

Menjadikan Waktu Bermain Bagian Penting dari Bersekolah!



Gambar sampul depan Misi: Menjelajah ke Luar Kelas.
Dapatkan info selengkapnya di www.missionexplore.net

PENDAHULUAN



Selama lima belas tahun terakhir saya telah mengkhususkan diri untuk bekerja membantu sekolah meningkatkan kualitas bermain bagi anak-anak di setiap kesempatan bermain. Saya belajar dari pengalaman saya sebagai konselor permainan, guru, dan penasihat peningkatan kualitas sekolah pemerintah daerah untuk mengembangkan Program Dasar OPAL Outdoor Play and Learning (Bermain dan Belajar di Luar Kelas) di lebih dari 200

sekolah, serta membangun tim OPAL untuk menunjang waktu bermain yang lebih baik di semua sekolah.

Pekerjaan ini telah membawa saya ke seluruh penjuru Inggris, Skandinavia, AS, Kanada, Selandia Baru, dan Australia. Sistem tiap sekolah boleh saja berbeda, tapi semua anak tetap memiliki kebutuhan universal untuk bermain demi kesejahteraan dan kebahagiaan mereka.

Kini saya tengah menulis buku untuk penerbit JKP, judulnya ‘Creating Excellence in Primary School Playtimes’ (‘Menciptakan Keunggulan dalam Masa Bermain di Sekolah Dasar’), yang akan diterbitkan pada tahun 2017 dan akan membahas topik-topik di buku ini secara lebih mendalam. Dalam brosur ini saya telah berusaha merangkum sepuluh pelajaran paling berharga, berdasarkan pengalaman saya, untuk membantu Anda mulai meningkatkan kualitas bermain. Tak ada tempat yang lebih membahagiakan selain taman bermain sekolah, tempat semua anak menikmati masa bermain yang menakjubkan - jadi mulailah dari sekarang!





1. UBAH DULU BUDAYA ANDA

Para mentor OPAL telah bekerja sama dengan ratusan sekolah dasar di seluruh penjuru Inggris dan dunia. Ada satu prasyarat umum dalam melestarikan kualitas di setiap sekolah, yang bila tidak dipahami akan menjadikan semua upaya peningkatan kegiatan bermain tak lebih dari sekadar perubahan artifisial yang berfokus pada seperti apa bermain itu, bukan apa sebenarnya bermain itu. Semua sekolah yang serius ingin meningkatkan kualitas kegiatan bermain muridnya harus menghadapi kondisi budaya dari bermain yang dirangkum dalam prinsip PARK.



P untuk policy (kebijakan) - Nilai dan prinsip apa yang ingin Anda capai? Jika Anda tidak memahami apa itu bermain, bagaimana Anda bisa meningkatkan kualitasnya?

A untuk access (akses) - Apa yang sudah Anda sediakan demi memastikan semua anak bisa mengakses semua sumber daya sepanjang tahun?

R untuk risk (risiko) - Salah satu faedah penting dari tantangan adalah membuat kita ‘melakukan sesuatu di luar apa yang sudah kita ketahui dan mudah kita capai’. Tak ada tantangan yang tak berisiko. Bagaimana cara Anda menyeimbangkan antara risiko dan manfaat?

K untuk knowledge (pengetahuan) - Konselor permainan adalah profesi yang membutuhkan kecakapan. Karena orang dewasa memiliki peran yang sangat kompleks dalam kegiatan bermain, maka konselor permainan memerlukan pelatihan dan praktik yang penuh pertimbangan. Sekolah hanya akan membuat sedikit kemajuan bila mereka cuma berfokus pada peran lingkungan dan melupakan peran orang dewasa.

2. GUNAKAN SEMUA YANG ANDA PUNYA

Banyak sekolah memiliki ruang yang tidak digunakan, dan dalam satu tahun ajaran ruang tersebut lebih sering diabaikan daripada digunakan. Hal tersebut sungguh membuang-buang sumber daya yang berharga dan mendatangkan masalah yang tak perlu - ruang yang terlalu sesak meningkatkan risiko benturan, stres, kebisingan, dan sifat agresif.

Sering kali seiring waktu penggunaan ruang luar kelas di banyak sekolah berubah tanpa terencana dan serampangan, dan banyak sekolah tidak merencana cara menghadapi cuaca yang bisa diprediksi di negaranya. Rata-rata sekolah dasar di Inggris hanya menggunakan tanah lapang mereka selama 13 persen dari tahun ajaran untuk bermain, umumnya karena lapangan tersebut dianggap terlalu licin, basah, atau berlumpur.

Perhatikan sekolah Anda dan pertanyakan bagaimana ruang tersebut digunakan selama ini. Berikut adalah beberapa hal yang bisa Anda pertanyakan:

- Mengapa ada pagar di situ?
- Apa yang perlu diubah agar kita bisa menggunakan ruang kita secara lebih efektif?
- Apakah acara sekali setahun menentukan bagaimana ruang kita digunakan selama 179 hari lainnya dalam satu tahun ajaran?
- Apakah kita memprioritaskan kebutuhan anak-anak dalam penggunaan ruang?
- Berapa persen dalam setahun kita benar-benar menggunakan lapangan untuk bermain?
- Mengapa kita melakukan hal itu?

- Apa yang perlu dilakukan agar anak-anak bisa bermain lebih sering di sini?

Ingatlah bahwa pakaian harus memenuhi kebutuhan masa kecil, bukan masa kecil yang diatur agar memenuhi kebutuhan pakaian. Jadi lakukan apa pun yang diperlukan untuk menyediakan pakaian dan alas kaki yang diperlukan anak-anak untuk bisa bermain di luar kelas sepanjang tahun.

3. TUGASKAN SEORANG PENANGGUNG JAWAB

Andaikan “Tak Seorang Pun” (nobody) itu manusia, dia pasti sangat sibuk. Alasannya, bila “Tak Seorang Pun” bertanggung jawab, maka bisa dijamin “Tak Seorang Pun” juga yang akan menyelesaikan pekerjaan

Kegiatan bermain yang lebih baik di sekolah tidak akan terjadi begitu saja seperti sulap. Keinginan itu membutuhkan pemikiran, perencanaan, dan keteguhan. Perubahan membutuhkan banyak tenaga, baik saat memulai maupun mempertahankannya. Jika kita berharap peningkatan kualitas bisa berlangsung lebih dari gairah beberapa minggu yang disebabkan adanya proyek baru, maka pemilik otoritas di sekolah harus bertanggung jawab mengurus kegiatan bermain.

Bermain adalah satu aspek terpenting dari masa kecil, bagian dari hak asasi manusia, dan vital bagi perkembangan fisik, mental, dan kesejahteraan sosial anak-anak. Jika sekolah--yang seharusnya menjadi pusat dari perkembangan anak sekaligus tempat di mana seperlima kegiatannya disebut waktu bermain--tidak memandang serius kegiatan bermain, siapa lagi yang akan melakukannya? “Tak Seorang Pun.”



4. BERMURAH HATILAH

Sumber daya yang langka bisa jadi sumber malapetaka. Jika ada yang menyebabkan masalah di taman bermain, maka solusi yang lebih positif dan membahagiakan bagi semua orang adalah memberikan kesempatan bermain yang lebih, bukan malah merampasnya.

Semakin banyak anak, semakin banyak pula sumber daya dan ruang penyimpanan yang diperlukan. Apakah Anda akan memberikan satu rumah-rumahan untuk 40 anak? Mungkin Anda malah butuh lima. Apakah Anda bersedia membeli sekarung pasir untuk satu bak pasir? Bagaimana kalau kubangan dengan 20 hingga 40 ton pasir? Mungkin Anda akan menyediakan beberapa buah ban untuk bermain. Apakah Anda mau menyediakan 25 ban untuk 250 anak, atau dua ban untuk setiap anak?

Anak-anak pada dasarnya kreatif, tetapi mereka membutuhkan begitu banyak sumber daya sebagai bahan dasar untuk memupuk kreativitas mereka. Tentu saja anak-anak akan lebih bahagia jika mereka tak perlu berebut jumlah sumber daya yang terbatas. Jadi apa pun yang akan Anda berikan di sekolah, berikan yang banyak, berkali-kali lipat, dan bermurah hatilah.



5. MANFAATKAN BARANG-BARANG GRATISAN

Ada teori (yang ditemukan oleh Nicholson pada tahun 1972) yang populer di kalangan konselor permainan anak. Teori itu mengatakan bahwa ‘untuk setiap benda bergerak yang Anda berikan kepada anak-anak sebagai mainan, akan ada peningkatan eksponensial jumlah kemungkinan permainan yang akan diciptakan anak-anak’. Jadi dua benda akan menghasilkan ‘permainan kuadrat’, tiga benda akan menghasilkan ‘permainan pangkat tiga’, empat benda akan menghasilkan ‘permainan pangkat empat’, dst.

Bagi anak-anak, lebih penting untuk memiliki benda yang bisa dimainkan daripada struktur atau bangunan untuk bermain, karena potensi perubahan, kontrol, manipulasi, dan kombinasinya bisa lebih besar.

Yang menakjubkan adalah, tidaklah penting benda itu apa. Selama benda itu bisa mereka gerakkan dan sama sekali tidak berbahaya, maka benda itu memiliki nilai permainan. Orang dewasa kerap mengira bahwa anak-anak membutuhkan benda-benda bernama mainan agar bisa bermain, tetapi anak-anak secara alami suka bermain dan bila mainan adalah benda yang dimainkan anak-anak, maka benda apa saja bisa jadi mainan.

Kotak, tabung, pakaian lama, keyboard komputer, pipa, peti, palet, kain, tas tangan, topi, papan, ban, setir, koper; daftar panjang ini bisa jadi takkan pernah berakhir. Begitu juga jumlah kemungkinan bagaimana benda-benda itu dimanfaatkan anak-anak untuk bermain. Jangan terpaku pada apa yang tidak mampu Anda berikan. Pikirkan, apa yang bisa Anda dapatkan secara gratis?

6. MANFAATKAN ALAM

Bahan-bahan alami relatif murah, karena bisa ditinggalkan di luar kelas dan siap diambil dan digunakan untuk bermain kapan saja, dan juga takkan pernah habis. Bahan penutup permukaan tanah yang beragam akan menambahkan nilai permainan suatu lingkungan karena tanah juga bisa menjadi sumber daya untuk permainan.

Ragam sumber daya yang murah meriah itu mencakup pasir, batu, tanah, kerikil, lumpur, serpihan kayu, kulit kayu, dan kayu bakar. Sumber daya lainnya bisa dihasilkan di tempat, dan dimainkan sebelum akhirnya dibuang, misalnya potongan rumput, kayu, dan dahan pohon.

Banyak sekolah yang berlebihan dalam mengelola lahan mereka, seolah-olah seluruh tempat itu lapangan bola yang besar - yang harus selalu rapi. Pertimbangkan manfaat meliarkan kembali sebagian lahan. Hal itu akan meningkatkan keanekaragaman hayati, kesempatan belajar, dan sekaligus nilai permainannya.



7. BERIKAN PILIHAN

Mintalah orang dewasa mana pun untuk mendefinisikan “apa yang membuat bermain itu bermain?” Mereka akan selalu berbicara soal kebebasan dan pilihan. Namun perhatikan kebanyakan taman bermain sekolah. Sering kali tempat-tempat itu didominasi oleh peraturan, sistem giliran, dan pembatasan.

Jika Anda punya perlengkapan bermain yang hanya bisa dimainkan satu kali dalam seminggu, ketika tiba giliran kelas Anda, dan Anda harus melakukannya searah putaran jarum jam, dan hanya saat ada orang dewasa yang mengawasi; ini jelas bukan kebebasan, tak ada pilihan, atau imajinasi. Aktivitas ini bukan bermain. Sistem giliran mungkin diperlukan untuk memperkenalkan perubahan selama enam minggu pertama, untuk mengendalikan antusiasme anak akan hal baru. Tapi setelah itu segera hapuskan metode ini. Dalam bermain, bila memungkinkan, kembalikan kebebasan memilih kepada anak-anak.

Prinsip yang sama juga harus diterapkan untuk membaurkan umur dan gender anak yang terlibat dalam permainan. Anak-anak belajar tentang orang lain melalui bermain. Seharusnya anak-anak bebas memilih ingin berbaur dengan siapa, dan di hampir semua kasus, manfaat bermain dengan anak-anak berbeda usia dan gender lebih banyak daripada kerugian yang ditimbulkannya.



8. BERIKAN WAKTU

Bermain, seperti margasatwa, membutuhkan habitat yang tepat. Habitat dari bermain adalah waktu, ruang, dan izin. Tapi semua itu dengan cepat menghilang dari kehidupan anak-anak abad 21 gara-gara lalu lintas, nilai properti, ambisi, dan ketakutan. Ada mitos umum bahwa ‘anak-anak tak tahu lagi cara bermain,’ tapi sesungguhnya justru orang dewasa lah yang tidak lagi paham cara untuk membiarkan anak-anak bermain.

Meluangkan waktu yang cukup agar anak-anak bisa bermain adalah kewajiban moral bagi siapa pun yang peduli akan kesejahteraan dan kebahagiaan mereka dan kewajiban hukum bagi negara-negara yang sudah meratifikasi Konvensi PBB tentang Hak Asasi Anak-Anak.

Ketika sekolah gagal menyediakan lingkungan bermain yang menarik serta staf terlatih yang tepat, waktu bermain malah menimbulkan masalah karena anak-anak jadi frustrasi akibat kebutuhan mendasar masa kecil mereka tidak terpenuhi. Jika waktu bermain berkurang, maka semua manfaatnya terhadap pengembangan diri, emosi, dan sosial yang sudah terdokumentasikan dengan baik itu juga akan ikut berkurang. Jika kita sungguh peduli dengan kebutuhan anak-anak, jawabannya adalah *waktu bermain yang lebih baik dan bukan waktu bermain yang lebih sedikit.*

9. JANGAN MENGHAMBURKAN UANG

Menginvestasikan uang untuk kegiatan bermain di sekolah adalah bentuk penggunaan uang yang bijaksana karena hal ini menguntungkan semua pihak. Anak-anak jadi lebih bahagia, pekerjaan para pengawas jadi lebih baik, tugas guru jadi semakin mudah, dan masalah perilaku yang harus ditangani para manajer senior pun lebih sedikit.

Namun, ada sejenis peralatan bermain yang digemari di sekolah-sekolah Inggris, yang hanya bisa diklasifikasikan sebagai peralatan permainan menantang yang 'tidak menantang.' Satu-satunya tujuan dari peralatan semacam ini adalah untuk memberikan tantangan fisik, tapi karena sekolah-sekolah tidak menyukai risiko dan hanya menyukai tantangan tanpa risiko, industri permainan pun menyediakan peralatan yang paling melegakan hati orang dewasa. Hasilnya adalah mainan menjemukan yang bisa dikuasai bocah usia lima tahun hanya dalam hitungan menit atau paling susah hanya dalam beberapa hari. Ini karena risiko dan tantangan tidak dipertimbangkan pada saat merancanginya.

Anak-anak akan selalu tertarik pada hal baru, sehingga semua mainan baru--betapa pun parah nilai permainannya--pasti akan dieksplorasi anak-anak selama masa enam bulan pertama. Akan tetapi anak-anak berada di sekitar peralatan bermain di sekolah sekitar 1800 jam per tahun, selama beberapa tahun! Jadi wajar saja bila menginvestasikan modal untuk perlengkapan bermain yang akan terus memberikan minat dan tantangan, membangun kekuatan, kebugaran dan koordinasi anak selama beberapa tahun. Jika tidak, maka Anda hanya membeli bangku yang sangat mahal hanya untuk nongkrong.



10. LANJUTKAN!

Membaca dan matematika bukanlah bidang yang diajarkan di sekolah dalam waktu singkat dan kemudian ditinggalkan karena sulit diajarkan. Keduanya dihargai sebagai inti tujuan utama bersekolah. Akses yang berkelanjutan ke permainan yang berkualitas juga harus menjadi perhatian setiap sekolah, karena orang dewasa mengontrol semua aspek kehidupan anak-anak dan anak-anak tak punya kuasa atau kemampuan untuk mengakses permainan sosial di luar rumah di wilayah lain kehidupan mereka.

Upaya meningkatkan kegiatan bermain di sekolah menuntut pemahaman, komitmen, dan ketekunan dari pimpinan, staf, dan orangtua. Bermain seyogianya penting bagi semua orang karena kegiatan ini membuat anak-anak bisa mempelajari 'kurikulum tersembunyi'. Dengan kata lain bermain bisa membuat mereka mempelajari hal-hal esensial yang tidak bisa diajarkan. Jadi pastikan bahwa memberikan kegiatan bermain yang lebih baik bagi setiap anak tidak sekadar menjadi proyek jangka pendek. Tugas ini selayaknya ada dalam uraian pekerjaan staf dan rencana pengembangan sekolah setiap tahun.

Bermain adalah hak asasi dan bukan hak istimewa. Sayangnya permainan sosial di luar kelas menghilang dengan cepat dari kehidupan anak-anak di seluruh dunia.

Sekolah memiliki posisi unik yang mampu memberikan perubahan bagi kualitas masa kecil banyak anak dengan memperbaiki kualitas kegiatan bermain yang mereka tawarkan.

Brosur ini ditulis berdasarkan riset tindakan selama 15 tahun di balik Program Dasar OPAL Outdoor Play and Learning dari Inggris. Program ini mendukung sekolah untuk mengadopsi pendekatan strategis dan terencana demi memperbaiki kualitas kegiatan bermain yang mereka sediakan bagi semua anak.