-prinsip merupakan hal-hal yang harus diperhatikan oleh guru. Froebel menekankan pada pentingnya kesan-kesan yang diperolehnya lewat nyanyian kanak-kanak dan interaksi dengan alam. Penelitian Suharsimi sesuai dengan penekanan Froebel. Froebel mengatakan anak membutuhkan pertolongan dalam hal menyampaikan pengetahuannya kepada teman-temannya lewat menggambar, tanah liat, musik, tarian, drama, karangan, konversasi, matematika, dan lain-lain. *Inner life* anak berkembang lewat imajinasi, imitasi, dan kemampuan untuk selalu berkembang dalam bahasa dan representasi non verbal yang disebut pula mekanisme simbolik. Pendekatan Froebel bertumpu pada aktivitas fisik, bahasa, seni, dan ilmu alam. Hal-hal tersebut mengisi pelbagai aspek transformasi dari *inner* dan *outer*.

Lewat bermain, anak memanipulasikan, merefleksikan, memperluas, mengadakan eksperimen-eksperimen dalam masa belajarnya tentang hubungan sosial, perasaan, dan gagasan-gagasan (idea). Guru atau orang dewasa lainnya merupakan penolong lewat komunikasi dan menyediakan materi-materi yang cocok, sebagai penengah dari pertengkaran antaranak, dan mengatur cara belajar anak bersama anak-anak lainnya dan orang-orang dewasa, objek-objek, tempat, dan peristiwa. Kebutuhan untuk bermain bersama, belajar bernegosiasi, membimbing, mengikuti, belajar akibat dari konflik-konflik, berpengalaman bermusik, menari dalam kelompok, semuanya merupakan hal-hal penting dalam pendidikan anak.

Bermain merupakan sarana yang terpenting untuk mengembangkan aktivitas anak dengan inisiatif sendiri maupun yang diarahkan sendiri (*child-initiated self-directed activity*). Bermain merupakan pula sarana penting untuk memperkuat zona potensi pengembangan. Dalam bermain anak bertingkah-laku sebagai anak yang lebih tua darinya dan bertingkah-laku lebih matang, sepertinya anak lebih panjang dari dirinya sekarang. Bermain sepertinya seperti sebuah kaca pembesar yang memperlihatkan semua perkembangan dalam skala kecil.

Dalam bermain anak berlaga dalam suasana imajinatif, mengkreasikan situasi-situasi, mengeluarkan isi hati, dan membayangkan kehidupan yang sesungguhnya. Anak dalam bermain tunduk pada peran yang dilakukan. Guru atau orang tua harus pandai-pandai menentukan kapan anak perlu bantuan dan kapan anak harus mandiri. Banyak hal yang

menyangkut soal bermain, misalnya bila sekelompok anak bermain "pasaran", maka bila anak-anak itu sendiri yang harus mengatur peran-peran yang harus dilakukan oleh anak-anak, maka tentu akan terjadi kegaduhan. Semua ingin menjadi penjual dan tidak ada yang mau menjadi pembeli. Dalam hal ini guru atau orang tua harus membantu mengaturnya siapa yang akan menjadi penjual dan kemudian bergantian.

Kathy Sylvia dkk (1980) dalam buku Tina Bruce, 1987 : 41 dalam *Oxford Pre-school Research Project* berpendapat bahwa anak-anak berumur tiga dan empat tahun masih sukar untuk bekerja sama dalam kelompok besar bila tidak diatur oleh orang dewasa. Mereka hanya mampu bermain berdua saja. Sara Smilansky (1968) dalam buku Tina Bruce, 1987: 41, guru atau orang dewasa dapat berperan dalam mengatur anak-anak untuk dapat bermain dalam drama sosial. Orang dewasa atau guru seakan-akan menjadi sutradaranya. Selama perkembangan, anak-anak harus dilibatkan dalam bermain bersama dalam kelompok. Campur tangan orang dewasa atau guru tergantung jenis bermain yang dilakukan.

Menurut Vygotsky (dalam buku Tina Bruce, 1987: 42) anak-anak dalam menjalankan tugas dan perannya dalam bermain biasanya tunduk atas petunjuk gurunya atau orang dewasa, agar suasana menjadi aman. Menurut beliau dalam bermain anak-anak berlatih mengontrol diri sendiri. Banyak terjadi bahwa dalam permainan rumah-rumahan anak-anak sering harus ada yang mengalah, mau menjadi pembantu rumah tangga, dan ada yang menjadi majikan. Biasanya yang lebih tua mau mengalah, tetapi ada pula yang ngotot. Di sinilah terbukti seberapa jauh anak dapat memiliki disiplin diri.

Siapa saja yang pernah bergaul dengan anak-anak dapat mendeteksi bahwa pada tahap-tahap tertentu dari perkembangan anak dapat terlihat perhatian khusus terhadap sesuatu aktivitas. Misalnya anak-anak lelaki pada umur 7 tahun banyak yang senang bermain panahan, mobil-mobilan, kapal terbang, dan bersepeda. Anak perempuan berumur 3 tahun sering senang bermain rumah-rumahan dengan menggunakan kerdus besar atau di bawah meja makan, dan lain-lain; dapat pula diteruskan dengan membuat makanan dari rumput dan bahan-bahan lain seadanya. Piaget (dalam buku Tina Bruce, 1987: 43) mengatakan bahwa apa yang dilakukan anak-anak tersebut adalah sebuah "*schema*". Pada anak laki-laki biasanya disebut skema trayektorik (*trajektory scema*) atau permainan yang menunjukkan pergerakan, meluncur, dan sebagainya. Menurut Piaget

dan Inhelder (1969) sebuah skema adalah struktur dan organisasi dari kegiatan-kegiatan yang selalu diulang-ulang dalam keadaan yang sama atau analog.

Menurut Vygotsky (dalam buku Tina Bruce, 1987: 45) pada proses bermain, kemampuan anak semakin meningkat karena mereka harus menyesuaikan dengan kemampuan anak-anak lain. Baru di kemudian hari pengertian ini dapat tercamkan dalam otaknya, hingga anak mampu berprestasi. Hal yang serupa terjadi bila anak mulai diajari menggantung, mengelem, dan lain-lain. Menurut Vygotsky anak memperoleh kebiasaan dan keterampilan dengan cara mengerjakan yang mampu anak kerjakan dan bukan yang tidak mampu anak kerjakan.

Teori lama tentang pendidikan dini anak difokuskan pada segi pengembangan afektif (Kellner Pringle dalam buku Tina Bruce 1987: 48). Walaupun Vygotsky menekankan pada kognisi, namun segi afektif diutamakan pula. Kepuasan dan kesenangan bermain dengan orang lain, hubungan orang dewasa dengan anak tidak selalu kognitif saja. Piaget (1968) menyatakan bahwa kemauan tidak hanya terbatas pada segi afeksi dan kognisi. Hubungan merupakan kunci dari pengembangan. Interaksi struktur internal anak dengan lingkungan (orang dan barang) sangatlah penting.

KESIMPULAN DAN PENUTUP

Bermain merupakan unsur penting dalam pendidikan prasekolah, karena bermain mampu mengungkapkan prinsip-prinsip pendidikan dini bagi anak. Kesepuluh prinsip tersebut berlaku hingga masa kini dan sebagian besar diserap dan mengejawantah dalam bermain.

Unsur-unsur penting dalam bermain yang mengungkapkan kesepuluh prinsip tersebut adalah: motivasi intrinsik, disiplin diri, apa yang dapat dijalankan anak, kehidupan kejiwaan (*inner life*), dan interaksi dengan lingkungan (orang, barang, tempat, peristiwa).

Pakar tradisional yang sangat mendambakan bermain sebagai unsur penting dalam pendidikan prasekolah adalah Froebel dengan teori "*laissez faire*". Montessori dan Steiner berbeda cara pendekatannya. Piaget dan Vygotsky menandakan bahwa bermain harus memperhatikan apa yang disebut "*schema*".

Akhirnya bimbingan pada orang tua dapat dilakukan dengan sarasehan atau pertemuan guru dengan orang tua pada waktu-waktu tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Bruce, Tina. 1987. *Early Childhood Education*. London: Hodder & Stoughton.
- Ebbeck, Marjory, Anne. 1991. *Early Childhood Education*. Australia: Longman Cheshire.
- Siti Rahayu Haditono. 1985. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press.
- Suharsimi Arikunto. 1995. *Permainan Tradisional Jawa untuk Muatan Lokal Kurikulum Lokal Kurikulum*. Yogyakarta: Jurnal Kependidikan, Nomor 2 Tahun XXV, 1995, hal. 1-12.