

**Mewujudkan Suasana Belajar Yang Menyenangkan di Taman Kanak-Kanak**  
(Eka Sapti Cahyaningrum)

Abstrak

The teacher's responsibility at this time was increasingly heavy, that quite justified considering increasingly the strictness of the competition for the life and increasingly fast him the change that happened in the science and technology field, the culture, and the development of the community in a wide manner. The function of the teacher not merely taught and educational but he must know himself as a personal that was called to always accompany participants educated to study. The school and the like was Medan studied where the teacher and the student met to study. For some school students as Medan learned often to become hell and the place that did not please. The student that felt was pressured to be the student who could not take part in the lesson well so as to be expelled, the student that the difficulty economically and social, and the student who experienced the psychological problem, like delinquency and the other hindrance. To the good teacher, where several circles acknowledged him as the professional teacher not only the process that could be passed through by him with the competence test and certification only, but the teacher as a profession

Keywords: The atmosphere studied, The kindergarten

## **Pendahuluan**

Guru merupakan sebuah profesi yang mengutamakan intelektualitas tinggi, yang menuntut kepandaian, kecerdasan, keahlian berkomunikasi, bijaksana, sabar, serta mampu dan mau menerima perbedaan setiap individu peserta didik. Banyaknya tuntutan yang harus dimiliki oleh seorang guru tersebut membuat profesi guru tidak bisa diampu oleh setiap orang, meskipun ia pandai dan cerdas tetapi jika tidak menguasai aspek lainnya maka ia akan kesulitan sebagai guru.

Diantara komponen-komponen sistem pendidikan yang bersifat *human resources*, yang selama ini mendapatkan perhatian lebih banyak adalah tenaga guru, hal ini dikarenakan guru dipandang sebagai faktor kunci yakni melakukan interaksi secara langsung dengan muridnya dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kadar kualitas guru dipandang sebagai penyebab kadar kualitas *output* siswa.

Sebagai orang yang bertugas mengajar dan mendidik, guru melaksanakan berbagai kegiatan artinya memainkan banyak fungsi yaitu sebagai pembimbing, pembaharu, model atau contoh, penyelidik, konselor, pencipta, yang mengetahui sesuatu, pembangkit pandangan, pembawa cerita dan seorang aktor. Di lingkungan lembaga pendidikan guru sebagai tenaga teknis atau tenaga profesional atau tenaga edukatif yakni personal pelaksana proses mengajar-belajar dan kegiatan kependidikan lainnya (Hadari Nawawi, 1983: 65). Di dalam proses belajar mengajar mengandung makna lebih luas dari pengertian mengajar yakni suatu proses serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik serta berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Ciri-ciri Guru yang efektif adalah (1) berpandangan luas tentang dunia pengajaran yang bermuara pada proses pemanusiaan manusia; (2) memiliki rasa percaya diri dan mempercayai orang lain; (3) memiliki pengetahuan dan informasi yang luas dalam bidangnya; (4) mampu berkomunikasi secara efektif, mampu mengembangkan interaksi.

Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Dalam hal ini interaksi tidak hanya sekedar pada hubungan antara guru dengan siswa tetapi berupa interaksi edukatif yakni penyampaian pesan berupa materi pelajaran juga penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar. Dalam proses belajar mengajar guru memegang peranan utama, dan ketika proses itu berlangsung ada satu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar sehingga terjalin interaksi serta saling menunjang.

### **Guru yang Menyenangkan di Taman Kanak-Kanak**

Pembelajaran di taman kanak-kanak pada prinsipnya sama dengan jenjang pendidikan di atasnya. Intensitas perhatian terhadap perkembangan anak didik lebih dominan sehingga peran guru juga lebih menonjol. Pada beberapa lembaga pendidikan anak usia dini(AUD) sering terjadi penetrasi yang sedemikian besar oleh orang dewasa, misalnya dengan mengajarkan berbagai materi pelajaran yang sebenarnya belum saatnya diberikan. Guru di beberapa lembaga AUD telah mengajarkan membaca, menulis, dan berhitung dengan gaya mengajar seperti pada lembaga pendidikan jenjang di atasnya.

Salah satu strategi utama dalam pembelajaran di lembaga pendidikan AUD adalah melalui bermain. Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan dalam kultur manapun. Bagi anak-anak bermain memiliki fungsi dan manfaat yang

sangat penting. Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak spontan dan tanpa beban.

Dunia anak adalah dunia bermain. Karena selama rentang perkembangan usia dini anak melakukan kegiatan dengan bermain, mulai dari bayi, balita hingga masa kanak-kanak. Kebutuhan atau dorongan internal (terutama tumbuhnya sel saraf di otak) sangat memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas bermain tanpa lelah.

Dalam kegiatan bermain anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan mencipta sesuatu. Anak-anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses, dan bagaimana sesuatu itu berfungsi dalam kehidupannya. Anak-anak mencoba menguasai dan mengontrol proses dan hasil dari hasrat akibat ulah mereka. Mereka meniru-niru apa yang mereka lihat dan mereka rasakan (Bronson, 1999). Banyak aktivitas manusia dan binatang yang dikategorikan sebagai bermain. Seekor kucing mempermainkan ekornya sendiri, sekelompok anak membidik kelereng, anak perempuan berpura-pura mengasuh anak dengan media boneka, dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain (Garvey, 1990 dalam Tadkirotun 2005).

## **2. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain anak mencoba gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan dan memperoleh jawaban atas persoalan mereka. Melalui permainan menyusun balok seorang anak dapat belajar menghubungkan ukuran obyek dengan lainnya. Mereka belajar memahami bagaimana balok yang besar menopang balok kecil.

Bermain diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan ini dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan, atau tekanan dari pihak luar ( Hurlock, 1997). Bermain adalah dunia kerja anak usia prasekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa batas usia. Konvensi Hak Anak pasal 31 "hak anak untuk beristirahat dan bersantai bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni". Melalui bermain anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosio emosional. Kenapa anak belajar lewat bermain ? Karena bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak. Dengan demikian anak dapat belajar berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya.

Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar secara informal dan formal. Sebagai contoh pada awalnya saat bermain dengan balok-balok, anak mempelajari berbagai bentuk geometris, mengetahui namanya, mengenali bentuknya, belajar berkonsentrasi dan menekuni tugasnya. Pengenalan terhadap bentuk menjadi dasar bagi pengenalan

terhadap huruf dan angka. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak sehingga siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu bermain juga sebagai sarana latihan dan mengelaborasi keterampilan yang diperlukan saat dewasa nanti. Contohnya bayi menggerak-gerakkan jari tangan dan kaki tujuannya sebagai latihan untuk mengontrol tubuhnya. Bayi berceletoh untuk melatih otot-otot lidah yang dibutuhkan untuk bicara.

Bermain berbeda dengan bekerja meskipun keduanya mengandung unsur aktivitas. Bekerja merupakan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir, sedangkan bermain tidak. Hasil akhir dalam kegiatan bermain bukanlah sesuatu yang penting. Kegiatan dalam bermain menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, sedangkan dalam bekerja efek tersebut tidak selalu muncul. Misalnya sekelompok anak yang lomba lari apabila dia melakukan dengan tanpa syarat, dilakukan dengan senang dan tanpa syarat maka kegiatan tersebut termasuk kegiatan bermain, sebaliknya sekelompok anak yang lomba lari dan itu dalam pertandingan yang serius dengan hasil yang sudah ditargetkan meskipun kegiatannya sama namun termasuk bekerja. Bermain bagi anak dengan peristiwa peristiwa, situasi, interaksi dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif dan orientasi tujuan. Lebih lanjut bermain bersifat mana suka sedangkan bekerja tidak demikian. Atau lebih jelasnya bermain dilakukan karena ingin dan bekerja karena “harus”.

### **3. Ciri bermain**

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas yang membedakannya dengan kegiatan lain. Kegiatan bermain pada anak-anak, menurut beberapa ahli, memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Bermain selalu menyenangkan dan menikmati atau menggembirakan. Bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriangannya, bermain tetaplah dinilai positif bagi para pemainnya (Garvey, 1990). Hal ini berarti suatu kegiatan dapat dikategorikan bermain jika anak-anak merasa senang dalam melakukan aktivitas. Misalnya, ketika sekelompok anak bermain petak umpet; anak merasa senang sekaligus menikmati kegiatan bersembunyi dan mencari. Aktivitas bersembunyi dan mencari dilakukan dengan menyenangkan bukan sesuatu yang menakutkan. Walaupun anak akan berusaha mencari persembunyian yang aman akan tetapi ia akan tetap merasa senang saat lawan mainnya berhasil menemukannya. Tentu saja hal ini berbeda dengan kegiatan bersembunyi dalam pengertian “buron”.
- b. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti anak bermain bukan karena melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain tetapi semata-mata karena si anak memang ingin melakukannya. Karena motivasi intrinsik, seorang anak dapat memulai dan mengakhiri kegiatan bermain kapan pun mereka inginkan, dan karena motivasi inilah anak tidak mengharapkan balasan apapun dari orang lain. Misalnya alfa bermain kelereng, bukan karena diperintah untuk bermain kelereng akan tetapi karena alfa memang ingin bermain kelereng.
- c. Bermain bersifat spontan dan sukarela. Kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa/ paksaan. Bermain tidak bersifat wajib melainkan dipilih oleh anak. Saat

bermain ditentukan seketika pada saat anak menginginkan dan dilakukan dengan senang hati tanpa keterpaksaan. Anak sendirilah yang menentukan suatu kegiatan itu akan dilakukan atau tidak.

- d. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai dengan peran dan gilirannya masing-masing.
- e. Bermain bersifat nonliteral, pura-pura atau tidak senyatanya. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tersendiri yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari. Pada saat bermain, anak-anak dapat menanggukkan realitas sehingga waktu, tempat, dan karakter dalam bermain dapat dikompromikan dan tidak terikat dengan realitas. Misalnya anak-anak dapat pura-pura terbang, menjadi monster sesuai dengan kesepakatan dalam kelompok. Kualitas pura-pura memungkinkan anak bereksperimen dengan kemungkinan-kemungkinan baru (Tedjasaputra, 2001)
- f. Bermain tidak mempunyai kaidah ekstrinsik, artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya. Aturan dibuat sesuai dengan kebutuhan. Contohnya sekelompok anak bermain petak umpet, anak-anak mempunyai kesepakatan batas-batas persembunyian, waktu berburu dan tanda kemenangan.
- g. Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan setiap anak yang bermain.
- h. Bermain bersifat fleksibel, artinya seorang anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan apa saja yang mereka inginkan. Adakalanya si anak bebas berpindah-pindah dari satu kegiatan ke kegiatan bermain yang lain dalam waktu yang tidak terlalu lama (Solehuddin, 2000)

Secara ringkas, ciri-ciri bermain dapat dijabarkan dalam tabel berikut ini :

<b>CIRI-CIRI</b>	<b>KETERANGAN</b>
Menyenangkan	Bermain itu menyenangkan dan anak menikmati kegiatan ini
Motivasi Intrinsik	Anak ingin bermain karena dorongan dari dalam, bukan karena disuruh orang lain
Spontan/ Sukarela	Anak bermain karena dorongan spontan tanpa paksaan
Ada peran aktif pemain	Semua pemain berperan secara aktif saat bermain, sehingga kegiatan bermain berjalan lancar dan menyenangkan
Nonliteral	Saat bermain anak berpura-pura menjadi sesuatu, atau bertindak sesuatu
Kaidah nonekstrinsik	Bermain memiliki aturan sendiri yang disepakati pemainnya
Aktif	Anak terlibat aktif, tidak diam saja, baik secara fisik maupun emosi
Fleksibel	Anak dapat beralih kegiatan, anak bebas memilih apakah akan ikut bermain atau memilih permainan lain.

#### **4. Manfaat Bermain**

Bermain tidak sekedar bermain-main. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui interkasinya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah obyek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi. Dengan mendampingi anak bermain, pendidik/orang tua dapat melatih anak untuk berlatih bersabar, mengendalikan diri, dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang baik adalah mengarahkan anak untuk dapat mengendalikan dirinya kelak dikemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak dikemudian hari.

Secara fisik, bermain memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Permainan seperti dalam olahraga misalnya lari, lempar bola dapat mengembangkan kelenturan, kekuatan serta ketahanan otot pada anak. Permainan

kata-kata merupakan suatu kegiatan melatih otot organ bicara sehingga kelak pengucapan kata-kata menjadi lebih baik.

Dalam bermain, seorang anak belajar berinteraksi secara sosial, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial dan belajar berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya. Dalam bermain anak juga belajar menjalankan perannya baik yang berkaitan dengan jender maupun yang berkaitan dengan peran dalam kelompok bermainnya. Misalnya dalam bermain perang-perangan seorang anak dapat belajar : satu anak menjadi pimpinan dan lainnya menjadi bawahan. Atau yang kaitannya dengan jender anak-anak bermain sesuai dengan budaya dan masyarakat setempat misalnya anak-anak perempuan bermain masak-masakan dan anak laki-laki bermain perang-perangan. Dalam hal ini anak-anak menjalani proses pembentukan identifikasi diri dengan bercermin pada hal-hal yang ada di masyarakat.

Melalui bermain seorang anak juga mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya, hal ini dikarenakan melalui permainan serta alat-alat permainan anak-anak dapat belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan ini sendiri merupakan suatu proses dinamis dimana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasan dasar pengetahuannya dalam proses belajar di tingkat pendidikan lebih lanjut.

## **5. Penutup**

Menjadi guru yang menyenangkan di lembaga pendidikan apapun tidaklah mudah. Salah satu contoh yang kami angkat di atas berlangsung dalam konteks pendidikan di taman kanak-kanak. Salah satu strategi yang paling tepat untuk pembelajaran di taman kanak-kanak adalah melalui bermain. Kegiatan bermain tentu

menyenangkan dan merupakan suatu hal yang sangat menggembirakan bagi jiwa dan emosi anak, karena pada masa-masa itulah mereka menemukan dunia anak sebenarnya. Tetapi sering terjadi kesalahan fatal yang dilakukan orangtua, guru dan pengasuh terhadap anak. Mereka salah mengartikan tentang pentingnya bermain pada usia kanak-kanak. Disinilah sebenarnya diperlukan pengetahuan dan kejelian untuk menangkap masa tumbuh kembang anak dengan kecerdasan yang luar biasa.

Atas dasar kondisi itu, maka bermain sambil belajar merupakan prinsip utama dalam mengembangkan segala potensi anak usia dini melalui stimulasi pendidikan. Bermain sambil belajar bukan bermain bebas melainkan suatu aktivitas yang dirancang secara terprogram dan mengandung esensi tujuan yang jelas. Dengan bermain sambil belajar tidak akan membosankan anak, karena dalam bermain anak mendapatkan pengalaman yang positif dalam perkembangan diri dan emosinya melalui alat permainan, teman, orang tua dan alam sekitar.

Selama ini jika anak sudah bersekolah di taman kanak-kanak, orang tua kebanyakan membebani anak dengan tuntutan yang berat. Seperti anak sudah harus pandai menulis, berhitung dan membaca. Padahal anak usia taman kanak-kanak masih termasuk usia dini. Begitu juga dengan pihak sekolah. Ada sebagian sekolah yang dalam kegiatan pembelajarannya tidak menggunakan konsep bermain dengan benar, sehingga tujuan bermain bagi anak tidak tercapai.

Taman Kanak-kanak dalam aktivitas belajarnya harus menerapkan moto “Bermain sambil belajar, belajar seraya bermain” Dengan demikian anak benar-benar merasakan dunianya dengan sempurna, berkesempatan mengembangkan segala aspek kecerdasan yang ada pada dirinya.

Dalam kegiatan bermain anak menemukan pembelajaran yang hakiki. Oleh karena itu jangan ada pemaksaan terhadap anak. Anak belajar bisa saja sambil berlari-lari atau lewat nyanyian. Melalui lagu dan permainan anak dirangsang mengeksplorasi segala bentuk kecerdasan jamak yang ia miliki sehingga potensi yang terpendam di dirinya dapat berkembang secara optimal.

### **Daftar Pustaka**

- Ali Imron. (1995). *Pembinaan Guru di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Cece Wijaya, dkk. (1992). *Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2003). *LPMP (Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan)*. Jakarta: Depdiknas.
- Hadari Nawawi. (1983). *Administrasi Pendidikan*. Jakarta: CV Haji Masagung.
- Jerome S. Arcaro. (1995). *Quality in Education*. Florida: St. Lucie Press.
- Moh. Uzer Usman. (1989). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suroso. (2002). *In Memoriam Guru*. Jendela. Yogyakarta
- Zamroni. (2000). *Paradigma Pendidikan Masa Depan*. Yogyakarta: BIGRAF Publishing.