

Konsep Belajar yang Menyenangkan Melalui Bermain

Oleh : Dr. Yuspendi, M.Psi., M.Pd

Joy to learn bagi anak-anak tentu berkaitan dengan bermain bersama teman sebaya sesuai dengan tahap perkembangan dari dunia anak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang serius, namun menyenangkan karena melalui permainan semua tugasnya dapat diwujudkan. Bermain juga sebagai suatu alat utama yang menjadikan latihan untuk perkembangan anak karena merupakan medium bagi anak untuk mencobakan diri secara aktif dan bebas sesuai kemauan maupun kemampuan anak (Semiawan, 2002).

Bermain bagi anak selalu terkait dengan perkembangan kemampuan yang dimiliki anak yang mencakup aspek perkembangan motorik, kognitif, bahasa, moral dan sosial-emosi. Oleh karena itu, bermain dapat dirancang secara sengaja dengan maksud untuk meningkatkan kemampuan anak tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Misalnya untuk meningkatkan kemampuan motorik dan sosial anak dapat dirancang permainan berkelompok seperti gobak sodor, engklek dan sepak bola mini.

Menurut Semiawan (2002) bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak, yaitu :

- a. Bermain memiliki berbagai arti yang mengandung unsur resiko seperti bermain sepeda, berlari dan melompat memiliki resiko terjatuh. Resiko akan mengajarkan anak untuk belajar mengantisipasi akibat yang akan dihadapinya di masa depan terhadap setiap tindakannya.
- b. Bermain memiliki unsur pengulangan sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengkonsolidasikan ketrampilannya dengan berbagai nuansa yang berbeda. Hal ini karena sesudah pengulangan, anak akan meningkat keterampilan yang dimilikinya ke arah yang lebih kompleks untuk dapat melakukan aktivitas lainnya.
- c. Bermain pada anak merupakan unsur untuk menyatakan kebutuhan yang dimilikinya tanpa adanya perasaan takut akan ancaman dan terkena teguran sehingga anak dapat menyalurkan emosinya secara spontan.

Konsep belajar sambil bermain untuk pembelajaran di sekolah memiliki keterkaitan yang kuat dengan perkembangan kognitif karena anak pada usia ini menunjukkan taraf berpikir konkrit yang ditandai dengan perkembangan bahasa dan kemampuan berpikir memecahkan persoalan dengan menggunakan lambang tertentu. Anak selanjutnya makin mampu berpikir secara logis yang bersifat abstrak. Selain itu, konsep belajar sambil bermain memiliki fungsi bagi perkembangan otak kiri dan kanan yang memiliki peran masing-masing.

berkaitan dengan belajar formal seperti hafal-menghafal materi pelajaran di sekolah. Sedangkan fungsi otak kanan untuk berpikir holistik, imajinatif dan kreatif banyak digunakan untuk berbagai bentuk permainan. Menurut penelitian (Clark, 1986 dalam Semiawan, 2002) anak yang jarang bermain akan jarang menggunakan otak kanan sehingga anak kelak akan tumbuh seiring dengan sikap yang cenderung bermusuhan terhadap sesama dan orang lain. Hal ini menunjukkan pertumbuhan mental yang kurang sehat. Jadi belajar sambil bermain bagi anak usia kurang 4–7 tahun adalah suatu *conditio sine qua non*, bila harus tumbuh secara sehat mental, dan bahkan sampau usia 13 atau 14 tahun fungsi bermain sangat penting bagi anak.

Konsep belajar sambil bermain yang menyenangkan menurut pandangan Vygotsky (dalam Berk, 2005) bahwa setiap anak adalah pencari pengetahuan yang aktif (*active learning*) sesuai dengan kondisi sosial dan budaya yang akan mempengaruhi perkembangan kognisi yang dimiliki anak sebagai pembawaan dalam dasar bersosialisasi dan berbahasa.

Teori Vygotsky menawarkan pandangan baru dalam pengajaran dan pembelajaran yang ditekankan pada pentingnya konteks sosial dan kolaborasi. Metode pengajaran yang didasarkan pada teori Vygotsky dimana guru dengan 2 atau 4 orang siswa berkolaborasi membentuk kelompok belajar seperti kelas diskusi dan proyek kelompok. Perbincangan yang terjadi membentuk *zone of proximal development* dimana pengertian dalam membaca anak akan meningkat.

Selain itu, pengajaran yang timbal balik menggunakan kolaborasi teman sebaya, tetap membutuhkan bimbingan dan bantuan dari peran guru untuk memastikan hal tersebut berjalan dengan lancar. Faktor yang penting dalam kolaborasi teman sebaya adalah pembelajaran secara kooperatif yang merupakan suatu lingkungan pembelajaran dimana kelompok-kelompok teman sebaya akan bekerja menurut tujuan yang sama.

Vygotsky percaya bahwa semua proses kognitif yang lebih tinggi berkembang melalui interaksi sosial. Melalui aktivitas bersama yang dilakukan dengan anggota masyarakat yang lebih matang, anak belajar untuk semakin menguasai aktivitas yang ada dan berpikir dalam cara yang memiliki arti dalam budayanya. Hal ini kemudian dijelaskan melalui *zone of proximal development* yang merupakan suatu jajaran tugas yang belum dapat dilakukan oleh anak seorang diri, akan tetapi dapat dilakukan dengan bantuan orang dewasa

Sesuai dengan penekanannya mengenai pengalaman sosial dan bahasa sebagai unsur vital dalam perkembangan kognitif, Vygotsky juga menganggap bermain berpura-pura sebagai sesuatu yang unik, secara luas mempengaruhi *zone of proximal development* dimana anak mencapai kemajuan dengan sendirinya saat mereka mencoba berbagai keterampilan yang menantang. Menurut Vygotsky pada awalnya anak menciptakan situasi imajiner, mereka belajar untuk bertingkah laku yang sesuai dengan ide yang ada, bukan hanya sebagai respon dari stimulus eksternal. Objek substitusi menjadi penting dalam proses ini. Saat berpura-pura, anak secara berkelanjutan menggunakan suatu objek untuk menjadi individu lain. Unsur kedua dalam bermain berpura-pura adalah aturan dasarnya yang alamiah, yang juga memperkuat kapasitas anak untuk berpikir sebelum bertindak.

Guru dapat mengajarkan anak untuk bermain pura-pura dengan melakukan kolaborasi dengan teman sebaya melalui tugas proyek bersama seperti merancang kendaraan sekarang yang akan berubah di masa depan. Anak bebas berimajinasi dengan merancang mobil bisa terbang atau menyelam di dalam air.

Implikasi konsep belajar sambil bermain yang menyenangkan, *Joy to Learn*, menurut Semiawan (2003) pada kenyataannya di TK ataupun kelas awal SD kurang menggunakan konsep belajar sambil bermain yang menyenangkan. Pengajaran pengetahuan yang diberikan di TK dan SD, bukan untuk memperoleh ketrampilan tertentu yang dapat digunakan pada taraf perkembangan pengetahuan lanjut melalui belajar secara formal. Perolehan pengetahuan dan ketrampilan di sekolah tidak menetap seumur hidup dan ketrampilan mental yang seharusnya dibentuk pada usia muda tidak terlatih sehingga tidak atau kurang berkembang (Vygotsky, 1974 dalam Clark, 1986).

Hal ini karena cara belajar formal di TK dan SD dilakukan demi kebanggaan orang tua bila anaknya disebut juara di kelas. Anak akan dipacu untuk belajar dan belajar supaya menjadi pintar dan juara. Selain itu, guru dituntut untuk 'menghabiskan' kurikulum sesuai waktunya. Menurut hasil penelitian Universitas Indonesia (dalam Semiawan, 2003) anak makin lama menjadi makin tidak pintar. Sedangkan, anak yang kebutuhan bermain terpenuhi akan makin tumbuh dengan memiliki ketrampilan mental yang lebih tinggi untuk menjelajahi dunianya lebih lanjut dan menjadi manusia yang memiliki kebebasan mental untuk berkembang sesuai potensi yang dimilikinya, menjadi manusia yang bermartabat dan mandiri. Akhirnya anak terlatih untuk terus-menerus meningkatkan diri dalam mencapai kemajuan.

Sumber Pustaka :

- Berk, Laura E. (2005). *Child Development*. 7th Edition. USA : Ally & Bacon.
- Semiawan, Conny R. (2002). *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini : Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta : PT. Ikrar Mandiri Abadi.
- Semiawan, Conny R. (2003). *Pengembangan Rambu-Rambu Belajar Sambil Bermain Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia, Vol. 2 No. 01.

