

Learning by Playing, Playing for Learning

Susi Yunarti, Dian Harmaningsih, Wijayanti

UPI YAI¹, UPI YAI², UPI YAI³

E-mail: susi.yunarti@upi-yai.ac.id¹, dian.harmaningsih@upi-yai.ac.id²,
wijayanti@upi-yai.ac.id³

Abstrak

Konsep bermain adalah kesenangan masa kecil dan bagian dari aktivitas anak sudah harus diperluas bahwa bermain juga sebuah proses belajar yang penting bagi anak dalam membentuk kecerdasan dan membantu tumbuh kembang anak yang maksimal. Dunia bermain modern banyak merancang alat permainan untuk mendorong daya kreatifitas anak serta membantu perkembangan psikomotorik. Namun sebenarnya tujuan bermain untuk belajar dan menambah pengalaman anak dalam menyerap berbagai aspek kehidupan disekitarnya sudah dapat dipenuhi oleh berbagai bentuk permainan tradisional dan alat bantu yang digunakan untuk bermain secara tradisional.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat bersama mahasiswa Sosialisasi Permainan Tradisional Pada Murid SD, SMP, dan SMA di Jakarta tanggal 3 – 8 Juli 2023. Untuk membudayakan kembali berbagai permainan tradisional seperti congklak dan bola bekel yang dimainkan dalam ruang atau bermain kelereng, tak lari, ular naga Panjang yang dimainkan di luar ruang. Untuk memberi lebih banyak lagi pilihan cara bermain yang sama menyenangkan seperti permainan modern, serta memberi pengalaman bermain yang dapat mendorong jiwa kompetisi namun tetap dapat bekerjasama, menentukan strategi dan memimpin, dan juga kemampuan fisik maupun kemampuan berpikir. Dengan demikian bermain tidak lagi hanya untuk kesenangan melainkan juga sebagai proses belajar.

Kata kunci: Belajar, Bermain, Bermain untuk belajar.

Abstrack

The concept of play is childhood fun and part of children's activities must be expanded to mean that playing is also an important learning process for children in forming intelligence and helping children grow and develop optimally. The modern world of play designs many game tools to encourage children's creativity and help psychomotor development. However, the actual aim of playing is to learn and increase children's experience in absorbing various aspects of life around them can be fulfilled by various forms of traditional games and tools used for traditional play.

Through community service activities with students, socialization of traditional games for elementary, middle, and high school students in Jakarta, 3 - 8 July 2023. To re-culture various traditional games such as congklak and bekel which are played indoors or playing with marbles, runners, dragon snakes Long, played outdoors. To provide more choices of ways to play that are just as fun as modern games, as well as providing a playing experience that can encourage a competitive spirit but still be able to work together, determine strategy and lead, as well as physical and thinking skills. In this way, playing is no longer just for fun but also as a learning process.

Keywords: Learning, Playing, Playing for learning

Pendahuluan

Penelitian dan teori di balik pembelajaran berbasis bermain menegaskan dengan pasti bahwa bermain bukan sekadar hobi masa kanak-kanak, melainkan adalah alat yang ampuh dan cara terbaik bagi anak-anak untuk belajar.



Gambar 1. Teori bermain menurut Joseph Chilton Pearce (myteachingcupboard, 2023)

Bermain dapat menjadi pintu gerbang menuju pertumbuhan kognitif, pembelajaran keterampilan sosial, kesejahteraan emosional, dan perkembangan fisik anak-anak kita, karena melalui bermain, anak-anak dapat mengekspresikan dirinya, berhubungan dengan orang lain, dan memahami dunianya. Menurut Piaget (Piaget, 1985) adalah seorang psikolog Swiss berpendapat bahwa anak-anak seharusnya berperan aktif

dalam proses pembelajaran, dan melihat bahwa anak-anak belajar melalui keterlibatan aktif dengan lingkungannya, oleh karena-nya pembelajaran aktif sangat ideal untuk perkembangan kognitif. Sementara Bermain memungkinkan anak-anak bereksperimen dan mengadaptasi pemahaman mereka tentang dunia dengan mengasimilasi pengalaman baru ke dalam pengetahuan yang sudah ada atau menciptakan skema baru untuk mengakomodasi situasi baru. (Understanding Play Theories: A Guide for Play Based Teachers. 2023)

Pemahaman aktivitas bermain hanyalah merupakan satu masa bagi anak-anak harus segera dirubah, karena bermain ternyata telah menjadi kebutuhan baik untuk perkembangan jasmani maupun rohani anak-anak yang sedang tumbuh kembang. Dengan bermain anak-anak tidak hanya mendapatkan kesenangan dan hiburan tetapi juga dapat belajar dan sarana mendapat pengalaman untuk menjadi lebih tahu, lebih merasa, serta lebih dapat mengekspresikan diri. Bermain adalah bagian tak terpisahkan dari anak-anak, kegiatan bermain selalu kita temui dimana ada anak-anak, baik disekolah, dirumah, maupun di tempat fasilitas umum.

Aktivitas bermain dapat merupakan proses mempelajari dan belajar banyak hal, seperti bagaimana mengenal aturan,

pengalaman bersosialisasi, upaya menempatkan diri, belajar menata emosi, bertoleransi, bekerja sama, dan berlatih menjunjung tinggi sportivitas (Mulyasa, 2014). Kegiatan bermain merupakan aktivitas mendasar anak apakah dilakukan sendiri, bersama pendidik, keluarga, teman maupun orangtua sebagai kegiatan yang bersifat sukarela, menyenangkan, dimana dengan bermain anak-anak akan mampu memahami banyak hal terkait penerapan aturan-aturan, bekerjasama, dan bermasyarakat.

Ter-degradasinya pola bermain anak-anak dimasa ini sebagai dampak penggunaan teknologi digital pada berbagai bidang kehidupan masyarakat termasuk cara dan pola bermain anak, telah menghilangkan beberapa bentuk permainan anak-anak yang sesungguhnya sangat bermanfaat dalam memberikan pembelajaran dan membantu tumbuh kembang anak-anak kita. Seperti permainan bola bekel atau congklak yang dapat dimainkan di dalam ruangan oleh beberapa orang anak, atau permainan petak umpet, benteng-tak lari, ular naga, atau getok kadal yang dimainkan di luar ruang secara berkelompok. Banyak anak-anak yang tidak lagi mengenal permainan ini.

Memperkenalkan kembali berbagai bentuk permainan ini bukan hanya untuk sekedar mempertahankan tradisi tetapi lebih

untuk memenuhi kebutuhan belajar anak yang dapat dilakukan dengan bermain. Mengingat manfaat dari permainan ini yang tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga proses belajar untuk mendukung tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan Pengabdian Masyarakat bersama mahasiswa kita berupaya untuk mensosialisasikan kembali dan mengajak anak-anak mulai dari tingkat SD sampai dengan SMA untuk menikmati bermain dengan permainan tradisional, serta menunjukkan apa yang bisa dipelajari dari permainan tersebut disamping mendapatkan kegembiraan dan kebersamaan. Dengan tujuan untuk membudayakan kembali permainan tradisional pada aktivitas anak-anak sehari-hari.

Permasalahan

Kesadaran akan kebutuhan bermain bagi anak-anak yang sudah mulai berkurang, serta mulai menghilangnya berbagai jenis permainan tradisional yang sesungguhnya sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak diperlukan upaya untuk mengingatkan kembali dan mensosialisasikan lagi bahwa bermain dengan permainan tradisional sangatlah menyenangkan dan dapat menjadi sarana belajar serta mendapatkan pengalaman dalam berinteraksi, berkomunikasi atau

berkolaborasi dengan teman. Untuk selanjutnya diharapkan aktivitas bermain ini dapat menjadi bagian aktivitas sehari-hari anak-anak dalam bermain dan belajar.

Metodologi

Kegiatan pengabdian sosialisasi permainan tradisional dilakukan dengan memperkenalkan kembali berbagai bentuk permainan tradisional seperti bagaimana bermain congklak dan bola bekel atau bermain ular naga yang sangat seru dan lompat taplak yang butuh skill untuk melakukannya. Kepada murid-murid SD, SMP dan SMA. Dimulai dengan memaparkan dan menjelaskan tentang berbagai bentuk permainan tradisional serta menunjukkan bagaimana permainan tersebut dapat dimainkan. Sebagian murid ternyata sudah mengetahui jenis permainan seperti bola bekel dan congklak tetapi belum pernah memainkannya atau pernah memainkan tapi tidak lagi melakukannya karena tidak ada teman yang dapat diajak main atau karena lebih tertarik pada permainan yang lebih modern.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan sosialisasi permainan tradisional pada murid-murid SD, SMP dan SMA. Dilakukan melalui beberapa langkah berikut:

1. Memberikan penjelasan dan contoh permainan tradisional yang masih dapat ditemukan dan dimainkan oleh anak-anak saat ini.
2. Melakukan simulasi permainan dan memberi kesempatan kepada setiap murid untuk berpartisipasi pada permainan tersebut.
3. Membuat lomba sederhana atau challenge kepada murid yang dapat menunjukkan kemampuannya dalam memainkan salah satu permainan tradisional yang sudah disimulasikan sebelumnya.
4. Evaluasi dan umpan balik, dengan mencari tahu apa yang dirasakan oleh para murid setelah bermain Bersama, dan bagaimana pendapat mereka tentang permainan tradisional.

Hasil dan Pembahasan



Gambar 2. Suasana anak-anak bermain bekel dan congklak

Permainan bola bekel berasal dari Belanda yang dikembangkan di Jawa dari asal kata “bikkelen” karena menggunakan tembaga “bikkels” sebagai alatnya. Permainan ini menggunakan tembaga bekel yang dibentuk dan diberi simbol dikombinasikan dengan bola khusus bekel dan Upaya yang harus dilakukan adalah melakukan step-step sesuai urutan bentuk dan simbol bekelnya hingga menyeluruh sesuai jumlah bekel. Setiap langkahnya dilakukan hanya dalam satu lemparan bola dan harus dapat ditangkap kembali. Bila bola terlepas maka kesempatan bermain diberikan kepada lawan bermain.



Gambar 3. Permainan congklak menjadi aktivitas bermain di sekolah

Congklak dimainkan dengan memindahkan/ mengisi cangkang kerang sebagai biji congklak kedalam lubang pada papan congklak yang memiliki 16 lubang. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh

dua orang saja. Total keseluruhan biji congklak ada 98 buah yang nanti akan diisi pada lubang papan congklak. Tentukan siapa yang akan jalan duluan dengan suit, kedua pemain akan bergantian mengisi lubang papan congklak, yang berhasil mengumpulkan biji congklak terbanyak pada lumbung/ lubang besar pada ujung papan dialah pemenangnya. Kita bisa menerapkan strategi matematika pada permainan congklak.



Gambar 4. Bermain ular naga Panjang di halaman sekolah

Permainan ular naga Panjang adalah permainan luar ruang yang menyenangkan untuk aktifitas fisik dan ekspresi diri. Seru karena dapat dimainkan beramai-ramai sekaligus oleh banyak anak, yang akan berebut tempat dan posisi dibelakang kepala naga. Permainan menjadi semakin seru kita semua sudah mendapat posisi tapi kemudian

kedua naga akan berusaha mencuri anak naga lainnya. Yang anggotanya paling Panjang dialah pemenangnya.

Jenis permainan seperti disebutkan diatas adalah contoh jenis permainan tradisional yang dapat menjadi sarana belajar untuk mengembangkan diri disamping sebagai hiburan dan arena bercandaan. Selain dibutuhkan skill untuk setiap permainan agar dapat berkompetisi, berusaha menentukan strategi bermain, saling bercanda dan mengolok untuk kesehatan dan ketahanan mental, anak-anak juga belajar memotivasi diri, mengendalikan emosi serta meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Sehingga alangkah sayangnya bila anak-anak kita tidak lagi memainkannya atau bahkan tidak mengenal lagi berbagai jenis permainan tradisional kita.

Berikut deret panjang permainan yang tidak lagi dimainkan oleh anak-anak dimasa ini, ada lompat tali, petak umpet, tak lari atau benteng, main gundu atau kelereng, hompimpa atau suit untuk memulai permainan atau menentukan siapa yang harus melangkah terlebih dahulu. Main tebak-tebakan ABC lima dasar yang menuntut kecepatan berpikir, dan masih banyak lagi. Mengapa anak-anak kehilangan minat pada berbagai jenis permainan ini, bahkan banyak anak yang tidak lagi mengenal jenis permainan tersebut.

Datangnya jenis permainan baru karena kemajuan teknologi menjadi salah satu penyebabnya, namun lingkungan yang tidak lagi menyediakan tempat untuk berbagai jenis permainan tradisional yang memang membutuhkan ruang bermain yang lebih luas juga menjadi hambatan untuk anak-anak tetap dapat bermain. Harus ada area dimana anak-anak dapat berkumpul dan bertemu, ada motivasi untuk bertemu dan berkumpul, ada keinginan untuk melakukan aktivitas bersama-sama, ada keinginan untuk berkompetisi namun dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Area sekolah dapat menjadi salah satu area yang ideal untuk memulai disosialisasikannya serta dibudayakan kembali berbagai jenis permainan tradisional sebagai aktivitas bermain sekaligus belajar.

Aktivitas bermain, seperti disampaikan Smith and Pellegrini (Smith, 2008) adalah kegiatan untuk diri sendiri, yang dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, bersifat fleksibel, aktif, dan positif. Karena, bermain bukan untuk menyenangkan orang lain, tetapi lebih merupakan keinginan yang datang dari diri sendiri. Maka, bermain mestinya menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan. Walaupun tetap harus diperhatikan bermain pada anak-anak pun mengandung faktor-faktor risiko baik

fisik maupun mental, sehingga aktivitas bermain tetap dapat memberikan manfaat sebesar-besarnya bagi anak. Beberapa psikolog mengidentifikasi beberapa risiko bermain, namun demikian menurut Amy Dickinson (Dickinson, 2012) ditegaskan bahwa risiko dalam sebuah permainan juga mengajarkan anak bagaimana rasanya gagal dan mau mencoba lagi, serta sarana menguji batas kemampuan fisik untuk menguasai keterampilan tertentu.

Catron dan Allen (Catrol, 1999) menyampaikan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan anak. Dimana aktivitas bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, orang-orang di sekitarnya serta lingkungan tempat tinggalnya. Karena permainan dapat berwujud objek konkret seperti bola, mobil-mobilan, tongkat, lingkungan bermain dan alat main lainnya. Sementara didalamnya terdapat wujud abstrak berupa aktivitas yang melibatkan perasaan. Vygotsky dalam Naughton (2003:46) seperti dikutip oleh Sujiono Nurani (Sujiono Nurani, 2016) menegaskan bahwa unsur-unsur simbolik pada permainan berperan penting dalam perkembangan berpikir abstrak. Bermain dengan berpura-pura melakukan peran tertentu atau menerapkan simbol-simbol seperti hompimpa atau bersuiten, maka anak menjadi mampu berpikir tentang makna-

makna objek yang mereka representasikan secara independen. sedangkan Parten memandang aktivitas bermain sebagai salah satu cara bersosialisasi, dimana melalui aktivitas bermain anak dapat bersepakat, bereksplorasi, observasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Mayesty:61-62, dlm. (Sujiono Nurani, 2016).

Konsep "belajar sambil bermain" kita dapat menerapkannya melalui penggunaan alat edukatif yang menarik, aktivitas kolaboratif, dan permainan pendidikan yang relevan, kita dapat membantu anak-anak mengembangkan potensi dan keterampilan mereka sambil tetap merasa terlibat dan menyenangkan. Ini semua dapat kita temukan pada permainan tradisional. (Rizky Ramadhani, 2023) Modifikasi berbagai permainan modern telah banyak dikembangkan saat ini untuk memenuhi kebutuhan belajar sambil bermain bagi anak-anak, seperti lego, robot, pesawat, bahkan area bermain yang dapat dikonstruksi di dalam rumah, tentu saja harganya tidak murah. berikutnya diharapkan penerapan belajar sambil bermain dapat diinovasi dengan kombinasi antara permainan modern dan tradisional.

Kegiatan pengabdian sosialisasi permainan tradisional bersama mahasiswa dilaksanakan dengan mengunjungi sekolah SD, SMP, dan SMA yang telah bersedia

menerima kami dan setuju berpartisipasi dengan kegiatan abdimas yang kami usulkan, pada minggu pertama bulan Juli 2023. Diantaranya SDN Waringin Cibubur, SMP dan SMK Muhammadiyah 6 Jakpus. Para murid menyambut dengan antusias kegiatan ini, beberapa murid sudah tahu tentang permainan congklak dan bekel tapi belum pernah memainkannya, sementara sebagian besar masih belum mengenal permainan ini. Setelah diberikan penjelasan serta disimulasikan permainannya dan para murid sudah mencoba memainkannya, mereka bersemangat untuk mengikuti challenge dan lomba bermain congklak dan bekel. Sementara murid yang diajak untuk bermain ular naga di halaman sekolah merasa tertantang dan meningkatkan adrenalin karena rasa takut, deg-degan dan gembira bercampur jadi satu.



Gambar 5. Simulasi dan penjelasan bermain bekel pada murid SD

Gambar 5. Mahasiswa UPI YAI sedang menjelaskan dan memberi contoh cara bermain bola bekel yang diikuti dengan baik oleh siswa SD Islam Modern yang dilanjutkan dengan para murid bergantian mencoba memainkannya.



Gambar 6. Anak-anak antusias ikut challenge main congklak



Gambar 7. lomba bermain bekel pada murid SMK



Gambar 8. Lomba main congklak pada murid SMK

Gambar 6, 7 dan 8. Memperlihatkan antusiasme para murid mengikuti challenge dan lomba bermain congklak dan bola bekel, yang dilakukan dengan semangat dan penuh kegembiraan sambil saling bercanda dan mengolok teman, sehingga mereka berusaha sebaik mungkin untuk bermain dan menang.

Kesimpulan

Perspektif konsep bermain harus menjadi lebih luas bukan sekedar untuk melewati masa anak-anak, tetapi juga suatu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh berbagai pihak untuk anak-anak, dan menjadi kesadaran bahwa anak-anak juga bisa belajar sambil bermain. Perkembangan teknologi juga berpengaruh pada perkembangan bentuk dan cara bermain anak-anak.

Permainan anak-anak yang sudah modern sudah dirancang untuk memenuhi

standar bermain dan belajar, namun sesungguhnya kriteria bermain sambil belajar juga sudah terpenuhi pada permainan tradisional kita, dimana ada banyak bentuk permainan yang menantang, seru dan menggembirakan dengan peralatan yang dapat ditemukan dengan mudah disekitar kita. Permainan tradisional kita bisa dilakukan dengan bantuan alat yang sederhana, namun menuntut para pemainnya untuk punya jiwa kompetitif, fight dan kreatif, ketangguhan fisik dan skill. Membuat permainan tradisional banyak memberikan pengalaman belajar, motivasi diri dan pengendalian diri. Melalui kegiatan Sosialisasi Permainan Tradisional Pada Siswa SD, SMP, dan SMA, di Jakarta yang telah dilaksanakan pada Minggu pertama bulan Juli 2023, diharapkan dapat dibudayakan kembali aktivitas bermain dengan permainan tradisional kita.

Sebagai umpan balik, para guru dan beberapa siswa SMA berpendapat akan sangat menarik bila diadakan festival permainan tradisional dan lomba permainan tradisional seperti pada perayaan hari kemerdekaan kita, sehingga mendorong anak-anak mulai mencoba dan melakukan aktivitas permainan tradisional sebagai aktivitas bermain sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Catrol, C. E. & A. J. (1999). *Early Childhood Curriculum A Creative Play Model*. Merrill, Prentice-Hall.
- Dickinson, amy. (20122, May 11). The Benefits of Risk in Children's Play. [Http://Letchildrenplay.Com](http://Letchildrenplay.Com) Diunduh 2 Juli 20122.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- myteachingcupboard. (2023). *Play Theories*. [Https://www.Myteachingcupboard.Com/ Blog/Play-Theories](https://www.myteachingcupboard.com/blog/play-theories) Diakses 10/11/2023.
- Piaget, J. (1985). *The Equilibration of Cognitive structure: The Central Problem of Intellectual Development*. University of Chicago Press.
- Rizky Ramadhani. (2023). Belajar Sambil Bermain anak SD: Mengembangkan Potensi dan Keterampilan Mereka. [Https://PanduanBelanja.Com/Belajar-Sambil-Bermain-Anak-Sd-Mengembangkan-Potensi-Dan-Keterampilan-Mereka/13697](https://panduanbelanja.com/belajar-sambil-bermain-anak-sd-mengembangkan-potensi-dan-keterampilan-mereka/13697) Diakses 13/11/2023.
- Smith, P. K. & P. A. (2008). *Learning Through Play*. Goldsmith, University of London. United Kingdom university of Minnesota.
- Sujiono Nurani, Y. (2016). *Konsep Dasar Pendidikan anak Usia Dini*. Indeks.