

**PLAY-BASED LEARNING UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DALAM PERSPEKTIF PROGRESIVISME**

Mochammad Lathif Amin

Universitas Gadjah Mada

Email: *mochammad.lathif@mail.ugm.ac.id*

Abstrak

Artikel ini bertujuan menganalisis Play-based Learning untuk anak usia dini dalam perspektif progresivisme. Play-based learning adalah pendidikan alternatif yang memadukan kegiatan bermain sambil belajar serta pengembangan potensi anak. Penelitian ini merupakan studi kepustakaan. Tahapan penelitian meliputi inventarisasi data, klasifikasi data, analisis data, dan penulisan hasil. Metode analisis menggunakan deskripsi, interpretasi, dan refleksi-kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa play based learning merupakan pendidikan yang menjadikan anak didik sebagai subjek utama pendidikan. Guru berperan sebagai fasilitator bermain anak. Play based learning adalah pendidikan yang bebas dan demokratis, yang terbuka terhadap kritik dan penyempurnaan. Implementasi play based learning pada pendidikan anak usia dini di Indonesia membutuhkan kerja sama seluruh elemen, terutama persiapan matang pihak sekolah, baik material maupun pikiran untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masyarakat Indonesia.

Kata kunci: *Play-based learning, pendidikan anak usia dini, progresivisme*

Abstract

This article aims to analyze 'play-based learning' for early childhood education in progresivism perspective. Play-based learning comes as alternative education through playing activities for children and by developing the potential of children. This research is a literature study that follows steps such as inventory, data classification, data analysis, and compilation of results. Analysis method use descriptive, interpretation, and critical reflection. The study show that play based

learning is education that makes the students as the main subject of education. Teachers play as role as child's play facilitator. It's a democratic education. The implementation of play-based learning for early childhood education in Indonesia requires the cooperation of all parties concerned, especially the preparation of the school, booth material and ideas to adjust to the needs and condition of the people of Indonesia.

Keywords: *early childhood education, play-based learning, progressivism*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi manusia. Pendidikan memberikan pembelajaran bagi seseorang untuk menjalani kehidupan dan mengatasi tantangan-tantangan di dalamnya. Peran penting ini membuat proses pendidikan seseorang terjadi sepanjang hayat. Setiap hari seseorang dituntut untuk belajar, memahami dunianya dan mampu beradaptasi dengan hal-hal baru yang ditemuinya.

Semakin hari peradaban manusia terus berkembang. Ilmu dan pengetahuan-pengetahuan baru ditemukan. Teknologi mutakhir dan canggih diciptakan. Manusia pun turut bermatomorfosis menjadi manusia modern dengan cara pandang dan gaya hidup yang baru. Seiring dinamika peradaban ini, dunia pendidikan pun tidak mau ketinggalan zaman. Tantangan baru kehidupan, sekaligus berkembangnya kebutuhan manusia menuntut sistem pendidikan untuk turut berbenah demi menyiapkan manusia-manusia yang siap menjalani peradaban dunia baru. Sistem pendidikan, kurikulum, bahan ajar, metode pembelajaran, serta perangkat pendukung pendidikan baru terus dikembangkan demi mengoptimalkan pencapaian fungsi dan tujuan pendidikan. Keberhasilan proses pendidikan ditentukan oleh berbagai aspek tersebut yang bersifat saling melengkapi dan mendukung satu sama lain.

Mengingat pentingnya pendidikan bagi manusia, maka pendidikan seseorang harus diperhatikan sejak dini. Pendidikan anak usia dini adalah fase

penting yang tidak boleh diabaikan demi keberhasilan pendidikan pada jenjang selanjutnya. Masa kanak-kanak usia 0-6 tahun adalah usia emas (*golden age*) bagi anak untuk menyerap segala stimulus yang diberikan oleh lingkungan untuk mencapai titik optimum (Suyadi, 2011: v). Pada usia ini perkembangan otak anak berlangsung pesat. Jika kesempatan ini bisa dimaksimalkan dengan baik, maka potensi anak pun bisa lebih mudah diasah dan dikembangkan di usia-usia berikutnya.

Suatu sistem pendidikan haruslah disesuaikan dengan subjek pendidikan yang menjadi fokus pendidikan, yang dalam hal ini adalah anak usia dini. Dunia anak adalah dunia bermain (Barblet, 2010: 2). Pendidikan konservatif semisal pembelajaran di dalam kelas, menghadapi papan tulis, buku, pensil, dan alat tulis lainnya tentu tidak akan efektif bagi pendidikan anak usia dini.

Melihat kenyataan bahwa hakikat anak adalah makhluk yang senang bermain, maka pendidikan melalui metode “bermain sambil belajar” adalah salah satu alternatif terbaik yang dapat ditempuh dalam pendidikan anak usia dini. *Play-based learning* adalah salah satunya. *Play-based learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai metode belajar. Metode ini sangat cocok diterapkan pada anak-anak yang memiliki kecenderungan suka bermain.

Play-based learning pertama kali diperkenalkan di Inggris pada tahun 2000. Metode ini diperkenalkan melalui program “*The Curriculum Guidance for the Foundation Stage*”. *Play-based learning* mengondisikan anak untuk bermain sambil belajar. Anak-anak dilatih untuk memanfaatkan akal dan mengenali dunia sosial di sekelilingnya baik manusia maupun benda-benda. Dalam *play-based learning*, bermain adalah kunci bagi anak untuk belajar dengan senang, menyelesaikan tantangan serta menguasai dunianya (Dewi, 2018: 4).

Permainan seperti apa yang dapat membantu proses pendidikan bagi anak usia dini yang dapat diterapkan dalam sebuah lembaga pendidikan? bagaimana kedudukan anak/murid, guru, orang tua, dan lingkungan sekitar? serta bagaimana hubungan ideal antar unsur tersebut? hal ini perlu didiskusikan lebih lanjut. Tidak berhenti sampai disitu, pendidikan anak usia dini dalam ‘dunia bermain-nya’

harus ditinjau secara lebih mendalam. Tidak hanya dilihat dari aspek praktisnya saja, tetapi juga harus dilihat secara lebih kritis, mengakar, dan menyeluruh sehingga perbincangan permasalahan ini tidak berakhir di tataran permukaan semata.

Untuk menjawab permasalahan ini, penulis akan melihatnya dari sudut pandang filsafat pendidikan progresivisme. Filsafat adalah suatu ilmu yang melihat realitas secara kritis, rasional, radikal (mengakar), dan komprehensif (Kattsof, 2004: 7-13). Sehingga filsafat pendidikan dapat diartikan sebagai cabang filsafat khusus yang membicarakan tentang pendidikan secara kritis. Filsafat pendidikan juga akan meninjau berbagai dimensi pendidikan, misalnya murid sebagai subjek utamanya di dalam realitas dan hakikat terdalamnya sebagai manusia, dan lain-lain. Mengapa filsafat pendidikan? Karena pelaksanaan dan tujuan pendidikan akan sangat ditentukan oleh filsafat pendidikan yang mendasarinya. Filsafat pendidikan menjadi landasan dalam menjalankan kegiatan pendidikan dalam tataran praktis.

Filsafat pendidikan tidak hanya berkuat dalam tataran abstrak dan gagasan saja, melainkan ia juga berpengaruh terhadap aspek-aspek yang lebih praktis semisal pemilihan metode, kurikulum, dan lain-lain. Praktisnya, filsafat pendidikan berfungsi untuk mengevaluasi, dan memilih segala hal yang berkaitan dengan dunia sekolah dan menejemennya, serta menyentuh pemilihan kurikulum, penentuan cara mengajar, buku yang digunakan, aktivitas dalam kelas, dan sebagainya (Kilpatrick, 1951: 11).

Dalam pelaksanaan praktis pendidikan, filsafat pendidikan menurut berperan untuk menggugah kesadaran manusia. Melalui filsafat pendidikan manusia bisa tahu tujuan hidupnya, sehingga ia bisa merencanakan dengan sadar tindakan yang mampu mengantarkannya pada tujuan tersebut (Kilpatrick 1951: 263-270). Filsafat pendidikan juga membangun karakter. Karakter dibangun melalui pengondisian kehidupan yang dijalani seseorang (Kilpatrick, 1951: 356-358).

Secara lebih khusus, perspektif filsafat pendidikan yang digunakan adalah aliran progresivisme, yaitu suatu aliran filsafat pendidikan yang memandang

bahwa pendidikan harus diarahkan untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan dunia yang terus bergerak maju (progres) (Barnadib, 2002: 29). Tokohnya antara lain John Dewey, William James, dan William Heard Kilpatrick yang menfokuskan perhatiannya pada pendidikan anak usia dini. Sudut pandang ini dirasa paling cocok untuk menganalisis *play-based learning* sebagai sebuah pendidikan yang diterapkan bagi anak usia dini dan berorientasi pada progres. Bagaimana filsafat pendidikan progresivisme memandang *play-based learning* ini, mengingat progresivisme merupakan filsafat yang menganggap pendidikan harus disesuaikan dengan tuntutan zaman? Apakah *play-based learning* dapat diterapkan sebagai bentuk pendidikan progresif untuk anak usia dini di Indonesia? Artikel ini akan mendiskusikan pertanyaan tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang mengacu pada sumber kepustakaan sebagai sumber kajian. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan. Penulis akan meninjau literatur yang terkait dengan *play-based learning* dan juga pemikiran-pemikiran dalam filsafat pendidikan progresivisme. Penelitian ini dilakukan melalui tahapan berikut: 1) inventarisasi, yakni peneliti mengumpulkan data berupa kepustakaan yang berkaitan dengan objek material maupun objek formal penelitian; 2) klasifikasi, yaitu melakukan pemilahan data; 3) analisis 4) penyusunan dan penulisan hasil (Kaelan,).

Adapun data kepustakaan yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan perangkat metodis berikut 1) deskripsi, yaitu peneliti mendeskripsikan dan memberikan batasan pemahaman tentang *play-based learning* serta progresivisme; 2) interpretasi, yaitu peneliti berusaha menangkap dan memahami ide-ide pokok dalam *play-based learning* serta melakukan kontekstualisasi ide-ide tersebut sehingga relevan dengan perkembangan zaman, ideal, dan universal; 3) *refleksi-kritis*, yaitu peneliti berusaha merefleksikan ide gagasan tersebut secara kritis ke dalam realitas dan kenyataan dunia pendidikan anak usia dini di Indonesia (Kaelan, 2010: 76; Bakker, 1990: 102-105).

Play-Based Learning

Play-based learning pertama kali diperkenalkan di Inggris tahun 2000 melalui program “*The Curriculum Guidance for the Foundation Stage*”. Menurut *The Early Learning Framework Australia*, *play-based learning* adalah suatu suasana belajar dimana anak-anak mengorganisasi dan membuat sesuatu dapat diterima dengan akal sehat tentang dunia sosial ketika mereka berhadapan dengan manusia atau benda-benda di sekitarnya. Secara sederhana, *play-based learning* dapat diartikan dengan bermain sambil belajar (Dewi, 2018: 4). Dalam hal ini, bermain digambarkan sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan, simbolis, aktif, sukarela, dan memotivasi (Sumsion, 2009: 46).

Play-based learning adalah konsep yang lahir dari tinjauan atas pemikiran Rousseau, Froebel, Dewey yang menyoroti pengaruh *play-based-practices* dalam kegiatan belajar anak usia dini. Menurut Rousseau, seorang anak yang sedang belajar haruslah tetap menjadi seorang anak. Artinya, ia tidak boleh melupakan kediriannya sebagai anak, misalnya bersikap seperti orang dewasa yang kaku dan serius. Sedangkan bagi Dewey, membangun lingkungan yang mampu menyediakan pengalaman dan memungkinkan bagi anak untuk bermain dan belajar adalah hal yang penting dalam pendidikan. Seorang anak, sebagaimana dikatakan Froebel, akan merasakan nyaman belajar ketika dia sembari bermain. *Play-based learning* adalah bentuk manifestasi dari teori-teori tersebut (Dewi, 2018: 88).

Seorang anak biasanya cenderung memilih belajar hal yang membuatnya tertarik. Namun di dalam *play-based learning*, ketertarikan itu justru menjadi tanggung jawab bagi guru. Seorang guru dituntut untuk dapat menciptakan permainan yang menarik bagi anak, sehingga bisa menjadi sarana bagi anak untuk bermain. *Play-based learning* menggambarkan hasrat alami anak untuk mendapatkan pengalaman berdasarkan ketertarikan, kekuatan dan kemampuan yang dimiliki.

Play-based learning merupakan suatu sudut pandang yang menitikberatkan pada ketertarikan, kekuatan dan kemampuan berkembang anak (Dewi, 2018: 11). Ketika anak mulai bermain, mereka semakin termotivasi untuk belajar dan mengembangkan watak-watak positif. Peran guru dalam kegiatan

belajar, guru ikut bermain dan berbincang dalam setiap pengalaman bermain guna memperluas cakrawala berpikir muridnya.

Secara sederhana, *play-based learning* dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan 'bermain sambil belajar'. Bermain memiliki beragam definisi. 'Bermain' memiliki akar kata 'main'. *Kamus Bahasa Indonesia* (2008: 897-898) mendefinisikan main sebagai 1) berbuat untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat kesenangan); 2) melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati (dengan alat kesenangan atau tidak); 3) berjudi; 4) dalam keadaan berlangsung atau mempertunjukkan (tontonan, dsb); 5) berbuat dng sesuka hati; berbuat asal berbuat saja; 6) bertindak sbg pelaku di sandiwara (film, musik, dan sebagainya); 7) berbuat serong; 8) bekerja, bergerak, berputar, dan sebagainya secara sepatutnya. Sedangkan bermain merupakan kata kerja yang berarti melakukan sesuatu untuk bersenang-senang; berbuat sesuatu dengan bersenang-senang saja.

Bermain adalah dunia anak. Bagi anak, bermain adalah perbuatan yang menyenangkan dan menarik. Bermain merupakan kegiatan aktif yang melibatkan fisik dan mental, objek dan ide (Barblett, 2010: 2). Dengan demikian, bermain sambil belajar adalah sebuah kegiatan belajar yang melibatkan berbagai aktivitas bagi anak yang menyenangkan, sehingga di dalam aktivitasnya tersebut, anak tidak hanya merasakan kesenangan tetapi juga memperoleh sebuah pemahaman baru yang bermanfaat bagi hidupnya.

Dalam *play-based learning*, misalnya dalam sebuah permainan, anak-anak tidak dituntut untuk menyelesaikan suatu permainan secara sempurna. Hal yang lebih penting ketika anak bermain adalah anak bisa menikmati permainan, senang, bahagia, dan belajar mengenal sesuatu atau menemui hal yang baru. Ketika permainan ditingkatkan menjadi level pemecahan masalah, anak dilatih untuk berpikir, mencoba mengenali adanya masalah, mencari akar masalahnya, menganalisis dan menyelesaikannya meskipun dalam bentuk yang sederhana, misalnya bermain puzzle. Adalah hal yang sia-sia ketika anak-anak bermain, tetapi ia tidak bisa menikmati permainannya karena terlalu serius dan berorientasi pada hasil.

Bermain terkadang dipandang sebagai sebuah kegiatan sia-sia yang tidak memiliki tujuan selain kegembiraan. Hal ini juga menjadi kritik yang ditujukan pada metode pendidikan *play-based learning* bagi anak-anak usia dini. Kegiatan bermain dalam pendidikan anak usia dini dipandang sebelah mata karena terlihat sekedar mencari kebahagiaan bagi anak.

Menjawab kritik ini, *play-based learning* menyatakan bahwa bermain harus memiliki tujuan, meskipun orientasinya bukan pada hasil akhirnya. Bermain merupakan tindakan yang berorientasi pada proses (*process-oriented*), bukan pada penekanan hasil (Barblett, 2010: 3). *Play-based learning* sangat memperhatikan akan adanya proses anak bermain. Anak yang bermain tidak harus menyelesaikan permainan dengan sempurna. Lebih penting dari hal tersebut, anak bisa belajar dari proses bermainnya. Sebuah permainan tidak dilakukan kecuali memiliki manfaat dan tujuan tertentu bagi anak.

Untuk memaksimalkan kegiatan bermain anak, *Play-based learning* bisa diarahkan pada lima area permainan. Area ini dapat dijadikan fokus pengembangan potensi anak yang bisa dicapai melalui bermain, yakni kognitif, psikomotor, bahasa, simbolik, dan emosional (Dewi, 2018: 48). Area permainan tersebut adalah:

1. *Creative play*. Area permainan ini merupakan area permainan kreatif. Permainan ini berguna bagi anak sebagai sarana untuk mengekspresikan diri.
2. *Dramatic play*. Permainan drama dilakukan dalam aktivitas anak dengan memerankan peran, menembus batas realita dan menemukan sesuatu yang baru dan berbeda di luar dirinya. Anak-anak diajak berimajinasi dan membayangkan sesuatu yang ada di luar dirinya. Permainan ini misalnya dilakukan dengan bermain masak-masakan, bermain menjadi seorang polisi-penjajahat, dan lain-lain. Permainan ini juga berguna untuk mengasah kemampuan anak menganalisis masa depannya, misalnya untuk bermimpi dan bercita-cita untuk kehidupannya kelak.
3. *Exploratory play*. Permainan ini adalah jenis permainan petualangan. Anak-anak bisa diajak menjelajah lingkungan di sekitarnya, atau diajak

mengunjungi suatu tempat yang baru. Permainan petualangan ini dapat meningkatkan kemampuan anak untuk melakukan observasi, menemukan hal-hal baru, menganalisis, dan memecahkan masalah.

4. *Manipulative play*. Permainan ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir anak serta koordinasi antar indera. Permainan ini dimanipulasi agar anak dapat berpikir sekaligus bertindak secara cepat dan tepat. Contoh permainan manipulative adalah permainan puzzle. Anak-anak dilatih untuk menggunakan otaknya untuk berpikir, berimajinasi, menyelesaikan suatu persoalan atau tantangan sekaligus tangannya bertindak menyusun kepingan-kepingan sampai selesai.
5. *Sensory play*. Area permainan yang terakhir ini digunakan untuk merangsang anak untuk menggunakan indera-indera yang ada di dalam dirinya. Misal bermain bola, dan sebagainya.

PROGRESIVISME

1. Pengertian Progresivisme

Progresivisme merupakan suatu gerakan/aliran dalam bidang pendidikan yang berusaha melihat secara positif dan optimis pengaruh-pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Dalam pandangan progresivisme, manusia harus selalu bergerak maju (*progres*), aktif, konstruktif, inovatif, reformatif, dan dinamis karena manusia selalu mengalami perubahan (Nursikin, 2016: 310). Progres merupakan sebuah proses perubahan menuju arah lebih baik. Progres adalah sebuah jalan, sebuah proses, bukan sebuah hasil akhir (Kilpatrick, 1951: 165).

Pada mulanya, progresivisme merupakan protes terhadap pendidikan otoriter, resimentasi pemikiran, standarisasi metode pendidikan yang ditetapkan oleh psikologi pendidikan (metode latihan dan disiplin formal). Progresivisme sebagai aliran pendidikan berdiri di atas filsafat sosial John Dewey, yang menghendaki implementasi sosial dalam dunia pendidikan. Mengutip Henderson, progresivisme juga dilandasi oleh filsafat naturalisme romantika dari Rousseau, dan pragmatisme John Dewey. Dasar dari Rousseau yang melandasi progresivisme adalah pandangan tentang hakikat manusia, sedangkan dari pragmatisme Dewey adalah pandangan tentang minat dan kebebasan dalam teori pengetahuan (Nanuru, 2013: 134-136). Tokoh-tokoh yang mengembangkan aliran ini antara lain John Dewey, Horace Mann, Francis Parker, G Stanley Hal dan Wiliam Herad Kilpatrick,

Bagi progresivisme, segala sesuatu dilihat ke depan sebagai progres atau maju. Masa lalu dan catatan-catatan sejarah di dalamnya hanyalah bahan-bahan yang diperlukan untuk mengatasi masa depan (Mualifah, 2013: 105). Manusia adalah makhluk yang bebas dan kreatif sehingga ia dipandang akan selalu mampu mengatasi tantangan-tantangan adanya perkembangan kebudayaan dan dunia yang meliputinya (Barnadib, 1997: 24-25). Selain bebas, manusia juga memiliki kemampuan untuk bereksperimen. Manusia mampu mencari dan menemukan berbagai permasalahan serta alternatif-alternatif pemecahannya.

Progresivisme memandang bahwa lingkungan yang ada, baik manusia atau lainnya, tidaklah bersifat statis, melainkan dinamis dan selalu berubah. Perubahan terjadi disebabkan oleh kemampuan manusia dalam mempelajari banyak hal dan memikirkan serta mengantisipasi hal-hal yang akan datang. Manusia memiliki kemampuan dasar untuk selalu merespon setiap perubahan yang terjadi (Barnadib, 2002: 58).

Kebutuhan akan kemampuan merespon berbagai keadaan kemudian membawa progresivisme pada pandangan bahwa pendidikan tidak hanya diarahkan pada satu pengembangan kecerdasan matematis secara linier, melainkan membutuhkan pengembangan potensi kecerdasan jamak (*multiple intelegences*) (Barnadib, 1997: 29).

2. Pandangan Progresivisme tentang Pendidikan

Progresivisme menghendaki pendidikan yang progresif (maju) agar manusia dapat mengalami progres (kemajuan) dalam menyikapi tuntutan dunia yang semakin berkembang. Progresivisme tidak menerima pendidikan yang otoriter, karena hal tersebut dianggap akan menghambat dan membatasi ruang bagi anak untuk berkembang (Barnadib; 1982: 28). Bagi progresivisme, pengalaman menjadi dasar epistemologis yang merupakan sumber evolusi dalam perkembangan manusia. Keberhasilan evolusi akan sangat tergantung pada lingkungan dan karakter-karakter di sekelilingnya. Manusia akan terus berkembang jika mampu mengatasi pengalaman dan lingkungannya (Jalaludin, 2007: 85-86).

Dalam pendidikan progresivisme, anak didik merupakan subjek pendidikan, bukan objek. Anak harus memiliki kebebasan dan kemerdekaan dalam pendidikan. Sebagaimana dikatakan Hegel, “progress is growth in freedom” (progres adalah pertumbuhan dalam kebebasan). Anak didik harus dibebaskan dari tekanan pengajaran yang mendikte murid, sistem hafalan, dan otorisasi terhadap teks. Anak harus merdeka dalam memilih apa yang mereka ingin pelajari, karena hal tersebut akan melahirkan kesungguhan di dalam dirinya untuk belajar.

Progresivisme merupakan pendidikan yang berpusat pada siswa dan memberi penekanan lebih besar pada kreativitas, aktivitas, belajar naturalistik, hasil belajar terhadap dunia nyata dan juga pengalaman dengan teman sebaya. Pandangan progresivisme mengenai belajar mengacu pada konsep anak didik sebagai makhluk yang memiliki kelebihan. Kelebihan dalam kreativitas, dan dinamika dengan kecedasannya. Anak didik memiliki potensi untuk menemukan masalah dan menemukan alternatif solusi-solusinya (Barnadib, 2002: 58-60).

Tujuan dan tugas utama pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi tersebut. Anak didik tidak boleh dipandang sebagai sebatas fisik dan tubuh jasmaniah beserta ruhaniahnya. Melainkan juga harus dilihat dalam manifestasinya dalam seperangkat perbuatan dan tindakan dalam pengalamannya. Manusia harus mendapat kebebasan mengambil bagian dalam setiap pengalaman-pengalaman yang ada di sekitarnya.

Sekolah tidak dibatasi dalam gedung apalagi ruang kelas. Ruang sekolah atau ruang belajar, harus diperluas dalam ruang masyarakat yang terbuka. Sekolah merupakan bentuk sosial dalam skala kecil.

Kurikulum dalam progresivisme tercermin dalam pengalaman yang edukatif, bersifat eksperimental, dan adanya rencana dan susunan yang teratur. Pengalaman edukatif mengandalkan keserasian antara elemen pendidikan dengan tujuan yang hendak dicapai. Oleh karenanya, tidak ada standar khusus dan kurikulum bersifat terbuka terhadap peninjauan dan penyempurnaan agar kebutuhan peserta didik dapat disesuaikan (Barnadib, 1982: 34-36).

Ornstein dan Levine (1985: 203) merangkum beberapa prinsip pendidikan dalam progresivisme sebagai berikut:

- a. Anak-anak dibiarkan bebas berkembang secara alami
- b. Pendidikan didorong langsung pada pengalaman. Pendidikan adalah hidup itu sendiri. Kehidupan yang baik adalah kehidupan yang mampu mencakup interpretasi dan rekonstruksi pengalaman-pengalaman.

- c. Guru harus berperan lebih banyak, tidak hanya memberikan pengajaran materi, tetapi juga harus menjadi pembimbing, pendamping, fasilitator dan pengarah dalam aktivitas pembelajaran anak didik
- d. Sekolah seharusnya menjadi sebuah laboratorium bagi reformasi pendidikan dan tempat untuk bereksperimen.

***PLAY-BASED LEARNING* DALAM PERSPEKTIF PROGRESIVISME DAN IMPLEMENTASINYA BAGI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI INDONESIA**

1. Kedudukan dan Hubungan Ideal Subjek-Subjek Pendidikan

Ontologi pendidikan membahas pertanyaan mendasar tentang hakikat pendidikan, dan hakikat unsur-unsur yang ada di dalamnya. Sejatinnya dimensi ontologis pendidikan adalah manusia dan keberadaannya. Pendidikan adalah proses pendirian ‘filsafat hidup’ di dalam diri manusia. Manusia yang tidak mengalami/memiliki pendidikan adalah *nothingness*. Tanpa adanya pendidikan, manusia bukanlah apa-apa(Suhartono, 2007: 93-94).

Manusia adalah fokus utama dalam pendidikan. Pendidikan menjadi proses transfer pengetahuan, ilmu dan nilai dari satu manusia ke manusia lain. Dengan demikian, pendidikan selalu mengandaikan adanya dua pihak, yaitu yang-sudah-mengetahui yang biasa disebut guru, dan yang-belum-mengetahui atau murid. Penempatan masing-masing status tersebut melahirkan hubungan antara keduanya, serta memunculkan gaya pembelajaran, kurikulum, dan bentuk-bentuk praktik sistem pendidikan.

Kurikulum pendidikan *play-based learning* menempatkan anak sebagai subjek pendidikan. *Play based learning* tidak menempatkan anak didik sebagai objek pendidikan yang harus dicekoki dengan materi dan bahan ajar. Anak tidak akan dipaksa untuk mendengarkan penjelasan dari guru di dalam ruang belajar. Hal ini dilakukan karena penempatan anak sebagai objek yang harus ‘menampung’ materi pembelajaran dari guru, akan menghambat perkembangan potensi dan diri anak. Anak yang dipaksa pasif mendengarkan penjelasan, justru bertentangan dengan diri anak yang seharusnya bergerak aktif dalam mencari dan menemukan pengetahuan baru di dunia sekitarnya.

Hal ini selaras dengan pandangan progresivisme yang mengkritik pendidikan konservatif yang menganggap anak didik adalah objek yang harus dibentuk sesuai keinginan guru. Bagi progresivisme, anak haruslah dididik sesuai dengan kebutuhannya untuk menghadapi kehidupan yang bergerak maju (progres). Anak didik disiapkan dan diasah potensinya untuk menghadapi tantangan masa kini. Bukan materi/isi yang lebih penting dalam pembelajaran bagi anak, melainkan kemampuan dan keterampilan untuk bersikap, memahami proses beradaptasi, proses mengetahui, proses belajar, dan menanggapi atau merespon lingkungan yang ada di sekelilingnya, sehingga ia terlatih untuk menghadapi tantangan kemajuan zaman.

Play based learning merupakan alternatif pendidikan yang menjadikan permainan sebagai sarana belajar bagi anak. Bermain selalu mengandaikan adanya perasaan senang dan bahagia bagi para pelakunya. Dengan demikian, anak harus selalu menjadi subjek utama di dalam pendidikan. Kebahagiaan anak harus menjadi pertimbangan utama dalam menentukan sistem pembelajaran. Pemahaman dan proses belajar juga disesuaikan dengan perilaku dan kebutuhan anak. Dengan permainan yang baik, anak akan belajar dengan baik. Pendidikan yang baik akhirnya akan membentuk kematangan intelektual, emosional, kreativitas, dan keterampilan hidup serta sikap ilmiah anak. Anak akan belajar mengobservasi, menemukan masalah, menguraikan masalah, serta mencari alternatif-alternatif solusinya.

Peran guru dalam pendidikan *play based learning* untuk anak usia dini tidak lagi sekadar sebagai penyampai dan pemberi materi/bahan ajar, melainkan sebagai fasilitator dan pendamping bagi anak didik. Guru harus mampu memenejemen kegiatan bermain anak sehingga anak bisa belajar dari permainan tersebut. Guru harus menjadi seorang *stage manager*, seorang pengatur panggung permainan, bagi anak didiknya. Guru harus bekerja lebih keras mengkreasikan permainan-permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Variasi-variasi permainan harus dibuat sedemikian rupa sehingga anak-anak tidak mengalami kejenuhan.

Seorang guru juga harus membangun kedekatan dengan anak didik, agar ia bisa memahami anak dengan lebih baik. Intensionalitas hubungan murid dan guru penting diciptakan agar terjadi kedekatan antara keduanya. Masing-masing anak memiliki tabiat yang unik dan berbeda. Kebutuhan anak pun berragam. Dengan pemahaman yang baik terhadap masing-masing anak, maka proses transfer pengetahuan pun akan lebih efektif dan tingkat keberhasilan pembelajaran pun akan semakin besar.

Setiap elemen-elemen pendidikan, guru, pihak pengelola sekolah, orang tua, dan masyarakat sekitar harus saling mendukung. Pembelajaran tidak dibatasi di dalam ruang kelas. Melainkan terjadi dimanapun anak berada. Kegiatan pembelajaran diatur sedemikian rupa sehingga anak tetap antusias, tertarik, dan tidak bosan.

Progresivisme menghendaki pendidikan ‘keterampilan hidup’ bagi anak. Anak dituntut untuk siap merespon segala situasi dan kondisi yang melingkupinya. Demikian pula dengan *play based learning*. Secara tidak langsung, kegiatan bermain anak akan menjadi pengalaman hidup yang nampak natural dan alamiah karena disesuaikan dengan fase perkembangan anak. Masa anak-anak adalah masa bermain. Anak-anak tidak boleh kehilangan keasyikan dan kebahagiaannya untuk bermain karena tuntutan untuk belajar. Pengombinasian antara keduanya, merupakan jalan tengah yang dapat ditempuh untuk menjawabnya. Melalui *play based learning*, anak-anak akan belajar sesuai dengan hakikat dirinya sebagai makhluk yang senang bermain.

2. Pendidikan Bebas dan Demokratis

Salah satu hal yang penting dalam *play-based learning* adalah kesempatan bagi anak. Seorang anak harus diberi kesempatan seluas-luasnya untuk bermain dan mengembangkan potensi dirinya. Semakin besar kesempatan anak untuk bermain, maka akan semakin besar pula kemungkinan baginya untuk semakin banyak belajar dan menemukan suatu pengetahuan baru. Kebebasan merupakan salah satu ciri utama dalam pendidikan progresivisme. Anak didik memiliki kebebasan untuk belajar.

Rupanya pendidikan bebas dan demokratis juga ditemukan dalam pendidikan *play based learning*. Bentuk kebebasan ini ditemukan dalam hak anak untuk memilih bentuk belajar dan bermain sesuai dengan keinginannya. Anak-anak dibebaskan untuk menentukan pilihan sesuai ketertarikannya. Sebagaimana dikatakan oleh Freud, kebebasan ekspresi pada anak dan lingkungan pembelajaran yang lebih terbuka akan mempermudah anak untuk melepaskan dorongan-dorongan instingtif mereka dalam cara yang kreatif. Seorang anak dibebaskan untuk mengkreasikan permainan yang sedang dimainkan karena pendidikan ini tidak mementingkan hasil akhir, melainkan proses anak bisa belajar dari permainannya.

Bentuk pendidikan yang demokratis dalam *play-based learning* juga ditemukan dalam bentuk permainan bagi anak. Permainan disesuaikan dengan minat, bakat, dan potensi anak dengan tetap berpegang pada lima area permainan, yakni *creative play*, *dramatic play*, *exploratory play*, *manipulative play*, dan *sensory play*. Adapun penciptaan permainan-permainan yang menarik bagi anak adalah menjadi tanggung jawab guru, sehingga permainan tetap memberikan kesenangan, pengetahuan dan tidak berakhir sia-sia.

Kurikulum yang ada di dalamnya juga bersifat sangat luwes dan fleksibel disesuaikan dengan kebutuhan anak didik. Kurikulum di Indonesia mungkin akan sangat berbeda dengan kurikulum yang ada di Amerika atau Eropa. Kurikulum bersifat demokratis. Ia terbuka, dan siap menerima kritik, saran dan masukan dari berbagai pihak guna mencapai penyempurnaan.

3. Pembangunan Karakter dalam *Play-based Learning*

Pendidikan karakter merupakan salah satu agenda prioritas dalam sistem pendidikan nasional pemerintah Indonesia dewasa ini. Anak tidak hanya dididik untuk pintar dan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Tetapi anak juga harus memiliki karakter yang sejalan dengan nilai-nilai dan identitas bangsa Indonesia. Menurut Creasy, pendidikan karakter adalah upaya untuk mendorong peserta didik tumbuh dan berkembang dengan kompetensi berpegang teguh pada prinsip moral dalam hidupnya serta mempunyai keberanian melakukan yang benar meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan (Zubaedi, 2011: 16).

Play based learning sesungguhnya tidak mengabaikan pendidikan karakter. Ia hanya membebaskan seperangkat nilai atau karakter seperti apa yang akan dianut dan diajarkan kepada anak didik. Pendidikan progresif menekankan eksperimentalisme pada isu-isu nilai sebagai bahan faktual penyelidikan. Tradisi dan kebiasaan temporer tidak cukup lagi dijadikan dasar untuk menentukan nilai-nilai dalam masyarakat yang mempunyai ciri-ciri perubahan yang sangat cepat. Progresivisme menempatkan nilai berdasarkan kegunaan yang lebih besar bagi sebagian besar orang (Hanurawan, 2006: 126). Dalam *play based learning*, karakter anak didik juga perlu ditanamkan sejak dini agar anak senantiasa memiliki jati diri.

Karakter yang hendak dibangun dalam *play based learning*, jika disarikan dari lima area permainan yang menjadi fokus pengembangan kecerdasan anak diantaranya meliputi kreatif, kerja keras, disiplin, keberanian, jujur, demokratis, rasa ingin tahu, toleransi, kepedulian sosial, cinta tanah air. Peran guru dalam pembentukan karakter anak didik dilakukan melalui jenis permainan yang guru tawarkan.

4. *Play-based Learning* untuk Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia

Apakah *play based learning* mungkin diterapkan dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia? Apa kelebihan dan kekurangan *play based learning* bagi pendidikan di Indonesia? Seandainya diterapkan, apa saja hal-hal yang perlu dipersiapkan?

Menjawab pertanyaan pertama, *play based learning* sesungguhnya adalah pendidikan yang fleksibel dan terbuka, sehingga kemungkinan untuk diterapkan di tempat manapun, dan keadaan apapun cukup besar tergantung kesiapan pelaksanaannya. *Play based learning* dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk, mulai yang sederhana sampai yang membutuhkan peralatan modern dan canggih. Belajar sambil bermain dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Dengan alat ataupun tanpa alat. Idealnya, semakin lengkap peraga dan alat bantu permainan atau pembelajaran, maka semakin banyak pula kesempatan anak untuk belajar lebih banyak. Indonesia dengan kekayaan budaya dan alam adalah laboratorium raksasa yang siap menjadi ruang bermain dan belajar bagi anak kapanpun dan dimanapun.

Kebutuhan-kebutuhan anak didik ini adalah tanggung jawab semua pihak terkait, baik pemerintah, sekolah, orang tua, maupun masyarakat. Kesadaran pihak-pihak ini perlu dibangun guna mensukseskan proses pendidikan anak. Namun, kesadaran saja tidak cukup. Kesadaran tanpa dibarengi dengan kesiapan dukungan material juga tidak bisa menjamin keberhasilan pendidikan. Banyak orang tua di Indonesia yang masih memiliki kesadaran rendah akan pentingnya pendidikan anak usia dini, apalagi siap mengeluarkan dana yang cukup besar untuk biaya pendidikan usia dini.

Dalam *play based learning* anak-anak diajak untuk bermain sembari mempelajari sesuatu dari permainannya. Permasalahan selanjutnya adalah sejauh mana seorang guru dapat menciptakan permainan kreatif dan edukatif bagi anak. Kualitas para pendidik harus ditingkatkan. Guru dituntut untuk inovatif, kreatif, dan memiliki kepekaan terhadap jiwa anak agar mampu menarik hati anak, dan mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya sesuai bakat dan minat.

Pendidikan anak usia dini di Indonesia sebenarnya sudah mengenal pembelajaran sambil bermain semisal *play based learning* ini. Pembelajaran dilakukan dengan bernyanyi, bermain, mewarnai, dan sebagainya. Hanya saja, dasar filosofis dan orientasi pendidikan di dalamnya perlu lebih dikuatkan kembali, agar pelaksanaannya tidak sekedar mendidik atau mengajar tanpa tahu pijakan, arah, dan tujuan pendidikan yang sedang dijalankannya.

Play based learning dapat dijadikan alternatif pilihan pijakan filosofis progresif bagi pendidikan anak usia dini di Indonesia. Namun, ia harus tetap mengalami penyesuaian nilai-nilai yang berlaku di masyarakat Indonesia. Ia juga harus diselaraskan dengan tujuan pendidikan karakter yang tengah digencarkan pemerintah Indonesia untuk membangun manusia Indonesia yang berkarakter, kuat, tangguh, dan siap menghadapi segala tantangan zaman. *Play based learning* selalu terbuka terhadap penyempurnaan. Ia tidak boleh dibakukan kecuali dalam hal-hal pokok dan bersifat prinsip.

PENUTUP

Konsep pendidikan *play based learning* untuk anak usia dini merupakan konsep pendidikan yang sejalan dengan pendidikan progresivisme. *Play based learning* menjunjung tinggi kebebasan anak untuk bermain dan belajar, serta mengembangkan potensi di dalam dirinya sesuai minat dan bakat yang ia miliki. Anak bukanlah objek pendidikan yang harus menerima pelajaran sesuai kehendak guru, melainkan subjek yang harus difasilitasi dan didampingi proses belajarnya, serta diarahkan agar anak mampu menghadapi segala kondisi di sekelilingnya termasuk situasi yang tak terduga sekalipun. Hubungan antara guru dan murid haruslah intensif agar dapat saling memahami.

Play based learning sebagai sebuah sistem pendidikan untuk anak usia dini di Indonesia sesungguhnya bisa diimplementasikan dengan penyesuaian kebutuhan anak-anak Indonesia. Pihak sekolah dan masyarakat harus siap bekerja lebih keras untuk mempersiapkan hal ini, mengingat pelaksanaan praktisnya yang membutuhkan materi yang cukup banyak untuk mempersiapkan tempat dan alat-alat pembelajaran, disamping juga memerlukan keseriusan pikiran, ide, gagasan, dan kreativitas dari pihak-pihak terkait, baik pemerintah, sekolah, maupun guru sebagai pelaksana di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakker, Anton dan Achmad Charris Zubair. 1990. *Metode Penelitian Filsafat*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Barblet, L. 2010. "Why Play-based Learning" dalam *The Early years Learning Framework Professional Learning Program*, Australia Council for Educational
- Barnadib, Imam. 1882. *Arti dan Metode Sejarah Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit FIP-IKIP Yogyakarta
- Barnadib, Imam. 1997. *Filsafat Pendidikan: Sistem dan Metode*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Barnadib, Imam. 2002. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Dewi, Puspitasari. 2018. "Play-based learning Bagi Anak Usia Dini dalam Perspektif Filsafat Pendidikan William Heard Kilpatrick". *Skripsi*. Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Hanurawa, F. dkk. 2006. *Filsafat Pendidikan*. Malang: FIP UM
- Jalaludin, dan Idi A. 2007. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Kaelan M.S. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Paradigma
- Kattsoff, Louis O., 2004. *Pengantar Filsafat* diterjemahkan oleh Soejono Soemargono. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Kilpatrick, William Heard. 1951. *Philosophy of Education*. New York: The Mcmillan Company
- Mualifah, Ilun. 2013. "Progresivisme John Dewey dan Pendidikan Partisipatif Perspektif Pendidikan Islam" dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam* Volume 01 Nomor 01, Mei 2013 hal. 102-121
- Nanuru, Ricardo F., 2013. "Progresivisme Pendidikan dan Relevansinya di Indonesia" dalam *Jurnal UNINERA* Volume 02 Nomor 02, Agustus 2013 hal. 132-143

Nursikin, Mukh. 2016. “Aliran-Aliran Filsafat Pendidikan dan Implementasinya dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam” dalam *Attarbiyah: Journal of Islamic Culture and Education* Volume 01 Nomor 02, Desember 2016 hal. 303-334

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional

Suyadi. 2011. *Manajemen PAUD: TPA-KB-TK/RA*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group