



## PROCEEDING MAKALAH SEMINAR NASIONAL REVITALISASI PERAN UNY DALAM MEWUJUDKAN TENAGA KEPENDIDIKAN PROFESIONAL

Pointer Revitalisasi UNY dalam Upaya Peningkatan  
Profesionalisme Guru

**oleh Prof. Dr. Gunawan (FBS UNY)**

Harapan dan Realitas Pendidikan dalam Implementasi Sekolah  
Berstandar Internasional

**oleh Timbul Mulyono, M.Pd (SMU N 10 Yogyakarta)**

Bermain dalam Pembelajaran Bukan Guru Profesional?

**oleh Sudarmaji, M.Pd (FBS UNY)**

Peran LPTK dalam Mengembangkan Pendidikan Kejuruan  
secara Holistik dan Implikasinya Bagi Penyiapan Guru  
Kejuruan Profesional

**oleh Wagiran (FT UNY)**

Upaya Peningkatan Mutu Calon Guru: Sisi kecil upaya  
Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia

**oleh Retno Endah SM (FBS UNY)**

Pengembangan Mutu Sumber Daya Akademik Sekolah (Guru)  
dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan

**oleh Sutopo, M.T (FT UNY)**

Implementasi Transformasi Teknologi dalam Meningkatkan  
Kualitas Pembelajaran Kejuruan Bidang Teknik

**oleh Dr. Sudji Munadi (FT UNY)**

Peran Sentral LPTK dalam Mencetak Calon Guru Profesional

**oleh Senam, Ph.D (FMIPA UNY)**

Menjadi 'Guru Baru' dalam Rangka Mewujudkan Tenaga  
Kependidikan Profesional

**oleh Sumarjo, S.Pd (SMP N 9 Yogyakarta)**

ISBN 979620428-X



**DPP IKA UNY**

Kampus UNY Karangmalang (Gerbang Timur UNY)  
Jl. Affandi Gejayan, Yogyakarta  
2009



# PROCEEDING MAKALAH SEMINAR NASIONAL REVITALISASI PERAN UNY DALAM MEWUJUDKAN TENAGA KEPENDIDIKAN PROFESIONAL

Pointer Revitalisasi UNY dalam Upaya Peningkatan  
Profesionalisme Guru

**oleh Prof. Dr. Gunawan (FBS UNY)**

Harapan dan Realitas Pendidikan dalam Implementasi Sekolah  
Berstandar Internasional

**oleh Timbul Mulyono, M.Pd (SMU N 10 Yogyakarta)**

Bermain dalam Pembelajaran Bukan Guru Profesional?

**oleh Sudarmaji, M.Pd (FBS UNY)**

Peran LPTK dalam Mengembangkan Pendidikan Kejuruan  
secara Holistik dan Implikasinya Bagi Penyiapan Guru  
Kejuruan Profesional

**oleh Wagiran (FT UNY)**

Upaya Peningkatan Mutu Calon Guru: Sisi kecil upaya  
Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia

**oleh Retno Endah SM (FBS UNY)**

Pengembangan Mutu Sumber Daya Akademik Sekolah (Guru)  
dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan

**oleh Sutopo, M.T (FT UNY)**

Implementasi Transformasi Teknologi dalam Meningkatkan  
Kualitas Pembelajaran Kejuruan Bidang Teknik

**oleh Dr. Sudji Munadi (FT UNY)**

Peran Sentral LPTK dalam Mencetak Calon Guru Profesional

**oleh Senam, Ph.D (FMIPA UNY)**

Menjadi 'Guru Baru' dalam Rangka Mewujudkan Tenaga  
Kependidikan Profesional

**oleh Sumarjo, S.Pd (SMP N 9 Yogyakarta)**

ISBN 979620428-X



9 796204 288 >

**DPP IKA UNY**

Kampus UNY Karangmalang (Gerbang Timur UNY)  
Jl. Affandi Gejayan, Yogyakarta  
2009

# PROCEEDING MAKALAH SEMINAR NASIONAL REVITALISASI PERAN UNY DALAM MEWUJUDKAN TENAGA KEPENDIDIKAN PROFESIONAL

*Penulis :*

Prof. Dr. Gunawan  
Timbul Mulyono, M.Pd  
Sudarmaji, M.Pd  
Wagiran  
Retno Endah SM  
Sutopo, M.T  
Dr. Sudji Munadi  
Senam, Ph.D  
Sumarjo, S.Pd

*Desain Sampul:*

Tim Grafika Indah

*Penerbit :*

CV. Grafika Indah

*Layout Isi:*

Tim Grafika Indah

ISBN 979820428-X



## **Kutipan Pasal 44:**

### **Sanksi Pelanggaran Undang-undang Hak Cipta 1987**

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi ijin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.100.000.000.00 (seratus juta rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.50.000.000.00 (lima puluh juta rupiah).

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Daftar Isi.....	iii
Kata Pengantar.....	v
Pointer Revitalisasi UNY dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru, oleh Prof. Dr. Gunawan (FBS UNY).....	1
Harapan dan Realitas Pendidikan dalam Implementasi Sekolah Berstandar Internasional, oleh Timbul Mulyono, M.Pd (SMU N 10 Yogyakarta) .....	4
Bermain dalam Pembelajaran Bukan Guru Profesional? oleh Sudarmaji, M.Pd (FBS UNY) .....	14
Peran LPTK dalam Mengembangkan Pendidikan Kejuruan secara Holistik dan Implikasinya Bagi Penyiapan Guru Kejuruan Profesional oleh Wagiran (FT UNY) .....	27
Upaya Peningkatan Mutu Calon Guru: Sisi kecil upaya peningkatan mutu Pendidikan di Indonesia, oleh Retno Endah SM (FBS UNY).....	41
Pengembangan Mutu Sumber Daya Akademik Sekolah (Guru) dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan, oleh Sutopo, M.T (FT UNY).....	50
Implementasi Transformasi Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kejuruan Bidang Teknik, oleh Dr. Sudji Munadi (FT UNY) .....	58
Peran Sentral LPTK dalam Mencetak Calon Guru Profesional, oleh Senam, Ph.D (FMIPA UNY).....	71
Menjadi 'Guru Baru' dalam Rangka Mewujudkan Tenaga kependidikan Profesional, oleh Sumarjo, S.Pd (SMP N 9 Yogyakarta)	86

\*\*\*

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrochmanirrochim*

Assalamu"alaikum, wr, wb

Marilah kita panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga proceeding makalah seminar Nasional Revitalisasi peran UNY dalam mewujudkan tenaga kependidikan profesional telah dapat diselesaikan.

Seminar nasional diselenggarakan IKA UNY bertepatan dengan Dies Natalis ke-45 UNY dan temu kangen alumni UNY menghadirkan pembicara Bapak Prof. Dr. Mukhlas Samani, Direktur Ketenagaan Ditjen Dikti, Prof. Dr. Gunawan, Guru besar FBS UNY, dan Drs. Timbul Mulyono, M.Pd, kepala sekolah SMAN 10 Yogyakarta. Disamping makalah yang disajikan oleh para pembicara tersebut, beberapa peserta seminar/alumni UNY juga menyampaikan makalahnya. Agar makalah dari penyaji dan peserta seminar/alumni dapat dibaca oleh khalayak umum maupun warga alumni UNY maka disusunlah proceeding ini Dengan harapan pemikiran-pemikiran yang telah disampaikan oleh pembicara maupun peserta seminar tentang berbagai kebijakan pendidikan khususnya terkait dengan peran LPTK, serta pengalaman di lapangan yang menyangkut keberhasilan dan hambatan yang dialami saat ini dapat digunakan sebagai landasan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dimasa depan.

UNY sebagai institusi LPTK menyadari akan tantangan bidang kependidikan yang semakin kompleks, tidak hanya karena UNY harus mampu mewujudkan program peningkatan profesionalisme pendidik sebagaimana yang diamanatkan UU RI No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, melainkan juga UNY dan LPTK pada umumnya harus mampu menghasilkan lulusan yang siap untuk memasuki percaturan dunia yang sangat kompetitif. Untuk mampu menyelesaikan persoalan tersebut,

kiranya LPTK harus secara terus menerus menyikapi secara kritis terhadap setiap kebijakan nasional.

Tema yang diangkat dalam seminar nasional ini sangat tepat menjawab persoalan-persoalan bidang kependidikan tersebut, dengan harapan makalah-makalah yang dimuat dalam proceeding ini dapat bermanfaat bagi warga UNY pada khususnya dan LPTK pada umumnya.

Sekian terima kasih

Wassalamu'alaikum, wr, wb.

Yogyakarta, 5 Juni 2009  
Ketua Umum IKA UNY,

Prof. Dr. Herminarto Sofyan.

# **Bermain Dalam Pembelajaran Bukan Guru Profesional?**

## **Abstrak**

Oleh: Sudarmaji

Manusia bermain setiap harinya. Tidak hanya anak-anak saja yang bermain, tetapi semua orang segala umur. Bermain merupakan fenomena yang berkembang dalam masyarakat sejak dahulu kala, sebagai upaya melakukan relaksasi.

Bermain biasanya dalam suasana informal, sementara pembelajaran di satuan pendidikan berlangsung formal. Mungkinkah permainan yang membuat suasana informal itu diselenggarakan dalam proses belajar mengajar yang bersuasana formal? Apakah kemudian ketidakformalan suasana pembelajaran itu menjadikan guru tidak profesional?

Syarat permainan ada pemain dan objek yang memiliki muatan peningkatan kompetensi dan metode yang jelas. Bermain membuat pembelajar merasa senang bila diterapkan pada waktu yang tepat dan didisain dalam pembelajaran yang benar. Bermain tidak hanya di dalam kelas tetapi bisa juga dilaksanakan di luar kelas terutama untuk memperkenalkan benda-benda yang sebenarnya. Dengan demikian guru sebagai tenaga pendidik profesional tetap memegang kendali tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Kata Kunci: Permainan, Pembelajaran, Profesional

## **1. Pendahuluan**

Bermain adalah sebuah fenomena yang berkembang secara menyeluruh di dalam masyarakat. Setiap orang bermain setiap harinya. Meskipun begitu bermain dalam lingkup pembelajaran di sekolah masih terasa tidak lazim. Permainan biasanya dilakukan dalam waktu senggang, di Taman Kanak-kanak dan di pendidikan dasar. Tapi di satuan pendidikan tingkat menengah peserta didik diharapkan tidak bermain, melainkan belajar dan bekerja. Yang tidak diperhatikan di sini adalah bahwa sebenarnya bermain mempunyai peranan dalam semua tingkat satuan pendidikan, dari tingkat dasar sampai tingkat menengah bahkan juga perguruan tinggi. Dengan begitu, permainan bisa memperkaya sistem pembelajaran sehingga menjadi lebih bervariasi.

Selain itu, sekolah membutuhkan sarana pemberian materi yang beraneka ragam. Pendidikan modern harus bertujuan untuk membentuk kemandirian, tanggungjawab, pendalaman materi, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan kompetensi-kompetensi sosial yang lain. Di sinilah dibutuhkan permainan sebagai variasi pendidikan dan pemahaman dalam pembelajaran. Permainan memungkinkan terwujudnya pembelajaran mandiri, kelompok dan tim (Klippert.1996: 9).

Oleh sebab itu permasalahan yang bisa diidentifikasi adalah apa itu bermain? Kenapa manusia itu butuh bermain? Apa arti penting dari sebuah permainan bagi manusia. Mengapa peserta didik di sekolah harus bermain dan apa masalah-masalah dalam permainan di sekolah? Mengapa orang harus belajar bermain? persyaratan-persyaratan penting apa saja yang dibutuhkan untuk kelancaran program permainan di sekolah?, apa kriteria-kriteria didaktik yang membatasi bahwa tidak semua permainan sesuai bagi peserta didik di sekolah, bagaimana gambaran umum dari berbagai permainan yang sesuai, sehingga peserta didik bukan hanya belajar untuk bermain, namun bermain untuk belajar.

## **2. Apakah bermain itu?**

Dalam kehidupan sehari-hari sebuah permainan mudah dikenali. Sehingga dalam bahasa tidak resmi, kata bermain-main di satu sisi berarti melakukan pekerjaan sia-sia, di sisi lain kata bermain mengandung sinonim untuk relaksasi, istirahat dari rutinitas dan menghilangkan kepenatan sehari-hari (Baer, 1995, Hal. 15). Permainan bagi manusia lebih tua dari kebudayaan, bahkan kebudayaan itu sendiri muncul dari permainan-permainan, seperti yang dikatakan oleh Huizinga dalam bukunya "Homo Ludens" (manusia yang bermain) yang dikuatkan juga dari sumber-sumber lain (Huizinga, 1958). Dalam setiap kebudayaan, tradisi bermain akan terus dilanjutkan meskipun permainan-permainan tradisional akan tergeser oleh kebudayaan luar. Budaya membentuk masyarakat. Tidak hanya manusia, bahkan binatangpun bermain meskipun mereka tidak memiliki kebudayaan. Melalui permainan, dapat dibedakan antara makhluk hidup dan mesin, karena bermain menggunakan akal dan insting. Dari permainan itulah muncul semua elemen kebudayaan. Orang bisa bermain dengan serius meskipun hasil dari permainan tersebut tidak mempunyai konsekuensi dalam kehidupan nyata. Hasil akhir sebuah permainan tidak relevan dan

tidak penting bagi kehidupan nyata. Hasil permainan hanya penting untuk pemain dan penonton yang terlibat dalam atmosfer permainan. Dalam sebuah permainan kita berpura-pura bahwa itu adalah sebuah kasus: Kita menciptakan permainan, melempar dadu, bermain kartu dan melempar koin mata uang” (Meyer/Paradise,1994,Hal.10).

### **3. Hipotesa Alasan Mengapa Manusia Bermain**

Mencari alasan mengapa manusia bermain sama sulitnya dengan mendefinisikan permainan itu sendiri. Berikut ini teori-teori terpenting alasan manusia bermain.

#### **a. Teori cadangan kekuatan**

Sesuai dengan buku ”Prinsip Psikologi” yang ditulis oleh Herbert Spencer pada tahun 1885, bahwa setiap makhluk hidup mempunyai persediaan energi yang lebih besar dari pada energi yang digunakannya untuk beraktivitas. Hal ini memungkinkan keseimbangan organisme dan pelestarian jenis makhluk hidup . Cadangan energi yang berlebihan dan tidak dipergunakan untuk bermain (Pfeifer, 1990,Hal. 82).

#### **b. Fungsi rekreatif**

Bahkan Aristoteles dan Plato pun berpendapat bahwa fungsi rekreasi dalam bermain disela-sela kepenatan sehari-hari membuat pekerjaan lebih terasa ringan. Pemikiran dasar tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pekerjaan ini masih selalu di kaji dalam diskusi-diskusi dan berkembang dalam pengaruh perkembangan industri (Pfeifer, 1990, Hal. 79). Schiller menulis bahwa manusia mempunyai kebutuhan dalam nafsu dan moral, dimana permainan antar kedua kebutuhan tersebut menjadi permainan antara keinginan dan nafsu yang dibatasi oleh moral, namun tetap bertujuan untuk mengurangi kepenatan hidup. ”Pada akhirnya dikatakan sekali lagi bahwa manusia bermain ketika dia mengetahui makna manusiawinya, dan manusia menjadi manusia sejati ketika dia bermain (Schiller, dikutip oleh Pfeifer, 1990, Hal. 80). Piaget menulis dalam ”Terapi anak psikoanalitik” bahwa permainan merupakan terapi pengobatan anak yang bisa dilakukan sendiri. Di kehidupan sehari-hari anak-anak selalu didominasi oleh

orang dewasa dan mereka harus patuh. Dalam permainan anak-anak bisa mengubah sendiri peraturan sehingga mereka bisa mendominasi (Preifer, 1990, Hal. 86). Begitu juga "Scheller dan Lazarus menulis tentang fungsi penyembuhan dalam permainan, dimana selama permainan sistem yang kelelahan bisa beristirahat dan mengumpulkan kekuatan baru" (Oeter, 1995: 250). Oleh karena dalam permainan orang merasakan "..... kepercayaan diri yang optimal, sistem kerja tubuh bekerja secara lancar, konsentrasi otomatis, pengalaman masa lalu dinon-aktifkan dan orang bermain bukan dipisahkan dari dunia nyata, namun bermain seiring aktifitas sehari-harinya "(Oeter, 1995, Hal. 251).

c. Abreaksi dari naluri dan insting

Menurut teori Katarsis dari Carr permainan mempunyai fungsi membersihkan jiwa (Pfeifer, 1990, Hal. 86). Psikologi tingkat lanjut menemukan dalam permainan adanya fungsi kesenangan sehingga muncul prinsip pergaulan, seperti Freud menyebut hal itu sebagai prinsip penataan jiwa manusia. Manusia ingin mengganti pengalaman keseharian yang tidak menyenangkan dengan permainan (Contoh: teriakan frustrasi dan kegelisahaan penonton pertandingan sepakbola) atau juga manusia ingin memproses ulang dan melupakan sebuah pengalaman yang tidak menyenangkan (Permainan bersenang-senang setelah kunjungan ke dokter gigi). Oleh sebab itu bermain menurut teori ini adalah refleksi dari kejadian atau peristiwa sebelumnya (asimilasi) (Pfeifer, 1990, Hal. 87-88). Permainan berada di bawah paksaan kebutuhan untuk melepaskan ketegangan, seperti yang ditulis oleh Freud di bukunya "Alam abadi prinsip kesenangan"(Scheuerl, 1994, Hal. 70)

d. Pelatihan Mandiri (Tindakan percobaan)

Hilbert Mayer berpendapat bahwa bermain berfungsi juga sebagai kegiatan melatih diri sendiri. Dengan begitu orang dalam bermain juga bisa belajar mengenai pengetahuan metode, disiplin diri, ketrampilan sosial serta orientasi produk tanpa takut konsekuensi timbulnya pengaruh yang signifikan pada kehidupan nyata jika orang melakukan kesalahan-kesalahan (Meyer, 1997, Hal. 345). Begitu juga B.Otto melihat dalam permainan terdapat

fungsi yang memungkinkan anak mengembangkan persiapan dalam menghadapi hidup, karena "semakin patuh seseorang di masa kecilnya terhadap peraturan-peraturan permainan, akan semakin siap dia menghadapi pekerjaan-pekerjaan di masa dewasanya" (Scheuerl, 1994, Hal. 27-28).

e. Rantai pengaktifan.

Sesuai dengan hal yang dikatakan oleh psikolog Heckhausen bahwa dalam permainan ada lingkaran pengaktifan dan pertukaran terus-menerus antara ketegangan, mengurangi ketegangan, ketegangan, mengurangi ketegangan, dst. (Oerter, 1995, Hal. 262-263).

f. Permainan adalah sebuah bentuk asli yang tidak ada asal-usulnya, dilakukan sebagai usaha pencarian tujuan akhir dan penghargaan diri.

Huizinga (1958) dalam bukunya "Homo Ludens" yang tersebut di atas, mengemukakan bahwa terdapat permainan baik dalam tiap kebudayaan manusia begitu juga dalam dunia binatang. Dia menunjukkan dalam karyanya bahwa kebudayaan manusia muncul dari permainan-permainan. Permainan sudah ada sebelum adanya kebudayaan, karena kebudayaan membutuhkan masyarakat dalam skala yang lebih besar. Oleh karena itu permainan adalah pola dasar kehidupan manusia, yang tidak bisa didefinisikan dan dijelaskan.

#### **4. Permainan di satuan pendidikan untuk pencegahan masalah-masalah yang mungkin timbul.**

a. Mengapa peserta didik harus bermain di satuan pendidikan?

Dalam sebuah permainan, kemampuan berkomunikasi serta kemampuan mengeksperikan peranan meningkat. Selain itu juga dibutuhkan strategi kerjasama, fantasi dan kreatifitas (Klippert, 1996, Hal. 15). Kualifikasi-kualifikasi tersebut akan diperlukan peserta didik di masa mendatang ketika memasuki dunia kerja. Meskipun dalam paham Taylorismus (1991) hal yang paling utama adalah mekanisme sistem (contoh: Pekerjaan yang dilakukan mesin di perusahaan mobil Ford), namun di masa mendatang pekerjaan

manusia akan mendapatkan prioritas. Saat ini mesin mengambil alih pekerjaan manusia, sedangkan tenaga kerja manusia harus menunggu, memperbaiki dan merancang (Karl). Begitulah sistem kerja di perusahaan Siemens yang baru berkembang sekitar 3 tahun terakhir memproduksi 50% produk mereka (Karl). Oleh karena itu di masa mendatang tenaga kerja akan dituntut memiliki kualifikasi-kualifikasi utama (kemampuan dalam komunikasi, kerjasama, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, kemandirian, tanggung jawab, pertahanan diri, kreatifitas serta kemampuan belajar) juga dalam 4 kompetensi keterampilan (kompetensi diri, keterampilan dalam pemilihan metode, kompetensi dalam bidang keahlian dan kompetensi sosial). Oleh sebab itu rencana pembelajaran harus berorientasi peserta didik. Hal itu dimungkinkan dengan permainan yang berhubungan dengan tema-tema pelajaran yang dibahas, karena permainan memungkinkan sebuah sistem pembelajaran yang aktif, kreatif, dan mandiri, sehingga menimbulkan komunikasi dan kepercayaan diantara peserta didik serta antara peserta didik dengan guru (Klippert, 1996, Hal. 15). Dengan begitu pengalaman peserta didik diperoleh dengan cara yang menyenangkan dan tanpa konsekuensi serius. Hilbert Meyer (1997, Hal. 15) mengemukakan bahwa permainan adalah sebagai tindakan percobaan. Di dalam sebuah permainan tingkah laku peserta didik bisa diuji. Selain itu peserta didik mendapatkan pengalaman, mengenai hubungan dan menyimpulkan sendiri serta belajar bertanggung jawab. Hal ini penting untuk pembentukan jiwa kemandirian peserta didik, dimana nantinya di masa mendatang mereka akan berperan dalam dekomkrasi dan ekonomi di negaranya. Pestalozzi, Locke dan Russeau berpendapat bahwa permainan adalah dasar dari kemampuan pengetahuan dan moral seseorang (Klippert, 1996, Hal. 15).

Alasan penting adanya pengaruh kuat permainan dalam pembelajaran adalah bahwa dengan menyisipkan permainan dalam pembelajaran peserta didik bisa memahami bahan pelajaran dengan lebih intensif dan teliti. Para peserta didik juga cenderung tidak lari dari masalah dan mencari solusi akan masalah-masalah mereka (Kaiser/Kaminsky, 1997, Hal. 147). Seperti istilah yang dipakai Brunner, para peserta didik menjadi 'kompeten' (adanya motivasi

untuk berkompetensi). Dengan adanya ketertarikan yang tinggi, pengalaman dan keahlian yang diperoleh peserta didik tersimpan lebih dalam di ingatan (kompetensi diperoleh dengan adanya tindakan). Ketika peserta didik bisa mengidentifikasi sebuah benda, dia memberi benda tersebut sebuah makna sesuai pengalaman yang dia peroleh, dan dengan begitu ingatan akan lebih tersimpan dengan baik (Gudjons, 1997, Hal. 7-8). Terdapat hubungan yang erat antara tindakan dengan ingatan. Jika indera yang digunakan lebih banyak, maka daya ingatnya akan lebih tinggi. Karena manusia menyimpan 20% dari apa yang dia dengar, 30% dari apa yang dia lihat, 80% dari yang disimpulkannya sendiri dan menyimpan 90% dari apa yang dia lakukan sendiri (Gudjons, 1994).

Dikarenakan hampir dalam setiap permainan peserta didik bertindak menjadi objek dan harus bertindak sendiri-sendiri, maka permainan sangat sesuai untuk belajar ilmu pengetahuan.

Namun di sekolah hal yang mendominasi pelajaran adalah pertanyaan-pertanyaan dari guru (Rumpf, 1998). Kaiser dan Kaminsky (1997, Hal. 81) membagi bentuk-bentuk pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Jerman, pelajaran sosial dan ilmu pengetahuan alam sebagai berikut: Pelajaran langsung/ ceramah 78,86%, bekerja sendiri 10,24%, bekerja berpasangan 02,88%, pekerjaan berkelompok 07,43% dan bekerja sama satu kelas 02,59%. Disini terlihat bahwa pelajaran masih berpusat pada sekolah, dalam hal ini guru. Karena kompetensi yang diperoleh peserta didik tetapi mencukupi dan tidak maksimal, karena gurulah yang aktif memberikan pernyataan. Hal ini menyebabkan:

- 1) Peserta didik hanya bisa menghafal sementara, yaitu hal yang dihafalkan tidak bertahan lama dengan ingatan peserta didik
- 2) Menghambat fantasi dan imajinasi, karena dalam dominasi guru, hanya ada pilihan benar dan salah dalam ingatan peserta didik
- 3) Peserta didik merasa tidak perlu memahami dengan benar, hanya perlu menjawab pertanyaan guru dengan benar (Rumpf, 1998).

Selain itupsikis tubuh dan emosi peserta didik yang dimasa mendatang penting untuk kehidupan peserta didik, juga dibentuk di sekolah. Karenanya peserta didik harus belajar membatasi ekspresi dalam mengeluarkan emosi, perasaan, seperti berteriak dan mengeluh serta mengatur mimik muka dan bahasa tubuh yang lain.

Bahkan beberapa guru melarang cara menghitung dengan tangan (Rumpf). Hal-hal di atas, yang disebut dengan istilah 'binatag dalam biologis manusia, dilarang dilakukan di kelas juga dalam ujian-ujian. Namun tidak termasuk hal-hal yang dilakukan di luar kelas, seperti bermain-main dan membelai anjing. Karena kegiatan-kegiatan tersebut subjektif, menurut karakter masing-masing peserta didik dan tidak bisa ditentukan. Bagi manusia hal yang nyata adalah fakta dari dunia luar dan lingkungan yang terpisah dari pemikiran subjektifnya (Rumpf, 1988). Begitulah makna pembelajaran yang mengajarkan pandangan dan pendapat kepada peserta didik, dalam hubungannya dengan cara mengamati dan menilai gambar-gambar, sebagaimana yang telah dikatakan oleh Cornenius dalam teperinya *Orbis Sensualium Pictus* pada tahun 1658 (1991). Dalam hal ini gambar atau model menjadi pengganti kenyataan yang sebenarnya. Dewasa ini anak-anak menerima banjir gambar-gambar dari televisi, sehingga sebuah gambar sederhana yang ditunjukkan pada mereka menjadi tidak berarti (Rumpf, 1998). Kebalikannya, bermain memungkinkan adanya hubungan yang aktif dengan materi-materi pelajaran. Dengan permainan dalam pembelajaran, di dalamnya juga mempelajari tentang perasaan dan hal-hal abstrak seperti kemenangan dan menerima kekalahan. Dalam sebuah permainan kemampuan dan prestasi juga diuji dan ditingkatkan.

Pengalaman-pengalaman sosial yang diperoleh dimasa kanak-kanak semakin lama semakin berkurang. Salah satu alasannya adalah urbanisasi yang disebabkan oleh industrialisasi. Anak-anak hanya mempunyai sedikit kesempatan untuk mengumpulkan pengalaman sendiri. Akhir-akhir ini terdapat pengurangan pemerolehan pengalaman sosial karena mayoritas keluarga dewasa ini adalah keluarga kecil. Bahkan tidak jarang sebuah keluarga hanya terdiri dari satu orang tua dan satu anak (Gudjons, 1994, Hal. 13). Hal ini terjadi seiring dengan menurunnya juga pemerolehan pengalaman anak-anak tentang lingkungan. 20 tahun yang lalu seorang anak bermain di luar rumah rata-rata 30 jam per minggu, sementara anak jaman sekarang hanya di luar selama 15 jam, disebabkan juga karena 80% kegiatan yang berhubungan dengan hobby dilakukan dalam kamar (Grefe, 1997, Hal. 56). Selain itu juga bahaya bermain di jalanan dan daya tarik televisi juga menjadi penyebab sehingga anak-anak jarang

meninggalkan rumah. Hal ini mempengaruhi perubahan bentuk bentuk permainan anak-anak dewasa ini, karena anak hanya berada di sekolah, di kamar, di tempat olahraga, dan di kamar teman. Jalanan-jalanan dan halaman yang biasanya dipakai bermain sudah digunakan sebagai jalan mobil dan bus. Selain itu juga karena anak-anak dilarang bermain di tempat tertentu, karena mereka membuat keributan, mengganggu ketenangan dan mungkin merusakkan barang-barang (Gudjons, 1994, Hal. 14-15). Beberapa masalah sosial yang telah disebut di atas bisa sedikit diatasi dengan permainan-permainan yang sesuai, seperti bermain peran dan permainan strategi. Selain itu permainan berpengaruh positif terhadap kebersamaan kelas. Di dalam sebuah kelas baru, permainan digunakan sebagai cara untuk berkenalan sehingga bahkan orang-orang luarpun bisa beradaptasi dikelas melalui permainan. Hubungan-hubungan antar peserta didik di kelas juga berkembang lebih baik. Dalam permainan, tiap peserta didik harus mengenal dirinya sendiri sehingga seperti yang sudah dijelaskan di atas, bahwa peserta didik harus bisa menerima kekalahan. Sebaliknya bagi seorang peserta didik yang tidak terlalu pintar bisa menjadi lebih percaya diri bila dia menang dalam suatu permainan. Hal yang terjadi dalam permainan ini sesuai dengan struktur teori pengurangan kelebihan tenaga yang sudah tercantum di atas. Permainan juga bisa mencegah adanya tindak kekerasan dan vandalisme di sekolah.

Aktivitas-aktivitas sensomotorik dan motorik mempunyai arti penting dalam perkembangan struktur otak (Goudjons, 1994). Kekurangan gerak menimbulkan beban statis pada tubuh. Karena itu 05% anak mengalami pembengkokan tulang belakang, 08% mengalami kelainan bentuk dada, 15% mempunyai penyimpangan perilaku psikososial, 16% mempunyai kelainan sikap dan bentuk tubuh, 30% mempunyai kelemahan koordinasi, 33% mempunyai kelemahan ketahanan tubuh, keseimbangan, kecepatan reflek, 37% mengalami kelainan bentuk kaki dan 50% anak-anak tidak bisa bergerak sesuai dengan umurnya (Goudjons, 1994).

Dapat disimpulkan bahwa banyak anak yang tidak menguasai dan tidak bisa melakukan latihan-latihan fisik sederhana.

- Mereka tidak bisa verjalan mundur,
- Mereka tidak bisa berlari dengan karung,

- Merka jungkir balik tidak bisa lurus, melainkan dengan sisi tubuh,
- Mereka tidak bisa menangkap mainan Sturze (mainan lempar tangkap seperti Friesbee).

Di sinilah dibutuhkannya permainan gerak baik selama pelajaran dan juga selama istirahat. Sebagai pemanasan saya sertakan di Sub Bab 6.2 beberapa permainan yang bisa dilakukan di halaman selama istirahat.

Kehidupan anak-anak semakin dipengaruhi oleh dunia elektronik. Dalam hal ini anak-anak tidak melihat kenyataan secara langsung, namun hanya fenomena buatan yang palsu dan bisa berubah setiap saat. Anak menerima banjir gambar dari televisi, di mana televisi sebenarnya akhirnya juga menggambarkan dunia nyata, namun dengan ,menonton televisi, anak mendapatkan pengalaman tidak langsung. Seorang anak Amerika dari masa kanak-kanaknya sampai beranjak dewasa duduk di depan televisi selama 16.000 jam. Bahkan dia menghabiskan lebih banyak waktunya di depan televisi fdari pada dengan ayahnya (Goudjons, 1994, Hal. 15-18). Hal ini memperjelas fenomena perolehan informasi dan pengalaman sesuai ikon/ tanda, yang mendominasi masyarakat dewasa ini. 90% informasi hanya diterima dari indera penglihatan, sehingga indera-indera lain menjadi tidak berkembang dan kerdil (Maaßen, 1994, Hal. 221). Kecenderungan ini diperkuat sejak jaman komputerisasi. Dunia maya telah menggantikan jiwa dan kepribadian anak-anak yang sebenarnya, diman di dalam cyberspace tidak ada kenyataan (Bandingan: Bünker, 1997, Hal. 108-126). Karena itu yang harus dilakukan anak-anak pertama adalah kembali belajar bermain, karena mereka sudah terbiasa dengan peran hanya menjadi penonton. Anak-anak jaman dulu mengenal sampai 100 permainan gerak, sedangkan anak-anak jaman sekarang hanya mengenal 5 macam (Grefe, 1999). Hal-hal tersebut mempengaruhi kurangnya gerak dan peningkatan gangguan-gangguan motorik pada anak-anak, seperti yang telah dikemukakan di depan. Dalam hal ini sekolah harus mengambil tindakan untuk mendukung kembalinya permainan di dunia anak-anak, dengan memberikan ide-ide permainan dan juga tempat, ruang, dan waktu bermain.

b. Masalah-masalah yang bisa timbul dalam penerapan permainan di sekolah

Setelah dalam bab sebelumnya dikemukakan alasan-alasan pentingnya permainan dalam pembelajaran, di sini juga dikemukakan masalah-masalah yang timbul dengan dilaksanakannya permainan dalam pembelajaran. Yang harus diperhatikan, bahwa banyak masalah yang bisa timbul dan hanya beberapa diantaranya yang akan dijelaskan di sini, juga masalah-masalah di sini tidak berlaku untuk semua jenis permainan.

Seorang guru hendaknya membiasakan diri dengan berbagai peran. Guru harus juga berperan sebagai perantara dan penasehat. Oleh karena itu guru harus siap dengan ketidakdisiplinan peserta didik, karena tidak semua peserta didik terbiasa dan siap dalam menggunakan waktu dan kesempatan bebas untuk bermain. Di sini disarankan untuk memulai dengan permainan-permainan sederhana untuk melatih peserta didik agar terbiasa dengan permainan di sekolah. Guru tidak disarankan untuk langsung memulai dengan permainan-permainan strategi, karena permainan strategi membutuhkan keahlian dan metode yang kompleks. Namun harus diingat bahwa dalam pelajaran tidak boleh selama pelajaran hanya bermain. Hanya bermain saja juga salah, sama halnya dengan tidak bermain sama sekali. Guru harus memperhatikan bahwa prestasi peserta didik tidak turun, terutama dalam ilmu pengetahuan dan ilmu-ilmu eksakta.

Dalam jangkauannya yang paling luas harus diperhatikan bahwa dalam proses pematangan akal pikirannya manusia membutuhkan baik istilah hal yang dipelajari, maupun pengalaman langsung dengan menggunakan panca indera tentang hal yang dipelajari, karena pikiran tanpa isi ingatan adalah kosong, sedangkan pandangan tanpa istilah adalah buta. Karena itu anak-anak dalam proses belajar membutuhkan kontak langsung dan juga istilah benda-benda yang mereka lihat dan mereka sentuh. Kedua proses perolehan informasi tersebut sama-sama dibutuhkan dan saling melengkapi. Namun pelajaran yang hanya terdiri dari praktek seperti bermain-main saja sama tidak masuk akalnya dengan pelajaran yang hanya menitikberatkan pada kata-kata atau penjelasan guru. Alasan-alasan yang disebutkan di atas adalah beberapa kekurangan dari permainan

dalam pembelajaran. Kekurangan-kekurangan tersebut hendaknya bisa dikenali dan dihindari, karena bisa menimbulkan pengalaman yang negatif, seperti hilangnya minat peserta didik pada pelajaran. Dalam permainan-permainan apa saja manusia bisa belajar dan mengapa bisa belajar dari permainan tergantung dari jenis-jenis permainan yang dilakukan.

Kini, dengan sertifikasi guru diharapkan sekali guru dapat memainkan perannya lebih baik lagi kalau belum bisa dikatakan profesional. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Baratz-Snowden dalam Djohar (2009) bahwa sertifikasi guru pada dasarnya adalah membeikan apa yang harus diketahui guru dan kemampuan apa yang dapat dilakukan guru sehingga "*profesional development*" menjadi bagian dari program mewujudkan mutu guru yang berkelanjutan.

## 5. Kesimpulan

Pendidikan modern harus bertujuan untuk membentuk kemandirian, tanggungjawab, pendalaman materi, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan kompetensi-kompetensi sosial yang lain. Di sinilah dibutuhkan permainan sebagai variasi pendidikan dan pemahaman dalam pembelajaran.

Bermain mempunyai peranan dalam semua tingkat satuan pendidikan, dari tingkat dasar sampai tingkat menengah bahkan juga perguruan tinggi. Dengan begitu, permainan bisa memperkaya sistem pembelajaran sehingga menjadi lebih bervariasi.

Mencari alasan mengapa manusia bermain sama sulitnya dengan mendefinisikan permainan itu sendiri. Alasan mengapa manusia bermain adalah berdasar (a) teori cadangan kekuatan (b) fungsi rekreatif (c) abreaksi dari naluri dan insting (d) Pelatihan Mandiri (Tindakan percobaan) (f) rantai pengaktifan.

Dalam sebuah permainan, kemampuan berkomunikasi serta kemampuan mengeksperikan peranan meningkat. Selain itu juga dibutuhkan strategi kerjasama, fantasi dan kreatifitas. Kualifikasi-kualifikasi tersebut akan diperlukan peserta didik di masa mendatang ketika memasuki dunia kerja. Hal inilah yang harus selalu dipikirkan oleh semua pendidik. Pendidik/guru profesional justru harus bisa menciptakan suasana belajar yang kondusif tidak selalu formal

dengan melakukan permainan-permainan yang secara sengaja direncanakan didisain untuk pembelajaran.

### **Daftar Pustaka**

- Djohar, MS. Prof. Dr. 2009: Gurupun Harus Berguru. Grafika Indah. Yogyakarta
- Klingsiek, Georg (1997): Spielen und Spiele im Geographieunterricht. In: Praxis Geographie 5/1997, S. 4-9
- Klippert, Heinz (1996): Planspiele - Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen. Beltz, Weinheim / Basel
- Koenen, Marlies (1990): Spielort Pausenhof. In Pädagogik 1/1990, S. 14-16
- Meyer, Hilbert (1997): Spielen im Unterricht. In: Unterrichtsmethoden II von Hilbert Meyer, Cornelsen, Berlin, S. 342-370
- Oerter, Rolf (1996): Kindheit - Spiel und kindliche Entwicklung. In: Entwicklungspsychologie - Ein Lehrbuch. Herausgegeben von Rolf Oerter und Leo Montada, Beltz, Weinheim, S. 250 - 267
- Oerter, Rolf (1996): Spielendes Lernen, gibt es das?. In: Praxis Schule 5-10 4/1996, S. 6-9
- Paradies, Liane & Hilbert Meyer (1994): Alles nur Spielerei? - Ansprüche an eine Spieldidaktik in der Sekundarstufe I. In: Pädagogik 4/1994, S. 10-16