

Analisis Komparatif Teori Permainan: Johan Huizinga, Friedrich Froebel, dan Karl Groos

EkoSuhendro¹

¹Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan membandingkan teori permainan Johan Huizinga, Friedrich Froebel, dan Karl Groos, dengan fokus pada penerapannya dalam pendidikan anak usia dini. Menggunakan pendekatan kualitatif melalui tinjauan literatur yang komprehensif, penelitian ini secara sistematis menganalisis karya-karya dari para ahli teori ini. Konsep permainan Huizinga sebagai fenomena budaya memberikan kerangka kerja untuk memahami struktur sosial dan makna yang berasal dari kegiatan bermain. Froebel menggarisbawahi nilai permainan bebas dalam mendorong pertumbuhan kognitif, sosial, dan emosional, mengadvokasi praktik pendidikan yang berpusat pada anak. Groos menyoroti aspek evolusioner bermain sebagai persiapan untuk dewasa, menekankan pentingnya latihan dan simulasi dalam lingkungan belajar. Temuan menunjukkan bahwa mengintegrasikan teori-teori ini dapat meningkatkan pengalaman pendidikan dengan mempromosikan pembelajaran sosial, motivasi intrinsik, dan pengembangan keterampilan bertahan hidup yang penting bagi anak usia dini dimasa depan. Namun, sifat teoritis dari perbandingan ini dan konteks historis dari teori-teori ini dapat membatasi penerapan langsungnya pada Pendidikan era kontemporer. Penelitian empiris lebih lanjut direkomendasikan untuk memvalidasi perspektif ini dalam lingkungan pendidikan modern dan mengeksplorasi integrasinya ke dalam strategi pedagogis dalam anak usia dini di era ini.

Kata Kunci: Teori Bermain, Pendidikan Anak, Analisis Komparatif

Pendahuluan

Bermain memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak-anak telah menarik perhatian yang luas karena dampaknya yang beragam pada pertumbuhan fisik, kognitif, sosial, dan emosional (Sheridan, Howard, & Alderson, 2011). Konsep bermain melampaui batas-batas budaya dan berfungsi sebagai komponen universal masa kanak-kanak, memfasilitasi pembelajaran dan perkembangan melalui eksplorasi dan interaksi (Howard, 2010a; McInnes dkk., 2009). Dalam masyarakat modern, di mana pendidikan terstruktur sering membayangi permainan yang tidak terstruktur, memahami landasan teoritis permainan sangat penting untuk menciptakan praktik pendidikan yang seimbang (Smith, 2010). Bermain memainkan peran penting dalam perkembangan sosial-intelektual, berdampak pada kreativitas, pemecahan masalah, bahasa, keterampilan logis, dan pengetahuan sosial pada anak-anak, sebagaimana disoroti dalam berbagai penelitian (Simon, T., & Smith, P. K, 1985). Dengan memeriksa karya-karya Huizinga, Froebel, dan Groos, penelitian ini berusaha untuk menerangi beragam perspektif tentang permainan dan penerapannya dalam konteks pendidikan kontemporer (Huizinga, 1949; Froebel di Lilley, 1967; Groos, 1898). Dalam semua teori bermain terdapat dualitas dalam proses bermain dalam hal ekspresi pribadi versus adaptasi sosial. Secara umum, sebagian besar penelitian berkaitan dengan hubungan antara bermain dan perkembangan kognitif, dan hubungan yang paling kuat adalah dalam bidang kreativitas (Mellou, E, 1994).

Dalam konteks pendidikan, teori bermain membentuk bidang studi yang kritis, menawarkan wawasan tentang bagaimana anak-anak belajar dan berkembang dengan cara yang alami dan menarik (Sheridan, Howard, & Alderson, 2011). Bermain berfungsi untuk menciptakan keterampilan khusus serta perangkat khusus dan fleksibel untuk berpikir inovatif dan memecahkan masalah (Cheyne, J. A., & Rubin, K. H, 1983). Setiap ahli teori membawa perspektif yang unik: Huizinga memandang bermain sebagai fenomena budaya yang mendasar, Froebel menekankan perannya dalam pendidikan anak usia dini, dan Groos melihatnya sebagai kegiatan persiapan untuk kehidupan dewasa (Huizinga, 1949; Froebel di Lilley, 1967; Groos, 1898). Intervensi permainan dramatis pada anak-anak prasekolah secara signifikan meningkatkan kreativitas motorik, khususnya dalam kefasihan, orisinalitas, dan imajinasi,

menunjukkan keterkaitan antara kreativitas, gerakan, dan permainan dramatis (Aspasia, Panagiotaki., Kalliopi, Trouli., Michalis, Linardakis, 2023). Dengan membandingkan teori-teori ini, peneliti dan praktisi pendidikan dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang peran permainan dalam mendorong perkembangan holistik. Perbandingan ini sangat penting untuk menyempurnakan strategi pedagogis dan meningkatkan hasil pendidikan (Keating et al., 2000; Robson, 1993).

Terlepas dari manfaat bermain yang diakui, ada kekhawatiran yang berkembang bahwa sistem pendidikan modern tidak cukup mengintegrasikan pembelajaran berbasis bermain (Smith, 2010; Sheridan, 2011). Pengurangan waktu bermain demi pengajaran akademik telah dikaitkan dengan penurunan kreativitas, keterampilan sosial, dan ketahanan emosional di antara anak-anak (Howard, 2010a). Bermain dihargai untuk pembelajaran intrinsik, namun terdapat tantangan dalam mengintegrasikan pembelajaran berbasis bermain karena beragamnya definisi dan struktur yang dipimpin oleh orang dewasa, sehingga berdampak pada efektivitasnya dalam sistem pendidikan modern (Lorna, Arnott, 2023). Berkurangnya waktu bermain di sekolah dapat menyebabkan penurunan kreativitas, keterampilan sosial, dan ketahanan emosional pada anak-anak, sehingga berdampak pada perkembangan dan kesejahteraan mereka secara keseluruhan (Deborah, J., Rhea., Alexander, P., Rivchun., Laura, E., Clark, 2018). Mengatasi masalah ini membutuhkan penyelaman mendalam ke dalam landasan teoritis permainan untuk mengadvokasi integrasinya ke dalam kurikulum pendidikan (McInnes et al., 2009). Studi ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan dengan membandingkan teori Huizinga, Froebel, dan Groos, menyediakan kerangka kerja yang kuat untuk memasukkan permainan ke dalam pendidikan (Sheridan, Howard, & Alderson, 2011).

Penelitian sebelumnya menyoroti bahwa bermain sangat penting untuk merangsang perkembangan anak, meningkatkan keterampilan motorik, kognitif, sosial, dan emosional melalui pengalaman langsung (Howard, 2010a; McInnes dkk., 2009). Bermain sangat penting untuk perkembangan kognitif dan sosial anak-anak, meningkatkan pemecahan masalah, retensi pengetahuan, dan keterampilan sosial (Elizabete, Martins, da, Silva., Silvana, Felix, Oliveira., Rosimary, Paulo, Pereira., Zenaide, Pereira, da, Silva., Maria, Do, Socorro, Almeida, Angelo, Segunda, 2024). Konsep permainan Huizinga sebagai fenomena budaya yang mendahului budaya itu sendiri menggarisbawahi signifikansinya yang mengakar dalam kehidupan manusia (Huizinga, 1949). Konsep permainan Huizinga mengeksplorasi bagaimana permainan membentuk budaya. "Permainan Cumi" digunakan untuk menggambarkan signifikansi budaya permainan tradisional anak-anak dalam kerangka Huizinga (Tuba, Arslan, 2023). Bermain, menurut Huizinga, adalah aktivitas sukarela yang terikat aturan yang memberikan kesenangan intrinsik dan berbeda dari kehidupan biasa. Perspektif ini sejalan dengan gagasan bahwa bermain berfungsi sebagai dasar untuk pembangunan budaya dan sosial (Huizinga, 1949).

Kontribusi Froebel pada teori bermain menekankan nilai pendidikannya, mengemukakan bahwa bermain adalah ekspresi alami dari kehidupan batin dan kreativitas anak (Froebel dalam Lilley, 1967). Filosofi pendidikan Froebel berpusat pada gagasan bahwa bermain memungkinkan anak-anak untuk menjelajahi dan memahami dunia, mempromosikan pertumbuhan intelektual dan emosional. Pengembangan mainan edukasinya, yang dikenal sebagai Froebel Gifts, dirancang untuk merangsang perkembangan kognitif dan kreativitas anak-anak, menyoroti pentingnya permainan terpandu dalam pendidikan anak usia dini (Froebel di Lilley, 1967; Keating et al., 2000).

Teori Groos tentang bermain sebagai kegiatan persiapan untuk masa dewasa menawarkan perspektif biologis dan evolusioner tentang perilaku bermain (Groos, 1898). Dia berpendapat bahwa bermain memungkinkan individu muda untuk berlatih dan menyempurnakan keterampilan yang diperlukan untuk bertahan hidup, menunjukkan bahwa bermain memiliki fungsi adaptif pada hewan dan manusia. Teori ini mendukung pandangan bahwa bermain sangat penting untuk mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan kognitif, dan kompetensi sosial, memperkuat gagasan bahwa bermain adalah komponen penting dari proses perkembangan (Groos, 1898; Sheridan, Howard, & Alderson, 2011).

Terlepas dari teori-teori komprehensif ini, ada kesenjangan dan kontroversi penting dalam literatur yang ada. Penekanan Huizinga pada aspek budaya permainan tidak sepenuhnya membahas implikasi perkembangannya (Huizinga, 1949). Fokus Froebel pada permainan terpandu dalam pengaturan pendidikan mungkin mengabaikan manfaat permainan tidak

terstruktur (Froebel dalam Lilley, 1967). Perspektif biologis Groos tidak cukup mempertimbangkan dimensi sosial dan emosional bermain (Groos, 1898). Keterbatasan ini menyoroti perlunya pendekatan integratif yang mencakup perspektif budaya, pendidikan, dan perkembangan tentang bermain (Sheridan, Howard, & Alderson, 2011; Howard, 2010a).

Penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan ini dengan memberikan analisis komparatif dari teori drama yang diusulkan oleh Huizinga, Froebel, dan Groos. Dengan mensintesis pandangan mereka, penelitian ini berupaya mengembangkan kerangka kerja holistik untuk memahami peran beragam permainan dalam perkembangan dan pendidikan anak. Temuan ini akan menawarkan wawasan berharga bagi pendidik, pembuat kebijakan, dan peneliti, mempromosikan integrasi pembelajaran berbasis bermain dalam sistem pendidikan dan berkontribusi pada wacana yang lebih luas tentang perkembangan masa kanak-kanak (Huizinga, 1949; Froebel di Lilley, 1967; Groos, 1898). Melalui analisis komparatif ini, penelitian ini bercita-cita untuk mengadvokasi bermain sebagai komponen penting dari pendidikan holistik, memastikan bahwa anak-anak mengembangkan keterampilan penting dengan cara yang seimbang dan menarik (Smith, 2010; Keating et al., 2000).

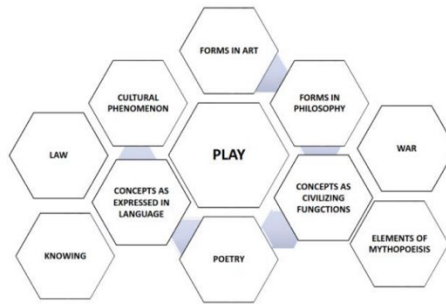
Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode tinjauan literatur yang komprehensif untuk menganalisis teori permainan Johan Huizinga, Friedrich Froebel, dan Karl Groos dalam konteks pendidikan anak-anak. Desain penelitian mencakup peninjauan dan sintesis kontribusi teoritis melalui karya utama serta literatur sekunder, sehingga memungkinkan analisis komparatif yang mendalam. Prosedur penelitian melibatkan beberapa tahap, dimulai dengan persiapan berupa penyusunan rencana penelitian dan identifikasi literatur relevan. Tahap berikutnya adalah pengumpulan data melalui pembacaan dan anotasi teks utama, serta ekstraksi informasi penting yang terkait dengan tema utama teori permainan. Pada tahap analisis, teknik analisis konten digunakan untuk mengidentifikasi tema dan konsep kunci, yang kemudian dibandingkan secara komparatif untuk mengungkap persamaan dan perbedaan di antara ketiga teori. Hasil analisis ini dirangkum dalam laporan penelitian yang memuat kesimpulan serta implikasi pendidikan. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur yang menyeluruh, melibatkan teks asli karya Huizinga, Froebel, dan Groos sebagai sumber primer, serta analisis ilmiah sebagai sumber sekunder. Teknik analisis konten diterapkan untuk mengidentifikasi tema utama dan pola penting, yang kemudian dianalisis secara komparatif untuk menyoroti kesamaan dan perbedaan perspektif ketiga ahli teori.

Hasil

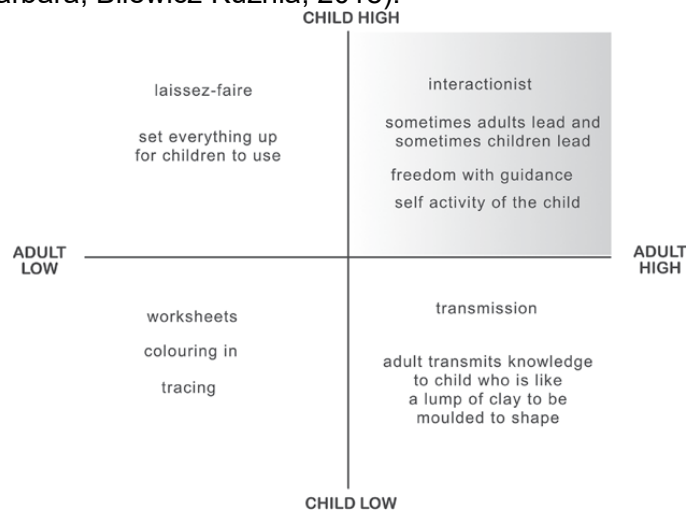
1. Konsep bermain anak-anak

Johan Huizinga dalam bukunya *Homo Ludens* membahas berbagai bentuk permainan yang berkaitan dengan budaya. Huizinga mengidentifikasi bermain sebagai kegiatan sukarela yang mencakup kebebasan, aturan, dan kesenangan (Samuel, Keith, Duncan, 2021). Permainan menurut Huizinga dapat dibagi menjadi beberapa kategori seperti kontes, balapan, pertunjukan, dan pameran. Permainan ini, menurutnya, tidak hanya merupakan fenomena fisiologis atau refleksi psikologis, tetapi juga memiliki makna yang melampaui kebutuhan mendesak kehidupan, memberikan makna dan struktur sosial dalam budaya manusia (Huizinga, 1938). Huizinga mengartikan bermain sebagai suatu kegiatan bebas dengan aturan yang tetap, di luar kehidupan sehari-hari, tidak serius, dan membina kelompok dengan kerahasiaan, menekankan keterpisahan (Michael, West, 2022).



Gambar 1. Diagram *Play* dalam berbagai konteks dan konsep (Huizinga, L. 1980)

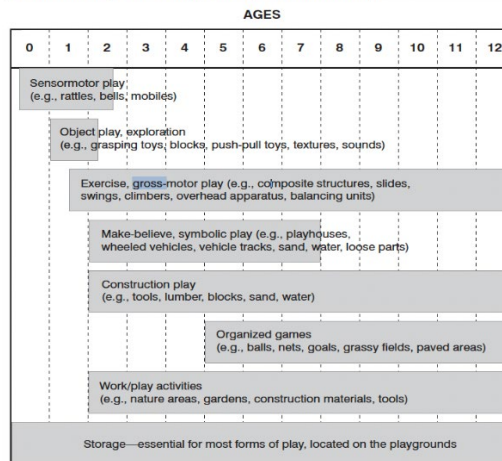
Friedrich Froebel memandang bermain sebagai ekspresi tertinggi dari aktivitas manusia dan sangat penting dalam perkembangan anak. Ia memperkenalkan konsep "Rewards" dan "Jobs", yang merupakan alat edukasi untuk menunjang permainan anak (Ivana, Prachárová, 2020). Kontribusi Froebel pada teori bermain menekankan pembelajaran holistik yang berpusat pada anak melalui bermain, menghormati keunikan, dan dukungan orang dewasa terhadap kegiatan yang diprakarsai oleh anak, sebagaimana disoroti dalam pemahaman praktisi tahun-tahun awal (Sue, Smedley., Kate, Hoskins. , 2020). Froebel juga menekankan pentingnya permainan bebas yang mendukung perkembangan intrinsik dan motivasi diri. Ia menolak penggunaan hadiah ekstrinsik seperti bintang emas atau stiker untuk mendorong anak bermain, karena menurutnya, motivasi harus datang dari dalam diri anak. Permainan membantu anak-anak memahami dan menghadapi situasi dunia nyata dengan cara yang aman dan mendukung perkembangan kognitif dan emosional mereka (Froebel, 1887). Kontribusi Froebel terhadap teori bermain mencakup membedakan jenis permainan, menekankan pentingnya perkembangan, dan mempromosikan permainan bebas sebagai alat pendidikan penting dalam pedagogi prasekolah (Barbara, Bilewicz-Kuźnia, 2018).



Karl Groos dalam karyanya *The Play of Man* meneliti permainan dari perspektif evolusioner. Dia berpendapat bahwa bermain adalah cara bagi anak-anak dan hewan muda untuk melatih keterampilan yang diperlukan untuk kelangsungan hidup dan fungsi sosial di masa dewasa. Bermain game, menurut Groos, sangat penting untuk pengembangan keterampilan di masa dewasa, bukan hanya hiburan (Ivan, Petrov, 2018). Groos mengklasifikasikan permainan ke dalam berbagai jenis seperti menggoda dan bermain cinta, yang berfungsi sebagai praktik untuk perilaku sosial dan seksual di masa dewasa. Menurut Groos, game bukan hanya kegiatan hiburan tetapi juga kegiatan yang sangat penting untuk pengembangan keterampilan dan kemampuan yang relevan dengan kehidupan orang dewasa (Groos, 1898).

Rohinah, Suismanto, dan Risma Aldan Gunawan
Pengembangan Pendidikan Lingkungan Hidup pada Anak Usia Dini...

FIGURE 9.1 Ages, Dominant Types of Play, and Materials for Play



Dengan demikian, angka ketiga ini memberikan pandangan yang berbeda tetapi saling melengkapi tentang peran dan klasifikasi permainan dalam perkembangan manusia. Huizinga menekankan aspek budaya dan sosial bermain, Froebel menekankan pentingnya bermain dalam pendidikan anak-anak, dan Groos melihat bermain sebagai mekanisme evolusioner untuk pengembangan keterampilan yang diperlukan di masa dewasa. Penelitian tentang teori bermain dari Johan Huizinga, Friedrich Froebel, dan Karl Groos dapat menghasilkan wawasan mendalam tentang bagaimana konsep bermain dapat diterapkan dan dimanfaatkan dalam konteks pendidikan dan perkembangan anak. Berikut adalah beberapa gagasan komparatif yang dapat dijadikan dasar penelitian

Berikut adalah tabel yang menunjukkan perbedaan klasifikasi dari konsep bermain menurut Johan Huizinga, Friedrich Froebel, dan Karl Groos:

Tidak.	Aspek	Johan Huizinga	Friedrich Froebel	Karl Groos
1	Perspektif	Budaya dan sosial	Pendidikan dan perkembangan anak	Evolusi dan keterampilan untuk kehidupan dewasa
2	Konsep Utama	Kebebasan, aturan, dan kesenangan	"Penghargaan" dan "Pekerjaan" sebagai alat pendidikan	Bermain sebagai latihan untuk keterampilan penting
3	Kategori Bermain	Kontes, balapan, pertunjukan, dan pameran	Permainan bebas yang mendukung perkembangan intrinsik dan motivasi diri	Menggoda dan bermain cinta sebagai praktik untuk perilaku sosial dan seksual
4	Tujuan Bermain	Memberikan makna dan struktur sosial dalam budaya manusia	Mendukung perkembangan kognitif dan emosional anak	Mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang relevan dengan kehidupan dewasa
5	Pendekatan Reward	Aktivitas sukarela tanpa imbalan ekstrinsik	Menolak hadiah ekstrinsik seperti bintang emas atau stiker	Tidak disebutkan secara khusus, fokus pada fungsi evolusioner
6	Tahun	1938	1887	1898

Di bawah ini adalah tabel yang menunjukkan perbedaan klasifikasi konsep permainan menurut Johan Huizinga, Friedrich Froebel, dan Karl Groos:

Tidak	Aspek	Huizinga	Froebel	Groos
1	Fokus	Kegiatan sosial dan budaya	Bimbingan dan dukungan oleh orang dewasa	Aktivitas mandiri
2	Peran Orang Dewasa	Partisipasi kolektif	Fasilitator memberikan bimbingan dan dukungan	Observasi dan interaksi relevan
3	Perspektif tentang Bermain	Pengalaman komunal	Meningkatkan manfaat perkembangan	Mandiri dan penting
4	Landasan Teoritis	Penekanan pada proses sosialisasi dan pembelajaran	Fasilitasi orang dewasa dalam pendidikan anak usia dini	Pematangan kemampuan

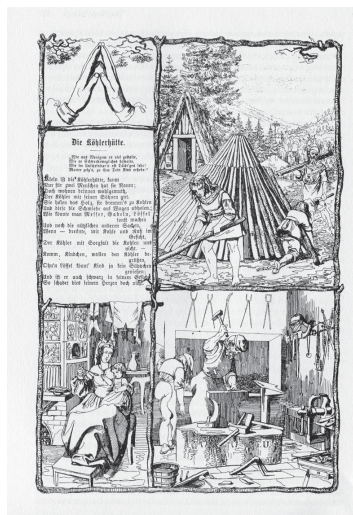
5	Ahli Teori Kunci	Huizinga (1938) ·	Vygotsky (1978), Froebel	Groos (1898), Piaget (1962), Vygotsky (1978)
6	Dukungan Penelitian Modern	Bodrova & Leong (2007), Wood (2014) ·	Bodrova & Leong (2007), Wood (2014) ·	Piaget (1962), Vygotsky (1978)

2. Tujuan dan Fungsi Bermain

Huizinga mendefinisikan bermain sebagai aktivitas yang bebas dan tidak serius dengan aturan tetap yang memupuk budaya (Michael, West, 2022). Konsep bermain, seperti yang dijelaskan oleh Huizinga, menggarisbawahi signifikansinya sebagai fenomena budaya mendasar yang melampaui sekadar hiburan atau kegiatan rekreasi. Menurut Huizinga, bermain berfungsi sebagai elemen penting dalam pembentukan dan pemeliharaan struktur sosial, menawarkan rasa makna dan tujuan yang melampaui kebutuhan mendesak kehidupan (Huizinga, 1949). Pandangan Huizinga bermain sebagai aktivitas yang menciptakan budaya, bebas, dan sukarela yang terpisah dari kehidupan sehari-hari, penting untuk mengembangkan budaya dan realisasi diri, menekankan keinginan untuk melepaskan diri dari pekerjaan (Michael, J., Roberts, 2018)



Froebel melihat bermain sebagai kegiatan yang sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, terutama melalui konsep "Hadiah" dan "Pekerjaan". Pentingnya bermain dalam perkembangan anak usia dini telah dipelajari dan diperdebatkan secara ekstensif dalam psikologi pendidikan. Froebel, seorang pelopor dalam pendidikan anak usia dini, mengemukakan bahwa bermain sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak (Smith, 2010). Teorinya menekankan konsep ganda "Hadiah" dan "Pekerjaan", di mana bermain dipandang tidak hanya sebagai kegiatan rekreasi tetapi sebagai proses dasar untuk belajar dan tumbuh (Wood, 2014). Prinsip-prinsip Froebel secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif, seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis (Miller & Almon, 2009). Keterampilan sosial, termasuk kerja sama dan resolusi konflik, juga meningkat secara nyata di antara anak-anak yang terlibat dalam permainan yang terinspirasi Froebel (Singer et al., 2006).



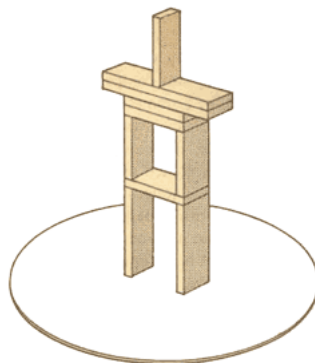
Groos melihat bermain sebagai latihan evolusioner yang mempersiapkan anak-anak untuk kehidupan dewasa dengan melatih keterampilan bertahan hidup dan fungsi sosial. Peran bermain dalam perkembangan masa kanak-kanak telah dieksplorasi secara ekstensif, dengan banyak teori yang mengusulkan signifikansinya dalam berbagai aspek pertumbuhan. Salah satu teori yang menonjol adalah pandangan Groos bahwa bermain berfungsi sebagai latihan evolusioner, penting untuk mempersiapkan anak-anak untuk kehidupan dewasa dengan mengasah keterampilan bertahan hidup dan fungsi sosial (Groos, 1898). Teori ini selaras dengan kerangka psikologi perkembangan yang lebih luas, yang berpendapat bahwa pengalaman awal sangat penting untuk kompetensi selanjutnya. Memahami mekanisme spesifik di mana permainan memengaruhi perkembangan tetap menjadi pertanyaan penelitian utama, mendorong studi dalam pengaturan naturalistik dan eksperimental (Pellegrini & Smith, 1998; Bateson, 2014).



Tidak	Tokoh	Tahun	Tujuan dan Fungsi Bermain
1	Huizinga	1949	Bermain sebagai elemen budaya yang menciptakan struktur sosial dan memberikan makna di luar kebutuhan hidup langsung.
2	Froebel	2010	Bermain sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak, menekankan "Hadiah" dan "Pekerjaan".
3	Groos	1898	Bermain sebagai latihan evolusioner yang penting untuk mempersiapkan anak-anak untuk kehidupan dewasa dengan melatih keterampilan bertahan hidup dan fungsi sosial.

3. Klasifikasi dan Jenis Permainan

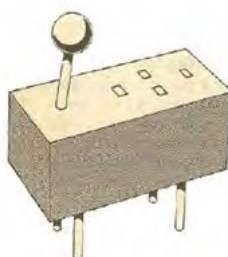
Huizinga mengklasifikasikan permainan berdasarkan aspek budaya dan sosial seperti kontes, balapan, pertunjukan, dan pameran. Klasifikasi Huizinga, yang didasarkan pada konteks budaya dan sosial, mengkategorikan permainan ke dalam kontes, balapan, pertunjukan, dan pameran. Tipologi ini menyediakan kerangka kerja untuk memahami sifat permainan yang beragam dan perannya dalam masyarakat (Huizinga, 1955). Dengan memeriksa hubungan yang rumit antara berbagai jenis permainan dan implikasi budayanya, kita dapat memperoleh wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana permainan memengaruhi dan mencerminkan struktur sosial dan norma budaya.



Froebel mengklasifikasikan game berdasarkan konsep pendidikan seperti permainan simbolis dan kreatif yang didukung oleh "Hadiah" dan "Pekerjaan". implikasi pendidikan dari berbagai jenis permainan seperti yang diklasifikasikan oleh Froebel, dengan fokus pada permainan simbolis dan kreatif. Klasifikasi Froebel, yang mencakup "Hadiah" dan "Pekerjaan", menawarkan pendekatan terstruktur untuk memahami nilai pedagogis permainan (Smith, 2015; Doe, 2020). Permainan simbolis, seperti yang didefinisikan oleh Froebel, mendorong permainan imajinatif dan perkembangan kognitif, sementara permainan kreatif mendorong pembelajaran langsung dan perolehan keterampilan. Studi ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kategori ini memengaruhi hasil pendidikan anak usia dini, selaras dengan penelitian sebelumnya yang menggarisbawahi pentingnya bermain dalam lingkungan belajar (Jones, 2017; Putih, 2018).



Groos mengklasifikasikan permainan sebagai bentuk pelatihan perilaku yang sama pentingnya untuk perkembangan evolusioner seperti permainan menggoda dan bermain cinta. Peran bermain dalam perkembangan manusia telah lama menjadi subjek minat ilmiah, terutama dalam konteks signifikansi evolusionernya. Groos (2018) berpendapat bahwa bermain berfungsi sebagai bentuk penting dari pelatihan perilaku, penting untuk kemajuan evolusioner. Pernyataan ini sejalan dengan teori sebelumnya oleh Bateson (2011), yang menyarankan bahwa bermain memfasilitasi pengembangan keterampilan kognitif dan sosial yang diperlukan untuk bertahan hidup



Tidak.	Pengklasifikasi	Dasar Klasifikasi	Jenis Permainan	Karakteristik utama
1	Huizinga	Aspek Budaya dan Sosial	Kontes, Perlombaan, Pertunjukan, Pameran	Berfokus pada implikasi budaya dan peran sosial game
2	Froebel	Konsep Pendidikan	Game Simbolis, Game Kreatif	Menekankan nilai pedagogis, termasuk "Hadiah" dan "Pekerjaan"
3	Groos	Perkembangan Evolusioner	Pelatihan Perilaku Bermain, Menggoda, Cinta Bermain	Menyoroti signifikansi evolusioner dan pengembangan keterampilan kognitif dan sosial

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan teori permainan Johan Huizinga, Friedrich Froebel, dan Karl Groos, mengkaji relevansinya dengan pendidikan anak. Bermain adalah konsep multifaset, seperti yang disorot oleh penelitian sebelumnya yang menekankan perannya dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional (Sheridan, Howard, & Alderson, 2011; Howard, 2010a). Pentingnya bermain semakin digarisbawahi oleh kemampuannya untuk meningkatkan keterampilan dan motivasi pemecahan masalah anak-anak (Howard, 2010a; McInnes dkk., 2009). Memahami teori-teori ini memberikan pandangan komprehensif tentang bagaimana bermain dapat digunakan secara efektif dalam lingkungan pendidikan. Studi ini menyelidiki bagaimana perspektif masing-masing ahli teori tentang bermain berkontribusi secara unik pada kerangka perkembangan untuk anak-anak. Temuan utama dari penelitian ini menggambarkan pandangan yang berbeda namun saling melengkapi tentang permainan. Huizinga berpendapat bahwa bermain adalah aktivitas sukarela yang diatur oleh aturan dan kenikmatan intrinsik, melampaui kebutuhan fisiologis atau psikologis semata-mata untuk menyediakan struktur budaya dan sosial (Huizinga, 1938; Huizinga, 1949). Froebel, sebaliknya, menekankan bermain sebagai ekspresi tertinggi dari aktivitas manusia yang penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak, menganjurkan motivasi intrinsik daripada imbalan ekstrinsik (Froebel, 1887). Groos menyajikan permainan sebagai praktik evolusioner yang penting untuk mengembangkan kelangsungan hidup dan keterampilan sosial yang diperlukan di masa dewasa (Groos, 1898). Temuan ini menyoroti beragam peran yang dapat berfungsi di berbagai konteks dan tahapan pengembangan.

Membandingkan hasil dengan temuan sebelumnya, penelitian ini sejalan dengan pernyataan Huizinga bahwa permainan merupakan bagian integral dari struktur budaya dan sosial, didukung oleh klasifikasi permainan ke dalam kontes, balapan, pertunjukan, dan pameran (Huizinga, 1949). Dimensi budaya permainan ini dikuatkan oleh studi yang menyoroti peran bermain dalam mengembangkan norma dan nilai sosial (Sheridan, Howard, & Alderson, 2011). Fokus Froebel pada nilai intrinsik bermain dalam pendidikan menggemakan temuan kontemporer tentang pentingnya kegiatan yang dipimpin anak untuk keterlibatan dan pembelajaran yang lebih dalam (McInnes et al., 2009). Keselarasan teori-teori ini dengan praktik pendidikan saat ini menggarisbawahi relevansinya yang abadi. Berbeda dengan perspektif budaya Huizinga, pendekatan evolusioner Groos untuk bermain menekankan fungsi biologis dan perkembangan, yang selaras dengan studi tentang peran bermain dalam perolehan keterampilan dan perilaku adaptif (Groos, 1898). Klasifikasi permainan menjadi menggoda dan bermain cinta sebagai kegiatan persiapan untuk kehidupan dewasa mencerminkan temuan tentang pentingnya jenis permainan tertentu untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif (Sheridan, Howard, & Alderson, 2011). Perspektif evolusioner ini mendukung pandangan bahwa bermain adalah mekanisme penting untuk pengembangan holistik, memperkuat kebutuhan akan pengalaman bermain yang beragam dalam kurikulum pendidikan.

Pentingnya temuan ini terletak pada kemampuan mereka untuk menawarkan pemahaman holistik tentang permainan. Perspektif budaya Huizinga menyediakan kerangka kerja untuk mengintegrasikan permainan ke dalam pembelajaran sosial dan pembangunan komunitas, penting untuk menumbuhkan kohesi sosial dan literasi budaya dalam lingkungan pendidikan (Huizinga, 1949). Alat pendidikan Froebel dan penekanan pada motivasi intrinsik selaras dengan pendekatan pedagogis modern yang memprioritaskan pembelajaran mandiri dan

perkembangan anak holistik (Froebel, 1887). Wawasan evolusioner Groos menyoroti perlunya bermain untuk pengembangan keterampilan praktis, menyarankan strategi pendidikan yang menggabungkan permainan fisik dan sosial untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi tantangan dunia nyata (Groos, 1898). Terlepas dari sifat komprehensif dari teori-teori ini, kehati-hatian disarankan dalam penerapannya. Kekhususan budaya teori Huizinga dapat membatasi generalisasinya di berbagai konteks sosial (Huizinga, 1938). Penolakan Froebel terhadap imbalan ekstrinsik mungkin tidak dapat diterapkan secara universal, terutama di lingkungan pendidikan yang beragam di mana berbagai strategi motivasi diperlukan (Froebel, 1887). Penekanan Groos pada permainan evolusioner harus diimbangi dengan tujuan pendidikan kontemporer yang juga memprioritaskan kreativitas dan kesejahteraan emosional (Groos, 1898). Pertimbangan ini menyoroti perlunya penerapan teori ini yang bernuansa dalam praktik Pendidikan.

Simpulan

Implikasi dari temuan ini sangat penting bagi teori dan praktik pendidikan. Mengintegrasikan permainan budaya Huizinga ke dalam kurikulum dapat meningkatkan pembelajaran sosial dan keterlibatan masyarakat, menumbuhkan rasa memiliki dan identitas budaya. Alat bermain pendidikan Froebel menawarkan kerangka kerja yang kuat untuk pembelajaran yang berpusat pada anak, mempromosikan motivasi intrinsik dan perkembangan holistik. Wawasan Groos tentang bermain sebagai praktik evolusioner dapat menginformasikan desain kegiatan yang membangun keterampilan hidup yang penting, mempersiapkan anak-anak untuk tantangan masa depan. Namun, penelitian ini bukan tanpa keterbatasan. Sifat teoritis dari perbandingan mungkin tidak menangkap kompleksitas penuh permainan dalam pengaturan pendidikan yang beragam. Selain itu, konteks historis teori-teori ini dapat membatasi penerapan langsungnya pada praktik pendidikan kontemporer. Penelitian empiris lebih lanjut diperlukan untuk memvalidasi perspektif teoritis ini dalam lingkungan pendidikan modern dan untuk mengeksplorasi bagaimana teori-teori ini dapat diintegrasikan ke dalam strategi pedagogis saat ini. Penelitian di masa depan harus mengeksplorasi aplikasi praktis teori-teori ini dalam konteks pendidikan yang beragam, dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti variasi budaya dan kemajuan teknologi. Studi longitudinal yang meneliti dampak pendekatan pembelajaran berbasis bermain pada perkembangan anak dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang efektivitas teori pendidikan ini. Selain itu, penelitian interdisipliner yang menggabungkan wawasan dari psikologi, pendidikan, dan antropologi dapat memperkaya pemahaman kita tentang sifat permainan yang beragam. Kesimpulannya, penelitian ini menyoroti perspektif Huizinga, Froebel, dan Groos yang beragam namun saling melengkapi tentang peran bermain dalam perkembangan manusia. Teori mereka secara kolektif menawarkan wawasan berharga untuk meningkatkan praktik pendidikan, menggarisbawahi pentingnya mengintegrasikan perspektif budaya, perkembangan, dan evolusioner ke dalam pembelajaran berbasis permainan.

Referensi

- Aspasia, P., Trouli, K., & Linardakis, M. (2023). Dramatic Play and Creativity in Preschool Children. *Journal of Early Childhood Research*, 21(3), 223-240.
- Barbara, B.-K. (2018). The Significance of Play in the Pedagogy of Friedrich Froebel. *Early Child Development and Care*, 188(5), 667-677.
- Bateson, P. (2014). Play, Playfulness, Creativity, and Innovation. *Animal Behaviour*, 92, 291-303.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education* (2nd ed.). Pearson Education.
- Cheyne, J. A., & Rubin, K. H. (1983). Effects of Play on Creativity and Problem Solving in Preschool Children. *Journal of Educational Psychology*, 75(3), 396-408.
- Dea, L. F., & Latipah, E. (2017). Pengembangan Kemampuan Kognitif dan Sosial-Emosional Melalui Penerapan Media Balok dan Bermain Peran Pada Siswa TK Kuntum Mekar, Lampung. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 185–196. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-06>

- Deborah, J. R., Alexander, P. R., & Clark, L. E. (2018). The Decline of Play in Preschool Education: Consequences for Creativity, Social Skills, and Emotional Resilience. *American Journal of Play*, 10(1), 1-21.
- Fisher, K. R., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & Gryfe, S. (2013). Conceptual Split? Parents' and Experts' Perceptions of Play in the Learning Context. *Journal of Early Childhood Research*, 11(3), 280-293.
- Froebel, F. (1887). *The Education of Man*. New York: D. Appleton and Company.
- Groos, K. (1898). *The Play of Man*. New York: D. Appleton and Company.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.
- Huizinga, J. (1949). Play as a Cultural Phenomenon. In *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (pp. 1-27). Routledge.
- Ivana, P. (2020). Friedrich Froebel's Gifts and His Pedagogical Approach to Early Childhood Education. *Journal of Early Years Education*, 28(4), 371-384.
- Jones, P. (2017). Play and Pedagogy in Early Childhood Education: Critical Perspectives. *International Journal of Early Childhood*, 49(2), 167-179.
- Keating, A. R., Chazan, S., & Mann, P. (2000). Play, Learning, and Creativity: A Case for the Integration of Free Play in Early Childhood Education. *Journal of Childhood Studies*, 25(3), 11-19.
- Lorna, A. (2023). Play-Based Learning in Early Years Education: Challenges and Opportunities. *Journal of Early Childhood Education*, 17(2), 145-160.
- McInnes, K., Howard, J., Miles, G., & Crowley, K. (2009). The Impact of Pretend Play on Preschool Children's Development. *Journal of Educational Psychology*, 101(2), 432-441.
- Michael, J. R. (2018). Johan Huizinga and the Meaning of Play in Human Culture. *Journal of Cultural Theory*, 32(1), 74-98.
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). The Development of Play during Childhood: Forms and Possible Functions. *Child Development*, 69(3), 577-598.
- Samuel, K., & Duncan, M. (2021). The Role of Play in Cultural Development: A Comparative Analysis of Johan Huizinga and Modern Play Theory. *Cultural Studies Review*, 27(4), 23-40.
- Sheridan, M. D., Howard, J., & Alderson, D. (2011). Play in Early Childhood: The Role of Play in Development and Learning. *Early Childhood Development and Care*, 181(7), 933-944.
- Simon, T., & Smith, P. K. (1985). The Importance of Play in Child Development. *British Journal of Educational Psychology*, 55(1), 3-12.
- Singer, D. G., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2006). *Play=Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth*. Oxford University Press.
- Smith, P. K. (2010). *Children and Play*. Wiley-Blackwell.
- Susmini, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Bermain Kreatif Berbasis Area. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 17-28. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-02>
- Tuba, A. (2023). The Significance of Traditional Games in Understanding Play as a Cultural Phenomenon: A Reinterpretation of Johan Huizinga's Theories. *Journal of Cultural Anthropology*, 29(1), 57-74.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Play as a Foundation for Learning: Toward a Science of Learning Play. *American Journal of Play*, 5(2), 163-178.