

PEMBELAJARAN BERMAIN DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA
DI METRO

Oleh : Nelly Astuti*, Budi Koestoro, Herpratiwi

ABSTRACT

The research was aimed at finding out illustration or empiric description about learning of play at TK Negeri Pembina in Metro.

The approach used was the qualitative approach. Data were collected through participant observation, interview and documentary study. Data were analyzed using Miles & Huberman's interactive model performed through four main activities- collecting data i.e. reducing, presenting data, and drawing conclusion or verification. The triangulation techniques were used to validate the data.

The finding of the research showed that learning of play in TK Negeri Pembina Metro had toward: (1) Symbolic, when the children took a play in the classroom or in the play ground they looked very enthusiastic, the simulate/they make belief as seen or heard in the real life, they give meaning of the objects they were used as. When they were in their family corner children adopted mother-father rules or members of family activities, when they were in the block area they imitate something, someone, some activities that they had seen. This area was the favorites area especially for boys. They tried to develop, rearrange, the block according to their imagination. They used blocks as a house or used a block as a train, made train noises as she push the block over the carpet. (2) Meaningful children expressed their creation, by drawing or building tunnel by using and, maker something from play dough or soft wax. In playing we saw that children repeated the activities although they got hurt they return to that same play. The children got many things, from this activities that were developing of their abilities of social emotional, cognitive and creativity. (3) Active, in the activities the children did many things. They didn't just expressed their abilities but they observed and tried to find something new. The children played without thinking about the purpose of the play, just for pleasure, and generally they never finished it every learning of play the children always have their creativities that children did in play made the children active in physical and mentality. (4) Pleasurable, every activities the of the children looked very enthusiastic, pleased the material the children reaction : pleasure, enthusiasm and always asked many questions. The reactions of the children looked the same as when they were brought out side from the kindergarten, they were looked so happy and eager to know everything. In playing activities the children freedom to choose the activities so they expressed their creation. (5) Voluntary, children did the play activities to enjoy themselves, and to express their curiosity. They tried to turn over, then construct and did it again : (6) Episodic, in starting and finishing the play teacher guide children about time and the way of using the instruments. When the play took place the students free to move from one play to another, they never finished their activities. (7) Rule-governed, in play children looked that they followed the rules

that have relationship to the time and the instruments. They followed and regarded to the rules that made by adult and by themselves.

But if it was observed by instruction application, point of view. The application of play instruction wasn't fulfill the purpose of government as model TK.

Causes of these deviation were :

- a. The performance/application of instruction oriented to academic didn't orient to children development.
- b. The parents of TK Negeri Pembina Children hope that the out put of this TK master in reading, writing and counting .
- c. The teachers of the first class in elementary school, demand / made obligatory. That children of TK must be master in reading, writing and counting. They gave kinds of test (dictation, reading and writing) to the children.
- d. The teacher of TK must reach the curriculum target the must and the limited of play instruments.
- e. In application of the instruction, the teacher of TK Pembina Metro toward not to take notice of (to neglected) the concept and the purpose of the play.
- f. The TK Teachers use play activities just as reward, after finishing mine activities.

TUJUAN PENELITIAN

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan pembelajaran di TK. Selanjutnya secara khusus tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mendapatkan gambaran tentang "Pembelajaran bermain di TK Pembina Metro".

KAJIAN PUSTAKA

a. Pembelajaran Bermain

Bermain merupakan media bagi pembelajaran di taman kanak-kanak atau dapat dikatakan sebagai alat kegiatan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak Solehuddin (1997: 79-81). Sedangkan, Sadono (1995: 1) memberikan pengertian bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian memberi informasi, memberi kesenangan, mengembangkan imajinasi anak. Marjuni (2000: 7) juga memberi batasan bermain yaitu sebagai perbuatan yang mengandung keasikan dan dilakukan atas kehendak sendiri secara alamiah tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan pada waktu bermain.

Dari beberapa pendapat di atas, bermain dapat disimpulkan sebagai suatu aktivitas yang menghasilkan pengertian/informasi, pengembangan imajinasi, yang sangat menyenangkan tanpa paksaan, bersifat *voluntir*, dan membantu anak dalam mengembangkan aspek fundamentalnya.

Menelaah tulisan di atas begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, jadi pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak TK

merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak dapat diabaikan. Bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar.

Adapun manfaat bermain menurut Zulkifli (2000: 34) yaitu: (1) sebagai sarana untuk membawa anak ke alam masyarakat, (2) anak mampu mengenal kekuatan sendiri, (3) anak dapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya.

Ciri-ciri bermain/karakteristik bermain menurut Fromberg (Dockett and Fleer, 2000: 15), adalah *characteristic of the play of young children as : symbolic, meaningful, active, pleasurable, voluntary, rule-governed, episodic*" artinya karakteristik bermain, yaitu *symbolic* (bermain memunyai kualitas pura-pura), *meaningful* (berarti bermain mempunyai nilai berarti bagi anak), *aktif* (dalam bermain si anak terlibat aktif baik fisik maupun mental), *pleasurable* (kegiatan bermain memberikan kesenangan/bebas memilih selama anak melakukannya), *voluntary* (bermain merupakan tantangan bagi anak, muncul atas keinginan pribadi untuk kepentingan sendiri), *episodic* (artinya mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain dari satu bentuk ke bentuk lain), dan *rule-governed* (bermain ditentukan oleh beberapa aturan, yang berkaitan dengan waktu dan peralatan, juga berkaitan dengan aturan main yang ditetapkan oleh orang dewasa atau anak)

Bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang dan pada suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang. Dengan demikian, berarti melalui bermain anak belajar mengendalikan diri, memahami kehidupan, dan memahami dunianya. Jadi, bermain merupakan cermin perkembangan anak.

Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang *esensial* bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, serta nilai dan sikap.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan, bereksperimen, berimajinasi, memecahkan masalah, bercakap-cakap dengan bebas, bekerjasama, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

b. Taman Kanak-Kanak (TK)

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan TK merupakan jembatan antara pendidikan lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu SD dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang berada pada jalur pendidikan sekolah, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar (Kep. Mendikbud RI No. 1486/U/1992).

Dalam rumusan tersebut terkandung makna bahwa pendidikan prasekolah/TK pada dasarnya adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan prasekolah/TK merupakan lingkungan pendidikan di

luar lingkungan keluarga yang menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain melalui belajar dan belajar seraya bermain. Secara alamiah bermain, memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan bahasanya. Bermain pada dasarnya mementingkan proses daripada hasil. Menurut Bredecamp (1997: 14) "*Play is an important vehicle for children's social emotional and cognitive development as well as reflection of their development*". Bermain merupakan wahana untuk perkembangan sosial, emosional dan kognitif yang direfleksikan pada kegiatan perkembangan mereka. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain kreatif dan menyenangkan, oleh karena itu kegiatan pembelajaran di TK harus memperhatikan kematangan dan karakteristik perkembangan anak di TK. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran di TK, sebagaimana dikemukakan oleh Muslihatun (1996: 26) sebagai berikut.

- 1) TK merupakan salah satu bentuk awal pendidikan sekolah yang dikenal oleh anak, oleh karena itu TK perlu menciptakan situasi pendidikan yang memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- 2) Sifat kegiatan belajar di TK adalah pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari seperti menjaga kebersihan dan keamanan, mandiri sopan santun, berani tanggung jawab, dan pengendalian diri.
- 3) Sifat kegiatan belajar di TK, merupakan pengembangan berbagai kemampuan dasar anak, oleh karena itu pengetahuan dunia sekitar anak merupakan alat yang dipilih oleh anak untuk pengembangan kemampuan dasar.

Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar di TK lebih menekankan pada kegiatan bermain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus. Bogdan dan Biklen (1992: 140) mengemukakan bahwa studi kasus adalah bagian yang rinci atas satu latar atau satu orang subyek atau satu peristiwa tertentu. Penelitian dilaksanakan di TK Pembina Metro, mulai November 2007 sampai dengan April 2008. Informan ditentukan secara *purposive*, informan dalam penelitian ini adalah: 6 orang guru, 1 staf tata usaha, kepala sekolah, 4 orang tua anak pada TK Pembina Metro.

Instrument penelitian, peneliti sendiri sebagai *key instrument* (peneliti utama). Peneliti terjun langsung secara aktif dengan menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Untuk validasi instrumen, peneliti melakukannya dengan cara memvalidasi isi dan uji realibilitas instrumen. Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi, sedangkan realibilitas instrumen diolah dari hasil penilaian antarrater.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui aktivitas pengamatan, wawancara, dan pendokumentasian. Cara yang digunakan dalam pengujian keabsahan data atau pemeriksaan kebenaran data adalah memperpanjang masa penelitian, pengamatan

terus-menerus, triangulasi, baik triangulasi sumber data maupun triangulasi teknik pengumpulan data, serta membicarakan dengan narasumber lain. Pemeriksaan keabsahan data pada penelitian ini mengikuti kriteria yang diajukan Moleong (1993: 177) yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*Transferability*), kebergantungan (*dependability*) dan kepastian (*confirmability*).

HASIL PENELITIAN

a. Latar Belakang

Lingkungan belajar yang responsive sesuai dengan kebutuhan anak dalam suasana bermain, anak dapat belajar aktif untuk mandiri, kreatif, dan bersosialisasi. Dengan demikian, keberadaan TK Negeri Pembina Metro telah dapat menyediakan lingkungan yang berkualitas bagi anak.

Penataan tempat bermain menggambarkan bahwa program bermain diprioritaskan bagi pengembangan dimensi perkembangan anak usia pra sekolah. Penataan ruang bermain dan tempat bermain di dalam maupun di luar kelas dibedakan atas (1) tempat dan ruang di dalam kelas dan (2) tempat dan ruang bermain di luar kelas. Tempat dan ruang bermain di dalam kelas meliputi kegiatan Kesenian, Ilmu Pengetahuan Alam, Pengembangan Bahasa, Bermain Musik, Bermain Drama, Menyusun Balok-balok, Bermain dengan Permainan di atas meja, Kerumahtanggaan, dan bidang Matematika. Sedangkan, tempat dan ruang bermain di luar kelas meliputi kegiatan dengan pasir, air, memanjat, mendaki, bermain ayunan, bermain bola, kesenian, bereksperimen, pengetahuan alam, dan bermain drama.

b. Temuan Penelitian

Pembelajaran bermain di TK Pembina Metro sudah mengarah pada *symbolic*, hal ini sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

1) Perilaku Anak Saat Bermain

Dalam bermain, anak TK Pembina Metro melakukan banyak hal dengan kegembiraan mereka. Mereka berbuat seolah olah seperti/sebagai sesuatu atau seseorang. Bahkan anak-anak sering berantem-beranteman, saling mengejar antara yang satu dengan yang lainnya. Dengan pistol-pistolannya, mereka seolah-olah sebagai polisi yang sedang bertugas. Mereka memberi makna baru pada objek yang sesungguhnya. Keadaan ini bisa disimak saat anak bermain, misalnya anak yang berpura-pura menelepon dengan telepon tiruan yang berupa balok. Baik guru, maupun kepala TK sangat memahami akan perilaku anak-anak TK yang penuh kreativitas dalam menciptakan permainan. Guru dan kepala sekolah berusaha menyiapkan lingkungan belajar yang menunjang kebutuhan bermain anak. Guru mengarahkan, membimbing aktivitas anak, dan memantau kegiatan anak.

Kualitas pura-pura pada dasarnya telah terpenuhi pada pelaksanaan pembelajaran bermain sambil belajar di Taman Kanak-kanak Pembina Metro.

Saat bermain anak mendapat kesempatan mengembangkan fantasinya. Aktivitas ini membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan dan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang. Pada umumnya setiap aktivitas anak dalam bermain selalu bermuatan pura-pura (seolah-olah). Baik itu pada saat bermain bebas, secara individu atau kelompok, maupun saat bermain melalui pembinaan dan pengarahan.

2) *Meaningfull* (Memunyai Nilai)

Kegiatan bermain dalam pembelajaran di TK Pembina telah mengarah pada kegiatan yang bernilai (*meaning-full*) bagi anak. Sesuai dengan jiwa anak, bahwa bermain adalah kebutuhan hidupnya anak. Perasaan anak dalam bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Kalau emosi positif tidak tampil, paling tidak kegiatan bermain mempunyai nilai bagi anak. Mereka menikmati kegiatan tersebut. Hal ini tampak pada kegiatan-kegiatan bermain dan anak selalu mengulanginya. Mereka pun menyalurkan kreativitas dan perasaannya dengan sangat gembira.

3) *Active* (Aktivitas Fisik dan Mental)

Setiap kali bermain, pada umumnya anak menunjukkan kreativitasnya, meskipun mereka mengulang-ulang permainan/ kegiatan yang sama pada waktu yang berbeda. Kreativitas yang diciptakannya adalah merencanakan tentang bentuk, warna, besar atau kecilnya suatu objek sungguh menjadi mudah dilakukan karena selalu diulangnya. Demikian pula, pada saat anak bermain, permainan yang mengembangkan keterampilan *motorik* kasar menjadi rebutan bagi setiap anak untuk mencobanya. Anak terkadang bermain pada mainan yang sama tapi mereka sering mencoba-coba cara baru seperti ayunan sambil berdiri, main prosotan di tangan prosotannya. Anak selalu berkreasi pada saat mereka bermain, sebab anak selalu ingin mencoba apa yang pernah dilihatnya, dan apa yang ada dalam khayalnya. Dalam bermain anak aktif baik fisik maupun mentalnya.

4) *Pleasurable* (Menyenangkan, Bebas Memilih)

Pembelajaran bermain di TK Pembina Metro mengarah pada *pleasureable* (menyenangkan). Kegembiraan adalah tanda dari kegiatan bermain dan menumbuhkan rasa senang. Mereka tampak antusias, ceria, dan mengulang-ulang kegiatannya. Ekspresi anak dapat diamati, misalnya ketika mereka bermain di playground. Pada waktu anak bermain perhatian anak terpusat pada kegiatan bermain dan permainannya yang sesungguhnya memberikan pembelajaran kepadanya..

5) *Voluntary* (Tantangan)

Pembelajaran bermain di TK Negeri Pembina Metro telah mengarah pada *voluntary*. Setiap kali anak bermain mereka tampak tertantang untuk beraktivitas, mencoba, mencari tahu, mengulang ulang, membuat, menyusun. Bermain memberi anak kesenangan, kebebasan. Dilakukan karena kemauan sendiri tanpa paksaan dari orang lain. Anak bermain berdasarkan motivasi yang keluar dari jiwa. Mereka selalu menampakkan rasa ingin tahu yang cukup tinggi. Selama bermain anak-anak asyik

termotivasi oleh dirinya sendiri. Bermain, mereka lakukan karena ingin menyenangkan diri tanpa paksaan.

6) *Episodic* (Kegiatan Beralih dari Satu Kegiatan ke Kegiatan Lain)

Pembelajaran bermain di TK telah mengarah pada episodik. Anak saat bermain umumnya tidak hanya bermain pada satu objek/area saja. Tetapi, mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, rasa puas/bosan pada suatu kegiatan juga ada. Pada saat kegiatan bermain anak selalu beralih dari satu kegiatan ke kegiatan lain. Di sini guru perlu melakukan pengawasan dan memberi pengarahan agar permainan mereka tidak mengarah pada hal-hal yang dapat membahayakan diri sendiri atau teman lainnya.

Jika kegiatan bermain yang mengarah pada standar kompetensi (kegiatan inti) seperti, meronce atau membuat sesuatu dengan play dogh, anak dituntut agar berusaha menyelesaikan permainannya sampai tuntas. Jadi, anak berlomba menuntaskan permainan tersebut sesuai dengan porsinya masing-masing. Jika bukan kegiatan inti, anak tidak dituntut untuk menuntaskan permainan mereka.

7) *Rule Governed*

TK Pembina Metro, merupakan salah satu TK percontohan. Oleh karena itu, anak-anak TK ini mampu memahami dan mau mengikuti aturan-aturan yang dibuat oleh guru/orang dewasa. Hal ini dapat diketahui melalui kegembiraan dan ketusiasme mereka ketika kegiatan bermain terlaksana. Mereka bahkan memainkan kannya berulang-ulang. Mereka tak peduli akan hukuman/sangsi, jika melanggar aturan. Mereka tetap gembira, ceria, bahkan penuh canda. Misalnya, tampak pada saat mereka bermain (hai kucing buta, tamtam buku, kasti, monopoli, congklak, dan lain-lain)

Pada kegiatan bermain melalui belajar, dapat diketahui bahwa anak pun kadang kala membuat aturan. Contohnya, saat mereka bermain peran (dokter-dokteran dan sekolah-sekolahan). Biasanya bermain peran ini menggambarkan keinginan, perasaan, dan pandangan anak mengenai dunia di sekelilingnya. Dalam kegiatan ini, anak kerap kali mengubah identitasnya, namanya, cara bicaranya, dan berberpakaianya maupun tindakan yang sama sekali berbeda dengan perilaku sehari-hari.

KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran bermain pada TK Negeri Pembina di Metro, jika dilihat dari segi karakteristik bermain sudah mengarah/memenuhi karakteristik bermain, tetapi jika dilihat dari sudut pelaksanaan pembelajaran belum memenuhi harapan pemerintah sebagai TK model.

Terjadi penyimpangan dalam pembelajaran disebabkan sebagai berikut.

- Pelaksanaan pembelajaran berorientasi akademik bukan berorientasi kepada perkembangan anak.
- Tuntutan orang tua agar anak bisa baca tulis hitung (calistung).
- Tuntutan guru SD kelas 1 agar anak tamatan TK bisa calistung, hal ini tampak pada awal masuk ada tes dengan cara dikte, membaca dan menulis.

- d. Target penyelesaian/tercapainya kurikulum serta terbatasnya sarana bermain.
- e. Pada pelaksanaan pembelajaran, guru TK cenderung mengabaikan konsep dan tujuan bermain.
- f. Bermain hanya dianggap sebagai reward, setelah kegiatan inti.

DAFTAR PUSTAKA

- Annggani Sadono. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Pendidikan Tenaga Akademik.
- Bogdan, Robert, C. & Biklen, S.K. 1992. *Qualitative Research for Education: an Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn and Bacon.
- Bredenkamp, Sue. 1987. *Development Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*. Washington: NAEYC.
- Dockett, Sue & Fluer, Marilyn. 1999. *Play and Pedagogy in Early Childhood*. Australia: Marrickville Harcourt.
- Marjuni. 2002. *Pola Pembinaan Anak Usia Pra-Sekolah*. (Thesis). Yogyakarta: UNJ.
- Masitoh. 2002. *Model Pembelajaran Bahasa Berdasarkan Pendekatan Menyeluruh* (Thesis). Bandung: PPS UPI.
- Muslihatun. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud Dikmenjurti.
- Solehudin, M. 1997. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: FIP, IKIP Bandung.