



Eksplorasi Penggunaan Bermain Simbolik untuk Membantu Perkembangan dan Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak

Anita Yus [✉], Kamtini

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan, Indonesia

Info Artikel

Diterima Januari 2018
Disetujui Mei 2018
Dipublikasikan Juli 2018

Kata Kunci:

Penggunaan bermain simbolik; perkembangan dan belajar anak; Taman Kanak-kanak

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang antara lain berbentuk Taman kanak-kanak sebagai tempat anak bermain. Melalui bermain anak akan berkembang dan belajar (Seefeldt dan Barbour, 2006). Kualitas bermain tersebut dipengaruhi oleh efektivitas guru (Hamre & Pianta, 2005). Artikel ini menyajikan hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana guru menggunakan bermain simbolik untuk membantu perkembangan dan belajar anak di Taman Kanak-kanak (TK), secara khusus tujuan penelitian ini adalah: 1) mengidentifikasi kecenderungan guru PAUD melaksanakan pembelajaran dengan strategi bermain simbolik, 2) mengetahui tahapan bermain simbolik yang digunakan guru dalam pembelajaran di TK, 3) mendeskripsi topik-topik yang digunakan dalam bermain simbolik, 4) mengidentifikasi material yang digunakan dalam bermain simbolik, dan 5) menganalisis aktivitas guru untuk membantu perkembangan dan belajar anak TK dalam bermain simbolik. Sampel penelitian sejumlah 189 orang guru TK di Kota Medan yang ditentukan dengan menggunakan teknik area random sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket dan dianalisis dengan teknik persentase dan deskriptif kualitatif melalui focus group discussion (FGD). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) hampir semua guru TK di Kota Medan pernah menggunakan bermain simbolik sebagai strategi pembelajaran. Frekuensi penggunaan bermain simbolik selama satu tahun rata-rata 20 kali dengan rentang 22 kali sampai 0 kali; 2) pelaksanaan bermain simbolik dalam pembelajaran dilaksanakan dengan bervariasi. Umumnya guru menggunakan bermain simbolik dengan langsung menentukan tokoh dan peralatan dengan mengabaikan beberapa langkah di atasnya; 3) terdapat 13 (tiga belas) topik yang pernah digunakan guru TK Kota Medan dalam bermain simbolik. Topik yang paling banyak digunakan guru adalah “ke Dokter” dan topik yang paling sedikit digunakan guru adalah “Fun Cooking”; 4) terdapat beberapa material yang digunakan guru sebagai simbol dalam bermain simbolik; dan 5) terdapat aktivitas yang bervariasi dalam setiap tahapan bermain simbolik.

[✉]Korespondensi:

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia
E-mail: anitayus.dikdas@gmail.com

PENDAHULUAN

Terdapat beberapa teori yang menjelaskan bagaimana perkembangan dan belajar terjadi pada individu (anak). Perkembangan terjadi secara alamiah dan dapat dimanipulasi (Conny, 2006) dan anak belajar melalui bermain (Seefeldt dan Barbour, 2006). Batasan ini memberi peluang kepada guru untuk melakukan berbagai upaya untuk membantu anak mencapai perkembangan yang maksimal melalui bermain.

Terdapat beberapa jenis bermain yang dapat digunakan di lembaga PAUD di antaranya bermain simbolik (Seefeldt dan Barbour, 2006). Dengan bermain simbolik anak mengembangkan kemampuan meniru (berimitasi) dan berimajinasi. Melalui bermain simbolik pula anak kembali ke dunia nyata (*fantasy to reality*). Piaget mengemukakan bahwa sesuai dengan tahap perkembangan anak Taman Kanak-kanak (TK) bermain simbolik memberi peluang kepada anak untuk menyusun, membangun, membuat model, atau menggunakan alat tulis atau melukis untuk mewakili objek yang dikenal (Seefeldt dan Barbour, 2006).

Bermain simbolik merupakan aktivitas anak mengasosiasikan sesuatu (objek) atau diri dengan sesuatu (Jackman, 2009). Melalui permainan ini anak memperoleh sejumlah pengetahuan tentang benda beserta atributnya dan anak juga dapat mengekspresikan diri sebagai sesuatu. Bermain simbolik dengan pemeranan tokoh yang diekspresikan, anak dapat mengenal nilai, aturan atau konsep dari sesuatu yang ada di lingkungannya. Pengenalan tersebut dapat berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Masalahnya, bagaimana mengimplementasikan bermain simbolik menjadi satu kesatuan dengan kegiatan belajar yang membantu anak memperoleh sejumlah pengetahuan, mengembangkan sikap dan mengasah keterampilan anak TK (Kurikulum 2013 PAUD).

Pada saat bermain, anak belajar dari seseorang atau sesuatu. Prespektif konstruktivis dapat digunakan untuk memahami bagaimana terjadinya belajar. Terdapat empat komponen utama dalam belajar, yaitu a) anak membangun sendiri pengetahuannya, b) belajar hal yang baru sangat tergantung pada pengetahuan awal anak, c) belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial antar orang-orang di lingkungannya, dan d) tugas-tugas belajar yang autentik akan mendukung

terjadinya belajar bermakna (Kauchack & Eggen, 2008).

Bermain simbolik berkaitan dengan bermain dramatis dan bermain sosiodramatis. Dalam bermain simbolis, anak membangun realitas sesuai dengan yang dibayangkannya sendiri dengan benda, tempat dan waktu atau orang lain. Saat anak mulai menggunakan isyarat untuk mewakili objek, maka permainan itu disebut permainan dramatis. Saat anak mulai berinteraksi dengan orang lain dan melakukan dialog, maka bermain sering disebut sebagai permainan sosiodramatis. Tiga konsep ini sering juga dilakukan dalam satu kegiatan.

Wolfgang, Mackender dan Wolfgang (1981) menjelaskan bahwa bermain simbolik dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut, 1) mengidentifikasi pengalaman menarik dalam satu peranan, 2) menyiapkan peralatan yang mendukung berhasilnya pemeranan, 3) menata tempat dan menyusun waktu pemeranan (skenario), 4) menyiapkan anak untuk memerankan tokoh yang ditentukan atau dipilih sendiri, 5) melaksanakan pemeranan, 6) mendiskusikan pengalaman memerankan tokoh dalam satu pemeranan. Leong dan Brodova (2012) mengemukakan bermain simbolik yang berkaitan dengan tahapan perkembangan anak terdiri dari lima tahap, yaitu memerankan peran dengan dialog pertama, memerankan peran tokoh, memerankan perilaku tokoh dengan skenario sederhana, memerankan peran yang lebih matang sesuai dengan rencana dan properti atau perlengkapan dari tokoh, dan pemeranan dalam dramatisasi. Kedua pendapat ahli tersebut menunjukkan bahwa bermain simbolik dapat dilakukan dengan tahapan 1) mengidentifikasi pengalaman menarik dalam satu peranan, 2) menyiapkan peralatan yang mendukung berhasilnya pemeranan, 3) menata tempat dan menyusun waktu pemeranan (skenario), 4) menyiapkan anak untuk memerankan tokoh yang ditentukan atau dipilih sendiri, 5) melaksanakan pemeranan, 6) mendiskusikan pengalaman memerankan tokoh dalam satu pemeranan. Terdapat beberapa aktivitas guru dan anak dalam setiap tahapan bermain simbolik. Untuk lebih jelasnya contoh aktivitas guru dan anak dikemukakan dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Tahapan Bermain Simbolik dan Aktivitas Guru – Anak

NO	TAHAPAN BERMAIN SIMBOLIK	AKTIVITAS	
		GURU	ANAK
1	Mengidentifikasi pengalaman menarik dalam satu peranan	Melakukan kegiatan bergakap-cakap dan bertanya kepada anak untuk memperoleh informasi tentang pengalaman dan pemahaman anak tentang cerita M em i n t a anak m e n g e k s p r e s i k a n (menirukan) gaya atau ciri satu tokoh yang dikenal, dan Menyepakati cerita yang akan digunakan dalam bermain simbolik	Ikut aktif dalam kegiatan bergakap-cakap bersama guru dan anak lainnya dengan menceritakan pengalaman anak Mengekspresikan diri seper-ti tokoh yang dikenal Menyepakati peran yang t e r d a p a t dalam cerita yang telah disepakati akan diperankan
2	Menyiapkan peralatan yang mendukung berhasilnya pemeranan	M e n g a j a k anak menyedia-kan perlengkapan dan atribut yang akan digunakan dalam bermain peran, seperti baju dan topi. Memfasilitasi anak untuk memilih peran yang akan d i l a k u k a n dan dialog	M e m b a n t u guru menyedia-kan perlengkapan dan atribut yang akan digunakan dalam bermain peran, seperti baju dan topi Mendiskusikan dengan teman untuk memilih peran

3	M e n a t a tempat dan menyusun waktu pemeranan (skenario)	M e n y e - diakan peralatan untuk membangun konteks cerita dan mengajak anak untuk terlibat, membagi peran dan waktu yang digunakan	Bersama guru menyediakan peralatan untuk membangun konteks cerita
4	Menyiapkan anak untuk m e m e r - ankan tokoh yang ditentukan atau dipilih sendiri	M e m b a g i peran dan melatih anak memainkan peran	Ikut berlatih dan memainkan peran bersama dengan teman
5	M e l a k - sanakan pemeranan	M e l a k - s a n a k a n peran sesuai dengan rancangan yang telah disiapkan	Memainkan peran yang dipilih
6	M e n d i s - kusikan pengalamaan memerankan tokoh dalam satu pemeranan	B e r c a k a p d e n g a n anak tentang perasaan dan apa yang dipikirkan dari pemeranan yang dilihat	Ikut aktif bergakap-cakap untuk menyatakan perasaan dan pikirannya

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksplanatori untuk melihat penggunaan bermain simbolik dan aktivitas guru membantu anak mengembangkan diri dan belajar di Taman kanak-kanak Kota Medan. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket terbuka, analisis dokumen untuk melihat rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), dan daftar cek untuk melihat pelaksanaan pembelajaran dengan bermain simbolik yang dilakukan 189 orang guru TK di Kota Medan yang ditentukan dengan teknik purposive random sampling. Pengumpulan data dilanjutkan dengan metode *focus group discussion* (FGD) untuk memperdalam dan memperjelas data yang diperlukan berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran melalui bermain simbolik dengan 30 orang guru yang dibagi dalam tiga

kelompok. Data dianalisis dengan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata skor, standar deviasi dan persentase. Data yang bersumber dari catatan khusus dan hasil FGD dianalisis menggunakan metode kualitatif untuk mengetahui kecenderungan topik atau cerita yang diminati anak, pemahaman dan bagaimana guru membantu anak berinteraksi dengan guru dan anak yang lain, bagaimana guru memberi dorongan kepada untuk aktif dalam bermain simbolik, bagaimana cara guru membantu anak memperoleh dan mengkonstrak sejumlah pengetahuan melalui interaksi yang terjadi dengan objek dan orang lain selama bermain simbolik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa bermain simbolik telah digunakan oleh hampir semua guru TK (98%). Penggunaan bermain simbolik bervariasi baik dilihat dari tahapan, topik, dan material yang digunakan. Untuk lebih jelas, dikemukakan secara lengkap hasil penelitian, seperti berikut ini.

1. Kecenderungan guru menggunakan strategi bermain simbolik dalam pembelajaran

Hasil analisis menunjukkan bahwa hampir semua (98%) guru TK di Kota Medan pernah menggunakan bermain simbolik sebagai strategi pembelajaran. Frekuensi penggunaan bermain simbolik sebagai strategi pembelajaran bervariasi. Secara lengkap hasil analisis dikemukakan pada Tabel 2.

Tabel 2. Frekuensi Penggunaan Bermain Simbolik

NO	PENGUNAAN BERMAIN SIMBOLIK	FREKUENSI	
		ABSOLUT	RELATIF (%)
1	36 – 40	11	6
2	31 – 35	15	8
3	26 – 30	25	13
4	21 – 25	21	11
5	16 – 20	30	16
6	11 – 15	42	22
7	6 – 10	36	19
8	1 – 5	5	3
9	0	4	2
JUMLAH		189	100

Dari Tabel 2 diketahui bahwa rentang frekuensi penggunaan dalam satu tahun berada dalam rentang 0 (tidak pernah) sampai 39 kali.

Rata-rata penggunaan bermain simbolik sebagai strategi pembelajaran 19,5. Bila dilihat sebaran data penggunaan bermain simbolik pada Tabel 2 diketahui bahwa paling banyak guru TK menggunakan bermain simbolik sebagai strategi pembelajaran antara 11 sampai 15 kali dalam satu tahun. Frekuensi ini tergolong kecil bila dibandingkan karakteristik anak pada usia TK berada pada tahap permainan simbolik (Seefeldt dan Barbour, 2006). Demikian pula bila dilihat manfaat dari bermain simbolik yang memberi peluang kepada anak mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui proses imitatif dan imajinatif (Smilansky, 1968).

2. Tahapan bermain simbolik yang digunakan guru dalam pembelajaran di TK

Hasil analisis menunjukkan bahwa tahapan bermain simbolik yang digunakan guru bervariasi. Setelah guru menyediakan semua peralatan yang diperlukan dan menjelaskan apa yang akan dilakukan, pada umumnya guru langsung memulai kegiatan bermain simbolik dengan membagi peran kepada anak. Ada beberapa guru yang memnuhi tahapan bermain peran. Secara lengkap hasil analisis dikemukakan dalam Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Frekuensi Tahapan Bermain Simbolik

NO	TAHAPAN	FREKUENSI	
		ABSOLUT	RELATIF (%)
1	Identifikasi pengalaman anak	40	21
2	Penyiapan perlengkapan	85	45
3	Penataan tempat	68	36
4	Penyiapan tokoh	187	100
5	Pelaksanaan pemeranan	187	100
6	Diskusi pengalaman	45	24

Dari Tabel 3 diketahui bahwa hanya sebesar 21 % guru TK menggunakan bermain simbolik dengan mengidentifikasi pengalaman atau pemahaman tentang tokoh yang ada dalam topik bermain simbolik itu. Ini berarti, sebagian guru TK belum mendorong atau meminta anak untuk mengekspresikan profil gaya atau ciri khas tokoh yang akan dimainkan atau diperankan. Misalnya, anak diminta untuk mengekspresikan gaya atau perilaku tokoh dokter, pasien atau perawat bila ingin bermain “Dokter-dokteran”. Cara ini akan mengakibatkan ada anak yang kurang atau belum

mengenal profil atau karakter pemeranan yang diperolehnya. Demikian juga dengan diskusi setelah anak bermain simbolik. Masih banyak guru TK (76%) tidak melakukan diskusi atau refleksi tentang pemeranan yang baru dilakukan anak. Aktivitas refleksi dimaksudkan untuk membantu anak memperoleh pengalaman dan materi belajar menjadi pengetahuan, mengembangkan sikap dan keterampilan. Bila aktivitas ini dibiarkan atau tidak dilakukan setelah anak bermain simbolik akan berdampak terhadap perolehan pengalaman dan perolehan pengetahuan. Akan akan memperoleh yang kurang maksimal.

3. Topik yang digunakan dalam bermain simbolik

Hasil analisis menunjukkan bahwa topik yang digunakan dalam bermain simbolik sangat bervariasi. Topik yang banyak digunakan guru dalam bermain simbolik adalah yang berkaitan dengan pekerjaan atau profesi. Ternyata, tidak ada guru yang menggunakan topik berkaitan dengan hikayat atau dongeng. Sebenarnya, hikayat dan dongeng banyak bermuatan nilai kehidupan yang perlu diketahui anak. Secara lengkap hasil analisis dikemukakan dalam Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Frekuensi Guru TK menggunakan Topik Dalam bermain Simbolik (n=189)

No	Topik	Persentase yang Menggunakan	
		Absolut	Relatif (%)
1	Ke dokter	147	78
2	Petugas lalu lintas	145	77
3	Hidup sehat	121	64
4	Menjaga adik	41	22
5	Mebersihkan rumahku	88	47
6	Pesawatku	128	68
7	Membuat kue	40	21
8	Fun Cooking	34	18
9	Di kala hujan	41	22
10	Ulang tahun	149	79
11	Liburanku	130	69
12	Mobil kesukaanku	64	34
13	Toko ku	45	24

Dari Tabel 4 diketahui bahwa terdapat 13 (tiga belas) topik yang digunakan guru TK dalam bermain simbolik. Topik yang paling banyak (100%) digunakan guru TK adalah Topik *Ke*

dokter dan Petugas Lalu Lintas (Pak Polisi). Topik yang paling sedikit digunakan adalah topik *Fun Cooking, Di kala hujan* dan diikuti dengan *Toko (Kedai) Ku*.

4. Material yang digunakan dalam bermain simbolik

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat beberapa jenis material yang digunakan guru TK dalam bermain simbolik. Material yang digunakan sesuai dengan karakteristik topik yang digunakan dalam bermain simbolik. Secara umum, material yang digunakan terdiri dari pakaian seragam, alat untuk bekerja, dan uraian materi yang diharapkan diperoleh anak selama bermain. Untuk memperjelas hasil analisis yang diperoleh, secara lengkap hasil analisis dikemukakan dalam Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Frekuensi Material yang Digunakan Dalam Bermain Simbolik

No	Topik	Material	Frekuensi	
			Absolut	Relatif
1	Ke dokter (n=147)	Sergam kesehatan	123	84
		Alat kesehatan (steteskop, jarum suntik dan obat2an)	105	72
		Bahan/materi belajar	18	12
2	Petugas lalu lintas (n=145)	Seragam polisi lalu lintas	92	64
		Rambu lalu lintas	69	48
		Sepeda	20	14
3	Hidup sehat (n=121)	Bahan/materi belajar	9	6
		Sikap gigi dan odol	94	78
		Tempat cuci tangan	108	90
4	Menjaga adik (n=41)	Bahan/materi belajar	5	4
		Tidak ada	13	32
		Bahan/materi belajar	0	0
5	Mebersihkan rumahku (n=88)	Alat kebersihan (sapu, alat pel, kemoceng, kain lap)	57	65
		Ruangan kelas	57	65
		Bahan/materi belajar	8	9

6	Pesawatku (n=128)	Seragam pilot	72	56
		S e r a g a m pramugari	27	21
		Kursi kelas	3	2
		Pesawat kertas/ lainnya	54	42
		Bahan/materi belajar	23	18
7	M e m b u a t kue (n=40)	Oven	15	37
		Cetakan kue	10	24
		mixer	5	12
		Bahan-bahan kue	7	18
		Celemek dan topi	11	29
		Sarung tangan	6	16
8	Fun Cooking (n=34)	Bahan/materi belajar	4	11
		Celemek dan topi	6	18
		Alat masak (penggorengan)	2	7
		Piring	4	12
		Kain lap	2	7
		Bahan/materi belajar	4	13
9	Di kala hujan (n=41)	Jas hujan/payung alam	5	12
			1	4
		Bahan/materi belajar	4	10
10	Ulang tahun (n=149)	Topi ulang tahun	89	60
		Kue tart	16	11
		Kado	10	7
		Kartu undangan	83	56
		Hiasan ruangan	89	60
11	Liburanku (n=130)	Bahan/materi belajar	9	6
		Tas pakaian	103	79
		bekal	75	58
12	Mobil kesukaanku (n=64)	Bahan/materi belajar	16	12
		Mobil-mobilan	22	34
		topi	4	6
13	Toko ku (n=45)	Bahan yang di jual	1	2
			11	24
		Meja dan rak	5	12
		Daftar harga	9	20
		Uang-uangan	11	24
	Bahan/materi belajar	8	18	

Dari Tabel 5 diketahui bahwa tidak semua kegiatan bermain didukung peralatan yang cukup. Selain itu, hampir pada semua kegiatan

bermain tidak disiapkan guru materi belajar yang terdapat di dalam kegiatan bermain yang diharapkan dimiliki anak sebagai pengetahuan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memilih topik sesuai dengan peralatan yang telah dimiliki lembaga. Misal, bermain simbolik dengan topik “fun cooking“ dilakukan karena TK sudah menyediakan area memasak. Sedang untuk bermain polisi lalu lintas umumnya dilakukan sebatas dialog dan peragaan.

5. Aktivitas guru untuk membantu perkembangan dan belajar anak TK dalam bermain simbolik

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan guru TK dalam setiap tahapan bermain simbolik. Aktivitas yang dilakukan bervariasi. Diketahui juga ada guru yang tidak melakukan aktivitas yang seharusnya dilakukan guru pada tahapan itu. Hanya sebagian guru yang melakukan aktivitas itu pada tahapan yang sama. Untuk memperjelas hasil analisis yang telah dilakukan, secara lengkap hasil analisis dikemukakan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Frekuensi Aktivitas Guru Dalam Setiap Tahapan Bermain Simbolik

NO	T A H A - PAN	AKTIVITAS	FREKUENSI	
			ABSOLUT	RELATIF (%)
1	Identifikasi pengalaman anak	Meminta anak menceritakan pengalaman	40	21
		Meminta anak menunjukkan epskresi atau gaya tokoh yang dikenal anak dalam satu cerita	22	12
2	Penyiapan perlengkapan	menyediakan peralatan yang dibutuhkan dalam bermain	85	45
		Meminta anak mengidentifikasi peralatan yang dibutuhkan dalam bermain	45	24
3	Penataan tempat	Menentukan area bermain	68	36
		Membagi anak dalam kelompok bermain	113	60
		Menata area bermain	21	11

4	Penyiapan tokoh	Mengidentifikasi perlengkapan yang dibutuhkan tokoh bersama anak	113	60
		Menyediakan perlengkapan bermain	113	60
5	Pelaksanaan pemeranan	Menyediakan waktu untuk bermain	187	100
		Mengobservasi anak saat bermain	53	28
		Memberi dorongan kepada kelompok/anak yang belum aktif bermain	40	21
6	Diskusi pengalaman	Mengajak anak berkumpul	45	24
		Meminta anak menunjukkan perasaan yang muncul saat bermain	23	12
		Meminta anak menceritakan apa yang dilakukan selama bermain	23	12

Dari Tabel 6 diketahui bahwa dalam setiap tahapan bermain simbolik terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan guru. Persentase guru yang melakukan kegiatan pada setiap tahapan bervariasi. Aktivitas guru dalam bermain simbolik yang terbanyak adalah pada tahapan pelaksanaan pemeranan, penataan tempat dan tahapan penyiapan tokoh.

Sebanyak 100% guru menyediakan waktu untuk bermain peran, tetapi hanya sebesar 28% yang mengobservasi perilaku anak selama bermain peran. Bila guru mengabaikan aktivitas mengobservasi guru akan kehilangan data perkembangan anak yang sebenarnya akan kelihatan dalam bermain peran.

Pada saat penataan tempat diketahui bahwa sebesar 60% guru membagi anak dalam kelompok. Tempat bermain yang disediakan umumnya di depan kelas. Hanya sebanyak 36% guru menentukan area bermain tertentu dan 11% yang menata area bermain sesuai dengan isi pemeranan. Sebenarnya, sebanyak 60% guru sudah mengidentifikasi dan menyediakan perlengkapan tokoh yang dibutuhkan untuk bermain simbolik tetapi perlengkapan tersebut langsung diberikan kepada anak sesuai dengan karakteristik tokoh yang diperankan. Hasil ini sejalan dengan kesiapan guru menata area bermain simbolik. Hanya

sebesar 11% guru TK menata area bermain. Sebagian besar guru (89%) sekedar menunjukkan dengan menyatakan bahwa kita main disini (umumnya di depan kelas). Misalnya, pada saat bermain simbolik “dokter-dokteran”, tempat ditata dengan hanya menyediakan satu meja dan dua kursi. Selain itu, aktivitas yang juga banyak tidak dilakukan guru adalah meminta anak mengekspresikan perilaku atau ciri tokoh yang dikenal, meminta anak menunjukkan perasaan yang muncul saat bermain hanya dilakukan sebanyak 12% guru, dan meminta anak menceritakan apa yang dilakukan selama bermain dilakukan sebanyak 12% guru.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa keterbatasan guru melakukan aktivitas pembelajaran dengan strategi bermain simbolik umumnya disebabkan keterbatasan pemahaman guru terhadap pelaksanaan bermain simbolik. Sebagian besar guru (87%) guru beranggapan bahwa dalam bermain simbolik lebih ditujukan pada pemeranan. Sesungguhnya, bermain peran yang dirancang guru perlu didukung oleh pengetahuan anak tentang cerita melalui pengenalan karakteristik tokoh dan atau benda yang digunakan dalam bermain simbolik. Tokoh dan atau benda yang digunakan merupakan simbol dalam bermain simbolik. Simbol tersebut yang akan membantu anak mengenal berbagai hal yang terdapat di lingkungannya melalui imitasi dan imajinasi anak (Smilansky, 1968). Untuk itu, guru perlu mengawali bermain simbolik dengan pengenalan tentang isi, tindakan atau perilaku dan tokoh dalam bermain simbolik. Ketepatan guru memperkirakan pengetahuan anak tentang isi cerita atau materi dan tokoh berdasarkan aktivitas guru yang antara lain meminta anak mengekspresikan ciri tokoh yang akan diperankan. Bila anak mampu mengekspresikan ciri tokoh atau benda yang akan digunakan dalam bermain simbolik menunjukkan anak mengenal simbol yang akan digunakan dalam bermain simbolik. Pengetahuan dan pengenalan ini akan membantu anak mengenal, memahami dan menerima pesan yang disampaikan tokoh dalam pemeranan seperti yang disebut sebagai materi belajar. Perolehan isi pemeranan akan mampu membantu anak mengembangkan konsep diri (Pane, 2013).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat dikemukakan hasil penelitian seperti berikut ini:

Pertama, hampir semua guru TK di Kota Medan pernah menggunakan bermain simbolik

sebagai strategi pembelajaran. Frekuensi bermain simbolik berada dalam rentang 22 sampai 0 kali dengan rata-rata 20. Frekuensi relatif kecil karena bermain simbolik suatu strategi pembelajaran yang banyak menyentuh potensi anak. Dilihat dari frekuensi penggunaan bermain simbolik cenderung kecil.

Kedua, Pelaksanaan bermain simbolik dalam pembelajaran dilaksanakan dengan bervariasi. Umumnya guru menggunakan bermain simbolik dengan langsung menentukan tokoh dan peralatan. Beberapa langkah sebelumnya dilewati.

Ketiga, diketahui bahwa terdapat 13 (tiga belas) topik yang pernah digunakan guru TK Kota Medan dalam bermain simbolik. Topik yang paling banyak digunakan guru adalah “ke Dokter” dan topik yang paling sedikit digunakan guru adalah “Fun Cooking” mendeskripsi topik-topik yang digunakan dalam bermain simbolik.

Keempat, diketahui bahwa terdapat beberapa material yang digunakan guru sebagai simbol dalam bermain simbolik. Yang paling banyak digunakan adalah pakai seragam dan benda yang menjadikan suatu ciri tokoh.

Kelima, aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran dengan menggunakan bermain simbolik bervariasi dalam setiap tahapan bermain simbolik. Aktivitas terbanyak dilakukan adalah dengan menyediakan waktu dan yang terkecil adalah melakukan refleksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamre, B. K., & Pianta, R. C. (2005). Can instructional and emotional support in the first-grade classroom make a difference for children at risk of school failure? *Child Development*, 76(5), 949–967.
- Jackman L. Hilda, 2009. *Early Education curriculum a child's connection to the world, fourth edition*, Australia: Delmar Cengage Learning
- Kauchack, Donald P & Eggen, Paul D. 2008. *Learning and teaching research based methods*. Boston: Pearson Education.
- Leong, Deborah, J., dan Elena, Bodrova, 2012. *Assesing and scaffolding make-believe play*, www.naeyc.org/yc/permissions
- Pane, Eli Tohonan Tua . 2013. Pengaruh Metode Bermain Peran dan Konsep Diri terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Kota Medan. Tesis. Medan: Teknologi Pendidikan UNIMED (Online). (<http://digilib.unimed.ac.id/>. Diakses 9 Juli 2013).
- Seefeldt, Calor dan Nita Barbour, (2006). *Introduction to Early Childhood Education*, New York: Mcmillan College Publishing
- Smilansky, S. (1968). *The effects ofsoeiodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York: Wiley.
- Wolfgang, Charles H., Bea Mackender and Mary E. Wolfgang, 1981. *Growing & Learning Through Play*. United States of America: Judy/ instructor.