

BERMAIN DAN REGULASI DIRI (KAJIAN TEORI VYGOTSKY)

Muhammad Abduh
Universitas Muhammadiyah Surakarta
muhammad.abduh@ums.ac.id

ABSTRAK

Vygotsky telah meletakkan pondasi pedagogi yang menginspirasi banyak peneliti untuk mengembangkan teori Vygotsky lebih mendalam. Sejumlah peneliti menyebut diri mereka Vygotskian, atau mengklaim penelitian yang dilakukannya merujuk dari pendapat Vygotsky. Teori Sosikultural Vygotsky belakangan menjadi rujukan banyak peneliti bahkan pemerintah dalam menentukan sebuah kebijakan yang terkait dengan pendidikan, seolah teori Vygotsky mempunyai kemampuan menjawab kebutuhan pendidikan yang selama ini terpaku pada pendidikan yang disebut konvensional. Namun demikian, apakah teori Vygotsky ini hanya sekedar menjadi teori, atau dapat diturunkan menjadi sebuah praktik pembelajaran langsung? Salah satu praktik pembelajaran yang diturunkan dari teori Vygotsky adalah melalui bermain. Artikel ini membahas mengenai bermain dan hubungannya dengan regulasi diri pada anak, tentunya tidak terlepas dari teori Vygotsky. Selanjutnya akan membahas pula mengenai bermain seperti apa dan bagaimana yang terkait dengan regulasi diri anak.

Kata Kunci: teori Vygotsky, bermain, regulasi diri

ABSTRACT

Vygotsky has laid the foundation of pedagogy that inspired many researchers to further develop Vygotsky's theory. Some researchers call themselves Vygotskians, or claim their research refers to Vygotsky's opinion. Vygotsky's Socio-Cultural Theory later became the reference of many researchers and even governments in determining a policy related to education, as if Vygotsky's theory had the ability to answer the educational needs that had been glued to education which is called conventional. However, does this Vygotsky theory merely become a theory, or can it be reduced to a direct learning practice? One of the learning practices derived from Vygotsky's theory is through play. This article discusses the play and its relationship with self-regulation in children, of course not be separated from Vygotsky theory. Next will also discuss about what kind of play and how related to child self regulation.

Keywords: Vygotsky Theory, play, self regulation

PENDAHULUAN

Vygotsky dikenal karena teori prekondisi kognitif sosiokulturalnya serta atas perhatiannya untuk menelusuri peran yang dimainkan oleh interaksi sosial dan asimilasi budaya dalam pengembangan kognitif. Vygotsky memperhatikan detail konkret keterlibatan anak dengan orang lain dan dengan dunia di sekitar mereka. Temuan Vygotsky pada awal abad ke 20 saat ini mampu menjelaskan bagaimana peran bermain bagi perkembangan anak secara umum, dan perkembangan regulasi diri khususnya. Bodrova (2013:111-112) menyatakan bahwa *play arises from recent social changes*. Pendapat Bodrova tersebut meletakkan dasar bahwa bermain (*play*) yang dimaksud adalah permainan yang melibatkan unsur sosial dan interaksi sosial di dalamnya. Smagorinsky (2007:86) dalam jurnalnya yang berjudul *The Culture of Vygotsky* menambahkan bahwa *“Vygotsky believed that learning should be fun”*.

Salah satu perdebatan di antara Vygotskian mengenai bermain adalah, ketika anak bermain maka mereka akan menjadi “*a head taller than himself*“, seperti yang dikemukakan oleh Vygotsky, “*in play, a child is always above his average age, above his daily behavior*”. Pertanyaan untuk menjawab perdebatan itu adalah bagaimana kita tahu pada kenyataannya tingkat perkembangan anak menjadi lebih tinggi ketika mereka terlibat dalam permainan? Jawaban dari pertanyaan ini adalah merujuk kepada *Zone of Proximal Development (ZPD)* anak, sehingga mampu menentukan permainan spesifik seperti apa yang sesuai dengan tingkat perkembangan ZPDnya.

Belakangan ini tentu saja tidak sedikit guru yang menerapkan belajar sambil bermain, atau bermain untuk belajar demi menciptakan suasana belajar yang menggembirakan. Namun terkadang guru masih kesulitan menempatkan pondasi bermain dari segi psikologi anak, sehingga permainan yang berlangsung sekedar mementingkan muatan materi yang ingin disampaikan dengan mengabaikan bagaimana seharusnya permainan itu dikemas. Pengemasan permainan yang apik dan memperhatikan psikologi anak, diharapkan mampu menumbuhkan regulasi diri pula pada anak. Sebab, di dalam bermain terdapat pula aktivitas mental dan sosial yang belum sepenuhnya menjadi pertimbangan guru.

PEMBAHASAN

A. Peran Bermain dalam Perkembangan Mental Anak: Perspektif Vygotskian

Vygotskian mendefinisikan hubungan antara bermain dan perkembangan mental anak dengan sangat spesifik. Menurut Bodrova (2013:113), untuk anak usia prasekolah hingga usia sekolah dasar, Vygotsky membatasi lingkup permainan pada bermain peran atau *make-believe play (MBP)*. Vygotsky tidak merujuk bahwa bermain pada anak usia tersebut pada aktivitas seperti pergerakan, manipulasi objek, dan eksplorasi. Lebih lanjut Bodrova menjabarkan tiga komponen dalam bermain, yaitu: *children create an imaginary situation, take on and act out roles*, dan *follow a set of rules determined by these specific roles* (Bodrova, 2013:113). Hal ini mengacu pada konsep bermain menurut Vygotsky yang menjelaskan bahwa situasi yang imajinatif (dalam bermain) selalu terkandung peraturan, dalam bermain posisi anak adalah bebas, namun kebebasan yang bersifat imajiner (Vygotsky, 1967:10).

Terkait dengan adanya hubungan yang melekat antara peran yang dimainkan anak-anak dan peraturan yang harus mereka ikuti saat memainkan peran, maka sangat dimungkinkan adanya pelibatan regulasi diri di dalam permainan. Di dalam permainan, pemain mengamati dan menahan diri mereka sendiri untuk tidak bertindak di luar peraturan. Hal tersebut dikemukakan oleh Vygotsky sebagai berikut.

At every step the child is faced with a conflict between the rule of the game and what he would do if he could suddenly act spontaneously. In the game he acts counter to what he wants (Vygotsky, 1967:14).

Vygotsky menyebut hal tersebut dengan istilah *Willpower*. Seorang peneliti bernama Daniel Elkonin mengemukakan istilah lain, yaitu *The power of Play*. Untuk mempertahankan permainan, anak-anak harus bertindak dengan sengaja, menghambat perilaku yang bukan bagian dari peran tertentu. Mereka harus secara sukarela mengikuti peraturan yang mendikte tindakan mana yang konsisten atau tidak dengan masing-masing peran spesifik. Misalnya, anak yang bermain sebagai pasien akan menahan godaan untuk bermain dengan mainan yang

menarik seperti stetoskop karena menggunakan mainan ini adalah bagian dari peran dokter dan bukan pasien.

Selanjutnya skenario bermain atau penggunaan alat permainan yang spesifik, anak-anak perlu meluangkan waktu sebelum bermain dalam mendiskusikan tindakan yang akan mereka lakukan. Intinya, mereka perlu merencanakan dan mendiskusikan permainan mereka terlebih dahulu. Misalnya, sebelum mulai bermain "toko mobil," anak mungkin mendiskusikan jenis mobil yang perlu diperbaiki, cara perbaikannya, siapa yang akan berperan sebagai pemilik mobil, siapa yang akan berperan sebagai resepsionis, dan siapa yang akan berperan sebagai montir. Perencanaan bermain semacam itu berfungsi sebagai pendahulu pemikiran reflektif, aspek lain dari perilaku regulasi diri (Goldberg, 2009).

Selama bermain, dengan meniru figur/peran dan perilakunya, anak-anak belajar menyesuaikan tindakan mereka agar sesuai dengan norma yang terkait dengan perilaku model yang mereka perankan. Sehingga berlatih perencanaan, pemantauan diri, dan refleksi yang penting untuk perilaku yang disengaja (Elkonin, 1978). Kembali kepada teori Vygotsky bahwa untuk mengembangkan ZPDnya, anak memerlukan bantuan dari orang yang lebih ahli atau dengan berkolaborasi bersama orang yang lebih ahli. Salah satu aktivitas bantuan dan kolaborasi tersebut dapat berupa permainan/bermain.

B. Level Bermain Peran

Pada tahapan pertama, anak akan menggunakan objek atau benda yang memiliki kemiripan dengan objek aslinya, tahapan ini merupakan simbolisasi. Seiring dengan berjalannya waktu, anak akan berpikiran lebih abstrak lagi, yaitu mereka tidak lagi membutuhkan benda sebagai simbol, namun akan menggunakan isyarat dan kata-kata untuk menghadirkan benda yang imajiner (Bodrova, 2013:115).

Tahapan kedua, anak-anak dapat menerima dan mempertahankan peran tertentu dengan secara konsisten terlibat dalam tindakan berpura-pura, ucapan, dan interaksi yang sesuai dengan karakter khusus mereka. Misalnya, dua anak, yang berpura-pura menjadi guru dan murid, akan menggambarkan perilaku berjalan, berbicara, dan menggunakan alat peraga yang berbeda. Pilihan kosakata dan ucapan yang digunakan dalam dua peran ini juga akan berbeda. Semakin matang permainan, semakin kaya peran dan semakin kompleks hubungan di antara mereka (Bodrova, 2013:116). Permainan yang matang biasanya memerankan peran yang di dalamnya terjadi aktivitas timbal balik, seperti jual-beli, tetapi mereka juga terlibat dalam tindakan ini dengan cara yang mereka kaitkan dengan peran tertentu dalam skenario tertentu.

Permainan yang matang juga secara khas menghasilkan skenario bermain berkualitas tinggi yang mengintegrasikan banyak tema dan rentang waktu beberapa hari atau bahkan berminggu-minggu. Skenario dalam permainan yang matang bisa jadi terintegrasi dengan tema-tema tertentu, misalnya keluarga, transportasi, dan restoran. Ketiga tema ini bisa dikombinasikan menjadi sebuah tema liburan.

Sedangkan dalam bermain berpura-pura (*make-believe play*), Bodrova dan Leong menjabarkan enam langkah yang disebut PROPELS, yaitu sebagai berikut.

No.	Tahap
1	Plan (rancangan)
2	Roles (aturan)
3	Props (properti/ alat)
4	Extended time frames
5	Language
6	Scenario

C. Asesmen dalam Bermain

Bodrova dan Leong (2013) menyusun sebuah instrumen yang digunakan untuk menilai kegiatan bermain siswa. Instrumen tersebut bernama *The Mature Play Observation Tool* (MPOT). Alat ini digunakan untuk menilai perilaku dan komponen spesifik yang mendefinisikan permainan yang matang, termasuk dimensi guru dan anak, dan berisi item rinci dan berjenjang untuk menyediakan makna yang sistematis untuk mengamati kompleksitas permainan bermain yang matang. Dimensi anak di antaranya adalah: penggunaan alat yang dibuat sendiri, keterlibatan bermain peran, penggunaan bahasa, dan sifat interaksi permainan. Penilaian penggunaan bahasa yaitu dengan mencatat sejumlah kata dan frase yang berhubungan dengan tema yang menggambarkan peran anak sendiri atau peran rekan-rekannya (misal, "saya menjadi dokter, dan kamu menjadi pasien"), bertindak pura-pura (misalnya, "saya sedang memperbaiki mobil"), atau kata-kata yang mendeskripsikan benda yang digunakan (misal, "ini stetoskop saya"). Sementara itu, dimensi guru antara lain: cara pengelolaan oleh guru, jumlah waktu yang disediakan oleh guru, skenario permainan dari guru, dan intervensi guru.

Meskipun instrumen MOPT tersebut belum sepenuhnya bisa mengukur sejauh mana siswa mencapai tingkat regulasi diri mereka. Instrumen tersebut sekedar mengukur sebaik apa siswa dalam bermain. Namun, dapat diasumsikan bahwa semakin baik siswa bermain dan memerankan, maka semakin baik pula regulasi diri yang dilatih siswa melalui bermain tersebut.

SIMPULAN

Belakangan ini tidak sedikit guru yang berpendapat bahwa melakukan permainan dalam pembelajaran hanyalah membuang-buang waktu dan tenaga saja. Hal tersebut bisa saja terjadi jika guru hanya menitikberatkan pada pencapaian materi pelajaran saja. Padahal, melalui permainan, banyak aspek yang dapat dikembangkan dalam diri siswa. Oleh karena hal tersebut, pendidik hendaknya mampu melihat lebih mendalam mengenai permainan seperti apa yang memiliki manfaat luas bagi perkembangan siswa.

Dalam hal ini, melalui perspektif Vygotskian, permainan dalam belajar dapat mengembangkan ZPD siswa. Permainan itu sendiri seharusnya tidak sebatas pada level rendah saja, namun juga harus ditingkatkan ke arah permainan yang matang. Ketika konsep permainan seperti membangun dengan balok, permainan dengan pergerakan, dan juga permainan di atas meja dan komputer banyak digunakan, Vygotskian menyatakan bahwa permainan yang memiliki dampak mendalam dan kontekstual adalah bermain peran atau bermain pura-pura.

Bodrova dan Leong (2013) memberikan saran bagi guru yang akan menerapkan permainan dalam rangka meningkatkan regulasi diri siswa, yaitu sebagai berikut. (a) Berikan

siswa kesempatan untuk menciptakan situasi imajiner dengan menyediakan properti atau alat yang tidak terstruktur dan multifungsional serta berilah contoh cara menggunakannya. (b) Dorong siswa untuk memainkan beragam peran dengan mengenakan beberapa tpik permainan kepada siswa. (c) Pastikan bahwa siswa memahami dan menyadari aturan-aturan dalam permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Elkonin, Daniil. 2005. preface to “The Psychology of Play” [Ot avtora: biografi issledovanni], trans. Lydia Razran Stone. *Journal of Russian and East European Psychology* 43:11–21.
- Goldberg, Elkhonon. 2009. *The New Executive Brain: Frontal Lobes in a Complex World*.
- Gudareva, OlgaV. 2005. “Psikhologicheskie Osobennosti Suzhetno-rolevoy Igrы Sovremennykh Doshkol’nikov” [Psychological Features of Make-believe Play in Today’s Preschoolers]. PhD diss., Moscow City University for Psychology and Education.
- Smagorinsky, P.H. 2009. “The Culture of Vygotsky”. *Reading Research Quarterly*, 44 (1), 85-94, DOI: [dx.doi.org/10.1598/RRQ.44.1.4](https://doi.org/10.1598/RRQ.44.1.4)
- Vygotsky, Lev S. 1967. “Play and Its Role in the Mental Development of the Child”. *Soviet Psychology*, 5:6–18

