

---

## Tinjauan Buku



Judul Buku	: Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang Di Sekolah Dasar ( <i>Play Today in Primary School Play Ground</i> )
Penulis/Editor	: Julia C. Bishop dan Marvis Curtis
Penerjemah	: Agustina R.E
Tebal Halaman	: xix + 250
Ukuran Buku	: 15 X 23 Cm
Cetakan	: Cetakan Pertama, 2005
ISBN	: 979-732900-3
Penerbit	: P.T. Grasindo
Kota	: Jakarta

**Soni Nopembri**  
**Universitas Negeri Yogyakarta**

---

## Tradisi Bermain

**K**emunculan buku *Homo Ludens* karya Johan Huizinga tahun 1950 telah memberikan dasar filosofis yang sangat berharga bagi munculnya berbagai buku yang membicarakan bermain. Huizinga juga telah mengeksplorasi elemen bermain dalam kebudayaan. Studi itu telah menggugah para ahli pendidikan dan psikologi untuk banyak menulis buku tentang bermain. Saat ini munculah buku bertajuk "*Play Today in Primary School Play Ground*" yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan judul Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang Di Sekolah Dasar.

Buku yang lahir dari adanya konferensi internasional yang bertema "*The State of Play : Perspective on Children's Oral Culture*" yang diselenggarakan di University of Sheffield oleh National Centre for English Cultural Tradition ini merupakan seleksi tulisan-tulisan yang telah dipaparkan dalam konferensi tersebut, dalam bentuk tulisan yang telah direvisi dan dengan satu kontribusi tertulis, begitulah para editor menyebutkan mengenai buku ini dalam pengantarnya. Editor mengemukakan

beberapa hasil pemikiran dan penelitiannya, seperti: Perkembangan Riset terhadap Permainan Anak-Anak dalam Studi-studi Folklor. Editor juga berusaha untuk mendefinisikan permainan-permainan tradisional dan mengklasifikasikan tradisi-tradisi bermain anak-anak. Masih dalam pengantar, editor menyebutkan bahwa buku ini memfokuskan khususnya pada tradisi-tradisi permainan anak-anak secara lisan, imajinatif dan fisik sebagai perbedaan dari aspek-aspek lain folklor anak-anak, seperti: kebiasaan-kebiasaan, keyakinan, dan tradisi-tradisi naratif.

Bagian pertama buku ini berkisah mengenai persepsi-persepsi yang berlawanan tentang bermain dari sudut pandang orang dewasa dan anak-anak pada masa sekarang, dengan rujukan khusus pada permainan di halaman sekolah. Bagian ini memuat dua tulisan, yaitu tulisan June Factor yang berjudul Tiga Mitos tentang Folklor Anak-anak dan tulisan Marc Armitage yang berjudul di dalam dan di Luar Tempat Bermain di Sekolah: Penggunaan "Tempat Bermain" oleh Anak-Anak.

June Factor (Bab 1, 5 – 25) terus menelusuri perspektif-perspektif orang dewasa terhadap anak-anak, masa kanak-kanak dan budaya anak-anak, dan khususnya jebakan-jebakan yang ke dalamnya orang-orang dewasa sering masuk ketika membicarakan topik-topik ini. Secara khusus June Factor memfokuskan tulisannya pada tiga persepsi umum: pertama, bahwa anak-anak "sekarang" tidak berkelakuan benar, tidak lugu, dan sensitif seperti anak-anak biasanya, dan bahwa mereka tidak lagi bermain seperti biasanya; kedua, bahwa masa kanak-kanak adalah konstruksi sosial yang tidak terpisahkan dari ide-ide kontemporer tentang masa kanak-kanak dan masa pengasuhan; dan ketiga, bahwa permainan anak-anak bersifat tidak penting dan sepele, dan dapat tidak diperdulikan atau diganti dengan aktivitas yang lebih konstruktif seperti olahraga yang terorganisasi atau pelajaran-pelajaran formal. Meskipun sejarah serta kelangsungannya saat ini tersebar luas di Inggris, Australia, dan Amerika Serikat, Factor secara efektif menanggapi setiap persepsi dengan bukti yang berlawanan.

Tulisan Marc Armitage (Bab 2, 26 – 54) meneruskan dan melengkapi tulisan June Factor. Untuk menguji ulang ide orang dewasa bahwa permainan anak-anak saat ini sudah berkurang dan olah karenanya perlu intervensi orang dewasa, Armitage berkonsentrasi dalam membangun sebuah gambar tentang lapangan bermain sekolah dasar dari sudut pandang anak-anak yang bermain di sana. Observasi-observasinya didasarkan pada sejumlah bukti yang diambil dari hasil pengamatan di lapangan-lapangan bermain dan dari wawancara dengan anak-anak sekolah yang dilakukan selama lebih dari sepuluh tahun di sebuah wilayah yang luas di Inggris utara. Pusat temuan Marc Armitage adalah bahwa, meskipun banyak lapangan bermain modern sudah tidak kondusif dalam hal tata letak dan topografinya untuk kebutuhan anak-anak, anak-anak secara luar biasa sangat kreatif dan pintar dalam menyesuaikan diri dengan situasi lingkungan tempat bermain mereka. Efek dari bentuk lapangan dan hubungannya dengan gedung sekolah muncul sebagai faktor penting dalam tingkat kesuksesan anak-anak menemukan satu tempat kondusif untuk memainkan permainan yang mereka sukai. Armitage mengungkap juga bahwa

pengetahuan orang dewasa dan sensitivitasnya terhadap persepsi anak-anak tentang ruang di lapangan bermain penting untuk mendorong aktivitas bermain yang bebas dan dapat menjadi kebijakan dalam menginformasikan desain lapangan bermain yang baru dan modifikasi dari yang telah ada.

Dua tulisan (bagian pertama) tersebut memperkenalkan karakteristik yang luas tentang bermain pada pertengahan masa kanak-kanak, terutama sifat paradoksalnya, begitu juga salah satu tempat utama bagi permainan (tempat bermain) anak-anak yang kontemporer, dan bagaimana topografi tempat tersebut mempengaruhi apa yang dimainkan oleh anak. Mereka juga mengilustrasikan “cara pandang” anak-anak dan orang dewasa yang sangat berbeda (Berger, 1972) mengenai aktivitas bermain dan lingkungan bermain.

Bagian kedua buku ini akan membicarakan tentang kreativitas, kontinuitas, dan variasi dalam tradisi-tradisi bermain kontemporer. Bagian ini memuat 4 tulisan yang dibuat oleh beberapa kontributor. Para penulis telah memperoleh akses pada kultur bermain anak-anak. Para penulis juga menampilkan sebuah gambaran detail dari permainan anak-anak, terutama yang terjadi di lapangan bermain sekolah di Inggris, Perancis, dan Australia.

Marvis Curtis (Bab 3, 59 – 82) menginvestigasi pertanyaan-pertanyaan penting tentang sumber-sumber aktivitas bermain, bagaimana aktivitas ini diteruskan, dan tingkat repertoar permainan anak-anak. Curtis juga menghadirkan data yang menantang asumsi-asumsi apriori orang dewasa bahwa anak-anak di kota atau sekolah bahkan kelas yang sama akan berbagi repertoar yang sama pula. Curtis menyarankan bahwa beberapa variasi ini mungkin berkaitan dengan fakta bahwa perbedaan-perbedaan kecil dalam dalam cara permainan itu dilakukan atau dalam kemiripan kata-kata sebuah rima menyatakan penanda penting dari perbedaan tersebut pada anak-anak. Faktor lainnya mungkin adalah pertemanan dan diantara anggota keluarga. Dengan demikian, pengetahuan itu dihargai karena berasal dari sumber-sumber yang berharga dan signifikan-satu alasan, mungkin, mengapa aktivitas di luar sekolah bukan merupakan sumber permainan anak yang luas bagi anak-anak dalam studi Curtis.

Kathryn Marsh (Bab 4, 83 – 107) memberikan contoh-contoh tentang permainan bernyanyi mengilustrasikan cara satu permainan dan elemen-elemen permainan digabungkan dan digabungkan kembali melalui sebuah proses kreatif yang dilakukan anak-anak dalam rangka membuat permainan-permainan baru. Marsh juga berpendapat bahwa anak-anak memilih dan menciptakan permainan mereka dari produk media massa dalam satu proses yang secara simultan meniru sekaligus menertawakan kultur orang dewasa. Marsh juga menyaksikan adanya transmisi interetnis dan multilingual dari tradisi-tradisi bermain. Proses ini difasilitasi oleh penggunaan bahasa yang terformulasi dan tidak masuk akal di dalam teks bermain anak-anak sendiri, penerimaan, serta integrasi yang berkembang ke dalam kelompok-kelompok pertemanan bagi anak-anak yang memiliki latar belakang budaya berbeda.

Elizabeth Grugeon (Bab 5, 108 – 132) mengilustrasikan jenis dan variasi tradisi

permainan anak-anak perempuan sebagaimana yang diamati dalam ruang dari satu kurun permainan. Tradisi-tradisi baru dari aktivitas permainan yang terinspirasi oleh media mungkin ditampilkan bersisian dengan bentuk-bentuk permainan lama, tanpa ada kesan aneh bagi anak-anak. Grugeon mencatat bahwa anak-anak perempuan menunjukkan kesan tentang apa makna kontinuitas dan variasi dalam istilah mereka. Mereka mengetahui sumber-sumber permainan yang sifatnya segera (khususnya teman-teman dan sanak saudara), yang mengembangkan kesan adanya kultur spesial yang dibagikan. Mereka pun dapat melihat diri mereka sebagai ilustrasi dari aktivitas bermain yang baru, yang mendorong rasa memiliki serta kreativitas yang kuat dan memungkinkan mereka untuk memperbaharui kultur mereka dengan cara yang mereka pandang relevan dengan kehidupan sekarang. Grugeon juga bahwa permainan yang memperkuat dan menyakinkan ini berada dalam ancaman orang dewasa terhadap waktu bermain anak, sebuah pemikiran yang dikembangkan Carole Carpenter dalam bagian 3 buku ini (lihat bab 9).

Penulis ke empat bagian kedua adalah Andy Arleo (Bab 6, 133 – 157). Andy Arleo mengonsentrasikan tulisannya pada penyebaran internasional permainan tepuk tangan "*when susie was a baby*". Ia menelusuri secara terperinci jenis keterampilan linguistik, musik, dan fisik, yang digarisbawahi oleh Grugeon dan Marsh, yang dibutuhkan oleh permainan itu, dan memperluas perspektif komparatif dan multi-kultural. Ia juga menyarankan bahwa nilai tukar yang tersebar luas dari satu permainan dapat dihitung dalam hal isinya yang secara simultan konvensional dan subversif, yang berurusan dengan siklus hidup dari karakter utam wanita sebagaimana yang dilukiskan melalui kategori-kategori perkembangan manusia dan waktu yang konvensional. Arleo juga beragumen bahwa popularitas sebuah permainan bersifat atributif terhadap bentuk teks, melodi, dan gerakan yang dekat tetapi kompleks, sebuah bentuk yang telah dipertahankan dengan perubahan-perubahan dimana perlu karena permainan itu memiliki batas-batas linguistik dan kultur yang saling silang.

Sangatlah mendorong untuk dicatat bahwa manfaat-manfaat sosial, psikologis, dan yang bersifat pendidikan dari aktivitas-aktivitas bermain bebas pada pertengahan masa kanak-kanak beakangan ini telah mulai menarik perhatian yang sama dengan penelitian yang dilakukan pada permainan anak-anak prasekolah. Bagian akhir buku ini memberikan sumbangan pada hal penting tentang perdebatan dari tiga sudut pandang yang berseberangan. Tiga kontributor memaparkan tulisannya, yaitu : J.D.A. Widdowson, Simon Lichman, dan Carole Capenter.

Widdowson (Bab 7, 161 – 185) akan memberikan pertimbangan-pertimbangan yang lebih terperinci tentang akuisisi keterampilan linguistik di antara anak-anak dalam permainan informal, yang telah disinggung dalam bagian kedua buku ini. Widdowson juga mendemonstrasikan kecanggihan linguistik dari banyak permainan anak-anak dalam semua tingkat linguistik, dari fonologi ke semantik, dan dalam penggunaan cara berbahasa dan beretorik. Widdowson juga berpendapat bahwa tradisi kita, banyak yang dipelajari saat masa kanak-kanak, bersifat esensial dalam membentuk dan mengekskspikan perasaan kita akan identitas kulutral.

Tulisan kedua yang ditulis Simon Lichman (Bab 8, 186 – 207) mendeskripsikan penggunaan tradisi-tradisi permainan anak-anak dalam karya *traditional creativity*-nya pada aktivitas bersama antara murid-murid sekolah arab dan yahudi termasuk anggota keluarga mereka pula. Menurutnya permainan dan kegembiraan bermain bersama memberikan lingkungan yang tidak mengancam di mana anggota masing-masing kelompok dapat membangun hubungan, mengalami koeksistensi dengan damai, dan mengeksplorasi hal-hal yang menarik untuk umum.

Tulisan Carole H. Carpenter (Bab 9, 208 – 229) bertepatan kegembiraan dalam aktivitas bermain informal. Ia menemukan beberapa bukti tentang kekhawatiran bahwa permainan-permainan tradisional berada di ambang kepunahan dalam permainan anak laki-laki di Toronto. Hal ini menurut dia terjadi karena intervensi orang dewasa dalam permainan yang diatur sendiri oleh anak-anak sebagai danti bermain bebas. Ia juga berargumen bahwa menyalurkan anak-anak ke dalam liga hoki di Kanada telah menghasilkan penurunan yang simultan terhadap permainan rakyat "*Shinny*". Penekanan pada kemenangan, agresi secara fisik, dan peralatan mahal dalam olahraga hoki yang terkelola telah mengilangkan kesenangan bermain hoki itu sendiri. Hilangnya elemen bermain ini telah membantu melemahkan kepintaran, vitalitas, serta keyakinan anak-anak yang masih muda. Carpenter menyatakan bahwa seharusnya anak-anak sekali lagi diberi ruang untuk mengelola permainan mereka sendiri, termasuk *shinny*, agar jangan sampai mengalami kepunahan.

Para editor menyimpulkan (hal. 230 – 235) bahwa Pentingnya bermain saat ini. Mereka berpandangan bahwa permainan-permainan tradisional sedang dalam proses menghilang tampaknya terlalu berlebihan karena stabilitas teramat pada banyak area tempat bermain anak-anak, dan bahwa perubahan serta inovasi merupakan tanda-tanda yang sehat dan esensial. Kekayaan dan kompleksitas aktivitas-aktivitas bermain pada peralihan abad ini, ditengah-tengah ancaman-ancaman dan problem-problem yang terkait dengannya, meskipun tidak diceraikan dari tradisi-tradisi bermain sebelumnya, mewakili realita permainan saat ini. Mengutip pendapat Webb (1984:12) (hal. 235), editor menuliskan bahwa keturunan bukan merupakan sebuah faktor dalam permainan anak-anak: "sebuah permainan akan berkembang dan menyebar hanya bila permainan ini menyenangkan sekarang. Anak-anak tidak memiliki perasaan ingin mempertahankan suatu permainan demi aspek historisnya". Orang dewasa dapat mengasuh permainan untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan anak-anak.

## **Kesan**

Buku ini memang berlatarbelakang Eropa dan Australia, sehingga permainan-permainan yang dibahas dan disebut-sebutkan dalam buku ini adalah permainan-permainan yang secara tradisi dilakukan oleh anak-anak Eropa dan Australia. Kesadaran akan pentingnya permainan tradisional dari para penulis telah memberikan nuansa pada perkembangan bermain anak-anak. Buku ini juga telah mendukung teori reinkarnasi/rekapitulasi dari Groos. Teori ini memang mendasari perlunya permainan tradisional untuk tetap dipertahankan, ditengah-tengah perkembangan

### *Tinjauan Buku*

ilmu dan teknologi yang begitu pesat yang juga sangat mempengaruhi jenis bermain anak. Buku ini juga memberikan suatu dukungan pada bangsa-bangsa lain untuk tetap mempertahankan tradisi bermain anak-anak sesuai dengan ciri dan kekhususan bangsa itu sendiri. Anak-anak sekolah dasar harus bisa dan mengerti tentang permainan tradisional dari daerahnya.