

STRATEGI PEMBELAJARAN SIMULASI KREATIF SECARA TERPADU DENGAN BERBASIS TEMA (Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI)

Drs. Sulistiyono, M.Pd
sulistiyono@ut.ac.id
UPBJJ-UT Surabaya

Sub Tema: Strategi Pembelajaran dalam pelaksanaan Kurikulum 2013

Abstrak

Permainan merupakan aktivitas yang sangat dominan dalam kehidupan anak. Oleh karena itu, permainan sangat baik untuk dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran di SD/MI. Salah satu strategi pembelajaran yang memmanifestasikan permainan yang bermakna dan bernilai bagi anak dalam membuahkan pengalaman belajar adalah strategi simulasi kreatif. Mengingat simulasi kreatif merupakan bentuk kegiatan bermain sambil belajar. Di samping itu, strategi simulasi kreatif menuansakan pengorganisasian kompetensi melalui pembelajaran tematik secara terpadu dengan berbasis pendekatan siswa aktif. Hal itu seiring dengan cirri utama perkembangan anak yang bersifat holistik dan teori belajar gestal.

Strategi simulasi kreatif tidak menghendaki peristiwa pembelajaran secara terpisah-pisah sehingga pengalaman belajar sebagai hasil belajar dapat diperoleh anak secara utuh dan realistis. Sebab, implementasi strategi simulasi kreatif secara terpadu dapat digambarkan sebagai satu kontinum. Artinya, sastu sisi mengandung pengertian konseptual tentang keterpaduan dan keterkaitan intra dan antar bidang studi, pada sisi lain pengalaman belajar yang diperoleh pada peristiwa pembelajaran tersebut bukan hanya instructional effect tetapi juga nuturan effect yang menurut istilah dalam Kurikulum 2013 bahwa kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan social dikembangkan secara tidak langsung (indirect teaching).

Konsep pemikiran di atas menuntut kreativitas dan juga menjadi tantangan bagi guru untuk: (1) memahami konsep, merencanakan, mengimplementasikan, mengevaluasi dan merefleksi strategi simulasi kreatif secara terpadu dalam pembelajaran tematik di SD/MI. Dengan demikian, harapan Kurikulum 2013 dalam mencetak generasi emas dapat terwujud.

Kata Kunci: strategi simulasi kreatif, pembelajaran secara terpadu, pembelajaran tematik

STRATEGI PEMBELAJARAN SIMULASI KREATIF SECARA TERPADU DENGAN BERBASIS TEMA (Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI)

A. Pendahuluan

Pengalaman belajar tidak hanya berorientasi pada guru dan buku teks, tetapi juga dapat dikemas melalui penggunaan pendekatan dan strategi pembelajaran. Pengemasan pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat memungkinkan pencapaian pengalaman belajar anak lebih bermakna. Artinya, anak bukan hanya memperoleh kompetensi inti yang mencakup: sikap keagamaan, sikap sosial, pengetahuan, dan penerapan pengetahuan tetapi juga dalam diri anak akan tumbuh kesenangan belajar. Dengan demikian, salah satu tujuan pengemasan strategi pembelajaran yaitu agar anak memiliki kesenangan belajar akan tumbuh.

Permainan merupakan aktivitas yang sangat dominan dalam kehidupan anak. Permainan memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Penghayatan dan pemahaman konsep serta nilai maupun pengembangan keterampilan dapat ditumbuhkan melalui simulasi kreatif ataupun bermain peran. Sebagaimana Wood (1996) menjelaskan bahwa *a more informed understanding of play can be developed through examining the proseses which link play and learning. This can be achieved by a critical analysis of children's play which goes beyond the surface features (behavior and actions) to what is happening inside children's heads when they play.*

Oleh karena itu, permainan sangat baik untuk dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Salah satu strategi pembelajaran yang memanifestasikan permainan yang bermakna dan bernilai bagi anak dalam membuahkan pengalaman belajar adalah strategi simulasi kreatif. Agar permainan dapat memuaskan anak, guru perlu melakukan persiapan yang memadai. Guru diharapkan mengetahui topik-topik permainan yang menarik bagi anak dan yang dapat memperkaya pengalaman belajarnya. Guru memiliki

peran penting dalam merencanakan dan mengembangkan berbagai bentuk permainan sebagai bentuk aktivitas pembelajaran di kelas.

Pada tingkat SD/ MI simulasi kreatif merupakan bentuk kegiatan bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar, membuahkan pengalaman yang bermakna. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Aminuddin (1999) bahwa simulasi kreatif merupakan bentuk pengunjukan maupun permainan yang bermakna dalam menggambarkan pesan, suasana, mengembangkan keterampilan dan bernilai bagi anak-anak dalam membuahkan pengalaman belajar tertentu. Strategi simulasi kreatif tidak hanya menekankan pada pencapaian efek instruksional dan tidak mengkotakkan bidang studi atau mata pelajaran saja tetapi kegiatan simulasi kreatif memiliki keterkaitan berbagai komponen secara terpadu. Sebab tanpa keterpaduan, pembelajaran tidak akan bermakna sebagai realitas hasil belajar. Aminuddin (1999) menyebutkan bahwa simulasi kreatif dalam konteks pembelajaran, aktivitasnya dapat dijadikan wahana pemuahan pengalaman, penyampaian informasi dan pengintegrasian antara sesuatu dengan dunia realitas.

Penggunaan strategi pembelajaran simulasi kreatif dalam penerapan kurikulum 2013 untuk SD/MI dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat membuahkan pengalaman belajar secara terpadu dan bermakna. Pengalaman belajar tersebut dikatakan bersifat terpadu apabila pengalaman belajar yang diperoleh anak sewaktu dan setelah anak belajar, berkesinambungan dan berhubungan secara terintegratif. Pengalaman belajar juga dikatakan bermakna apabila pengalaman belajar yang diperoleh, memiliki kegunaan bagi aktivitas kehidupan anak secara kongkrit. Dengan demikian, kurikulum 2013 untuk SD/MI, pengorganisasian Kompetensi Dasar dilakukan melalui pendekatan terintegrasi, selaras dengan simulasi kreatif yang secara bersama-sama dapat membuahkan hasil belajar dari pengalaman langsung. Mengingat hal ini seiring dengan ciri utama perkembangan anak yang bersifat holistik.

Dengan strategi pembelajaran simulasi kreatif, suasana kelas yang menarik juga akan tercipta. Suasana kelas yang dimaksud bukan hanya suasana fisik tetapi juga suasana intelektual (Temple, 1987). Suasana fisik bisa berupa pengadaan dan penataan kelas yang kaya akan imitasi dari aktivitas kehidupan, penataan

tempat duduk serta cahaya dan ventilasi udara yang memadai. Sedangkan suasana intelektual, lebih merupakan penciptaan situasi belajar yang memungkinkan kegiatan belajar lebih menarik dan bergairah sehingga kelas bukan menjadi penjara bagi anak-anak.

Penyampaian materi pembelajaran banyak disajikan dengan menggunakan strategi-strategi mutakhir yang dipandang lebih efektif dan berhasil. Namun, mengapa sekarang ini semua elemen bangsa melontarkan keluhan terjadinya degradasi nilai? Banyak siswa yang kurang santun dan enggan belajar? Mengapa begitu banyak warga bangsa yang selalu menyoroti produk pendidikan kita? Ada apa dengan dunia pendidikan kita?

Kiranya saat ini sudah waktunya kita melakukan refleksi tentang dunia pendidikan kita khususnya tentang strategi pembelajaran. Agar tidak terjadi eksploitasi siswa hanya untuk kepentingan pencerdasan otaknya dengan mengabaikan sikap, emosional, kepribadiannya. Hal tersebut hendaknya kita sadari bahwa melalui penggunaan strategi yang tepat, hubungan anak atau siswa dengan guru tercipta hubungan yang akrab dalam suasana yang menyenangkan. Bukankah hubungan seperti ini sangat berharga dalam pendidikan? Di samping itu, Kurikulum 2013 memberikan peluang bagi guru. Peluang tersebut antara lain indikator keberhasilan kompetensi dasar menjadi domain guru yang harus dicapai melalui proses pembelajaran yang terintegrasi. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menarik dan bergairah menuntut kreativitas guru untuk mengemas kegiatan pembelajaran berdasarkan konsep strategi simulasi kreatif dalam konteks pembelajaran secara terpadu dengan berbasis tema.

B. Pembahasan

Konsep Simulasi Kreatif dalam Pembelajaran yang Terintegrasi

Simulasi kreatif dapat diartikan sebagai upaya untuk membangkitkan daya imajinasi dengan memperagakan, peniruan, dan penggambaran sesuatu peristiwa, objek, benda, tingkah laku, pesan, perwatakan, melalui pola-pola permainan yang

dirancang agar terjadi kebermaknaan dalam pembelajaran. Melalui perancangan yang tepat dan baik, produk dari simulasi kreatif akan bermakna sesuai dengan prinsip tumbuh dari motivasi anak, spontan, menyenangkan, terhayati dan terpadu, serta memiliki hubungan dengan komponen-komponen dalam sistem pembelajaran.

Sebagai sarana pengembangan kebermaknaan dalam pembelajaran kehidupan anak, simulasi kreatif berperan untuk mengembangkan aspek fisik, psikologis, dan sosial dalam berinteraksi. Sebagaimana yang dinyatakan Spodek (1994), simulasi kreatif atau permainan dapat digunakan sebagai sarana dalam belajar dan dapat memberikan kepuasan pribadi dan dapat membantu anak untuk mengeksplorasi serta memahami dimensi-dimensi dan pola-pola interaksi. Hal tersebut juga ditegaskan oleh Vanderberg bahwa simulasi kreatif dapat menciptakan rasa percaya diri, keterampilan memanipulasi objek-objek, serta melatih untuk bekerja sama dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran (Dworezky, 1990). Bahkan, simulasi kreatif atau permainan tidak pernah terlepas dan terpisahkan dari kehidupan anak. Oleh karena itu, permainan atau simulasi kreatif yang dilakukan dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan anak secara maksimal berdasarkan pengalaman dan skemata yang telah dimilikinya.

Simulasi kreatif sebagai bentuk pengunjukan maupun permainan yang dapat meningkatkan keterampilan serta melahirkan pengalaman belajar anak, memiliki sifat holistik dalam pembelajaran. Simulasi kreatif tidaklah memungkinkan terjadinya pembelajaran secara terpisah. Karena dengan keterpaduan yang langsung dialami oleh anak akan membuahkan pengalaman belajar yang utuh. Dalam konteks pembelajaran yang terintegrasi, simulasi kreatif bermanfaat untuk mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Bahkan, kemampuan tersebut dapat pula ditautkan dengan pengembangan emosi, hubungan sosial, daya imajinasi, daya kreatif, daya fisik, berpikir kritis serta pengembangan kemampuan isi pembelajaran secara terintegrasi.

Simulasi kreatif dalam pembelajaran yang terintegrasi, dapat dilaksanakan baik secara intra maupun antar mata pelajaran. Aspek-aspek yang dipadukan dalam

pembelajaran tersebut dirakit dalam tema dengan fokus subtema yang tersaji dalam bentuk permainan. Pembelajaran dengan subtema tersebut memiliki kandungan nilai-nilai, pesan moral, dan karakter yang dapat dikembangkan sebagai dampak pembelajaran (*instructional effects*) dan juga dampak pengiring (*nurturant effects*). Dengan demikian, melalui strategi simulasi kreatif, pembelajaran yang disajikan pada siswa seimbang. Artinya, siswa tidak hanya dieksploitasi untuk kepentingan pencerdasan otaknya tetapi juga memperhatikan pengembangan sikap, emosional, dan kepribadiannya.

Simulasi kreatif sebagai salah satu strategi merupakan usaha untuk mengorganisasikan pengalaman baik kompetensi intelektual, kompetensi keterampilan maupun sikap sosial dan sikap keagamaan anak. Simulasi kreatif merupakan cara untuk menggali potensi dan mengembangkan kreativitas, mempunyai pengaruh yang positif terhadap perkembangan anak, memiliki peran dalam segi emotif, kognitif, dan peran sosialisasi dalam mengembangkan konsep diri anak. Dengan demikian, melalui simulasi kreatif guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang alamiah, yang memungkinkan guru untuk mengamati perkembangan kognisi, emosi, sosial, dan perkembangan fisik anak.

Strategi pembelajaran simulasi kreatif merupakan strategi pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap dunia kehidupan yang nyata. Strategi pembelajaran ini dirancang untuk membantu anak mengalami bermacam-macam proses dan kenyataan sosial, untuk menguji reaksi mereka, dan untuk memperoleh konsep keterampilan pembuatan keputusan. Strategi pembelajaran ini diterapkan dengan tujuan mengaktifkan kemampuan yang dianalogikan dengan proses sibernetika. Karena itu, strategi pembelajaran simulasi kreatif bertujuan untuk: (1) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun tentang kehidupan sehari-hari, (2) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, (3) melatih memecahkan masalah, (4) meningkatkan keaktifan belajar, (5) memberikan motivasi belajar kepada anak, (6) melatih anak untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (7) menumbuhkan daya kreatif anak, dan (8) melatih anak untuk mengembangkan sikap toleransi.

Permainan Drama dan Teater misalnya sebagai bentuk simulasi dapat dikemas oleh guru dengan harapan anak dapat memainkan atau mementaskan drama di kelas. Latihan membaca naskah drama perlu dilakukan secara berulang-ulang sehingga anak dapat menghayati isi drama secara baik. Oleh karena itu, dalam memilih naskah drama, guru harus memilih naskah drama yang memiliki perwatakan yang kuat dan menggunakan gaya penyajian yang lembut. Anak-anak harus dapat memahami karakter pelaku yang akan diperankannya sehingga dapat memerankannya secara baik. Dalam memerankan sebuah drama, setiap anak harus dapat membayangkan latar dan tindakan pelaku serta dapat menggunakan suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku tersebut. Melalui kegiatan ini, anak-anak diharapkan dapat menunjukkan kemampuannya dalam menerjemahkan tulisan ke dalam bahasa lisan secara ekspresif sebagai ungkapan perasaan dan pikiran. Bermain drama atau bermain peran pada dasarnya mengajak anak-anak untuk memerankan orang lain dalam kehidupan. Melalui kegiatan bermain drama, anak akan dapat meningkatkan kemampuan bahasa verbalnya.

Strategi simulasi kreatif mengidentifikasi bahwa dalam pembelajaran terdapat kaitan antara berbagai komponen secara terpadu. Sebagaimana ditegaskan dalam kurikulum 2013 bahwa pembelajaran di Sekolah Dasar menggunakan prinsip pembelajaran yang berlandaskan pembelajaran terintegrasi yang berbasis tema. Berdasarkan pendekatan ini maka terjadi reorganisasi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang mengintegrasikan konten mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas I, II, dan III ke dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, sebagaimana Kompetensi Dasar mata pelajaran lain, diintegrasikan ke dalam berbagai tema. Oleh karena itu, proses pembelajaran semua Kompetensi Dasar dari semua mata pelajaran terintegrasi dalam berbagai tema.

Kurikulum SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik integratif merupakan

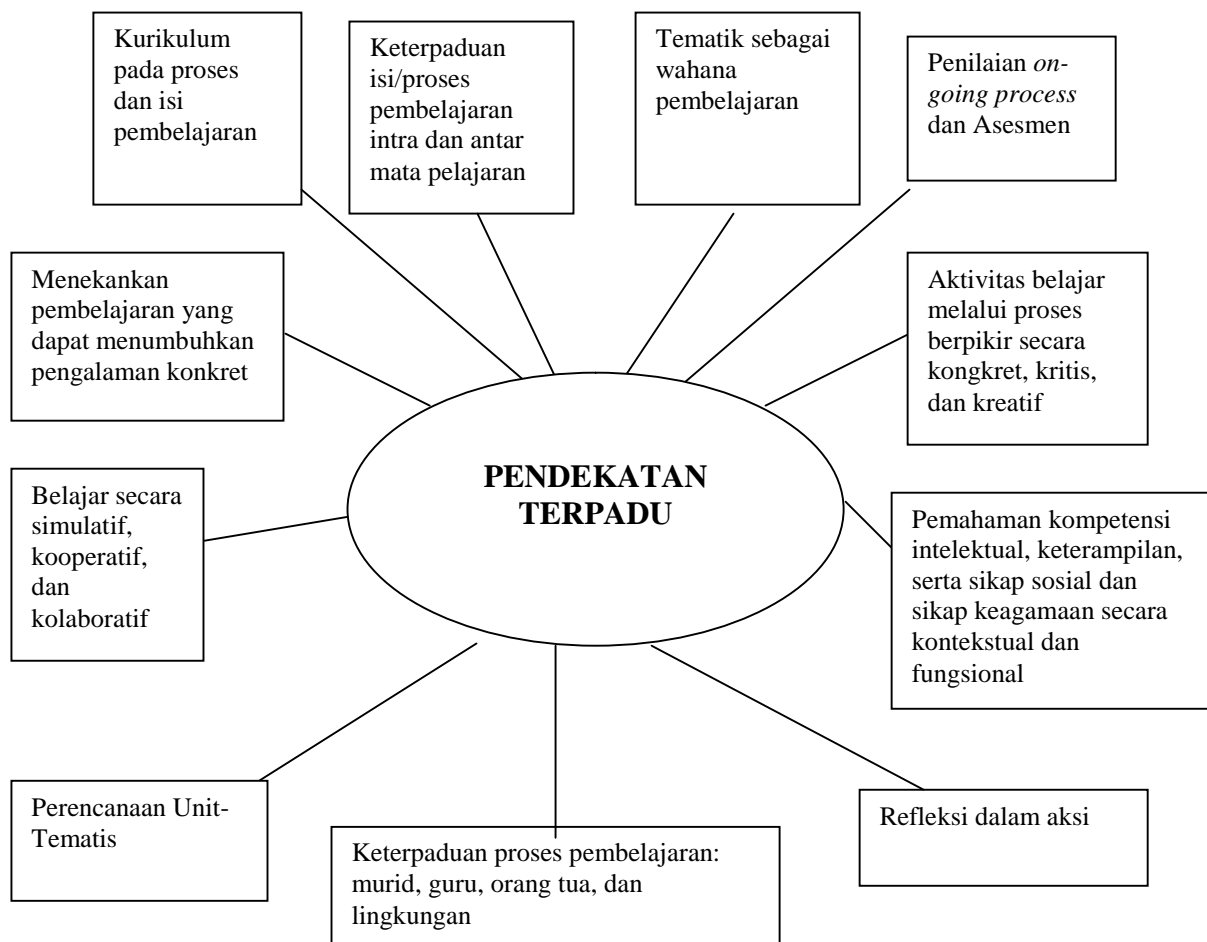
pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran dengan berbasis tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu: (1) integrasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran, (2) integrasi berbagai konsep dasar yang terkait. Tema akan meramu makna berbagai konsep dasar sehingga anak tidak belajar konsep dasar tersebut secara parsial. Dengan demikian, pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada anak seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia.

Dalam pembelajaran tematik integratif, tema yang dipilih berkenaan dengan alam dan kehidupan manusia. Untuk kelas I, II, dan III, kedua tema tersebut merupakan pemberi makna yang substansial terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni-Budaya dan Prakarya, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Karena itu, Kompetensi Dasar dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang diorganisasikan ke mata pelajaran lain memiliki peran penting sebagai pengikat dan pengembang Kompetensi Dasar mata pelajaran lainnya.

Dari sudut pandang psikologis, anak kelas I, II, dan III belum mampu berpikir abstrak. Untuk itu, pandangan psikologi perkembangan dan Gestalt tentunya memberi dasar yang kuat untuk integrasi Kompetensi Dasar yang diorganisasikan dalam pembelajaran tematik. Dari sudut pandang *transdisciplinarity* maka pengotakan konten kurikulum secara terpisah ketat juga tidak memberikan keuntungan bagi kemampuan berpikir selanjutnya

Untuk melihat gambaran keintegrasian dalam kurikulum 2013 dapat dilihat dalam bagan berikut.

BAGAN 1: KARAKTERISTIK KELAS DALAM PERSPEKTIF PENDEKATAN TERINTEGRASI



Perspektif pendekatan terpadu dalam kurikulum 2013 dalam pembelajaran yang terintegrasi lebih merupakan konsepsi dan gambaran bentuk KBM, maka akan lebih jelas detilnya pada paparan perencanaan pembelajaran tematik yang dikaitkan dengan simulasi kreatif.

Perencanaan Strategi Simulasi Kreatif dalam Pembelajaran Terintegrasi di Sekolah Dasar

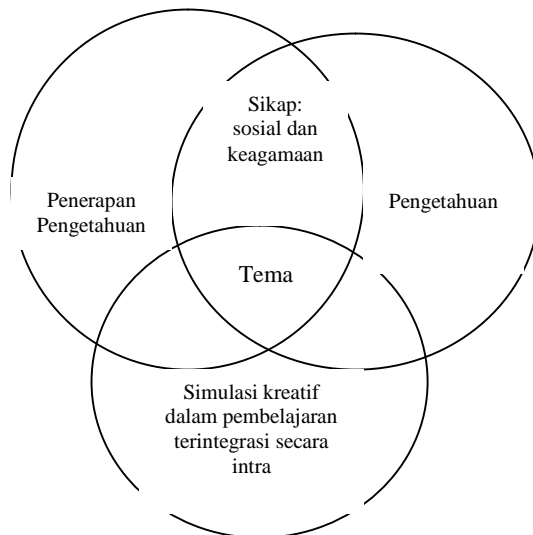
Strategi simulasi kreatif dalam konteks pembelajaran dapat dijadikan wahana penyampai pesan, penguntai pengalaman belajar yang satu dengan yang lain, maupun penciptaan interaksi kelas yang dinamis (Aminuddin, 19F99). Untuk mencapai hal tersebut, guru sebagai perancang pembelajaran dapat merencanakan aktivitas permainan agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Guru diharapkan dapat menciptakan kelas yang menyenangkan agar kelas dapat menjadi tempat belajar dan bermain. Di samping itu, guru perlu mengetahui dan memahami jenis-jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak yang dapat dijadikan wahana pembelajaran di kelas.

Beberapa hal yang menjadi pertimbangan guru dalam merencanakan simulasi kreatif adalah permainan hendaknya dapat mengembangkan kompetensi pengetahuan, kompetensi penerapan pengetahuan, serta kompetensi sikap sosial dan sikap keagamaan. Untuk itu, perancangan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran hendaknya memperhitungkan waktu bermain, lokasi permainan, kelompok anak yang akan mengikuti permainan, dan aturan permainan. Sebagaimana Wood, dkk (1996) mengemukakan bahwa hal-hal yang menjadi pertimbangan guru untuk mengembangkan pembelajaran melalui simulasi kreatif adalah (1) waktu, ruang, variasi, sumber yang berkualitas tinggi; (2) tema yang relevan; (3) aktivitas yang tepat untuk kepentingan anak; (4) kesempatan berlatih, menguasai, mengadakan konsolidasi, serta mentransfer ilmu dan pengalaman anak; (5) kesempatan untuk mempersepsi hubungan anatara ilmu dan pengetahuan anak; (6) dukungan dari orang yang lebih tahu, dari teman sebaya, dari orang dewasa; (7) kesempatan menghubungkan ilmu yang anak terima di sekolah dengan kondisi di luar sekolah; (8) kesempatan mengembangkan rasa percaya diri; (9) kesempatan belajar bertanggung jawab; dan (10) kesempatan dihargai dan pendapatnya didengarkan.

Di samping itu, perencanaan strategi simulasi kreatif dalam pembelajaran yang terintegrasi dalam konteks pembelajaran di SD/MI dapat dilaksanakan baik secara intra maupun antar mata pelajaran yang dirajut melalui tema. Secara intra, pembelajaran terintegrasi tersebut tercermin dalam pencapaian Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial. Pencapaiannya di dalam proses

pembelajaran dengan cara dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu anak belajar tentang pengetahuan dan penerapan pengetahuan. Dengan demikian, kualitas pencapaiannya menjadi seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*. Untuk lebih terlihat keintegrasian secara intra tersebut dapat dilihat pada bagan berikut.

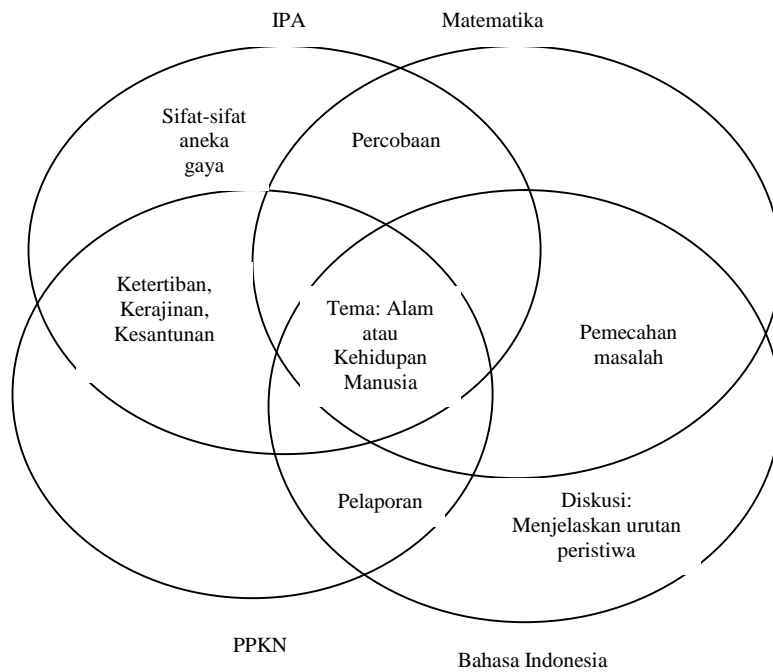
BAGAN 2: KEINTEGRASIAN SECARA INTRA DALAM PENCAPAIAN KOMPETENSI



Sedangkan secara antar, pembelajaran terintegrasi tersebut tercermin dalam pencapaian kompetensi yang berkenaan dengan pengetahuan, penerapan pengetahuan, serta sikap keagamaan dan sosial dengan memadukan berbagai mata pelajaran dalam satu proses kegiatan pembelajaran yang bertumpu pada tema tertentu. Tema yang dimaksud tersebut tentang alam dan kehidupan manusia. . Aspek-aspek dari setiap mata pelajaran tersebut dipadukan dalam pembelajaran dan dirakit dalam tema dengan fokus subtema yang tersaji dalam bentuk permainan. Pembelajaran dengan subtema tersebut memiliki kandungan nilai-nilai, pesan moral, dan karakter yang dapat dikembangkan sebagai dampak pembelajaran (*instructional effects*) dan juga dampak pengiring (*nurturant*

effects). Untuk kejelasan keintegrasian secara antar mata pelajaran dapat dilihat pada bagan berikut.

BAGAN 3: KEINTEGRASIAN SECARA ANTAR DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK



Evaluasi, Refleksi, dan Konseptualisasi Simulasi Kreatif dalam Pembelajaran yang Terintegrasi

Pelaksanaan evaluasi dalam simulasi kreatif dapat dilakukan dalam dua jenis evaluasi yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Kedua evaluasi ini dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan assesmen. Mengingat assesmen merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran dan tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran (Herman dkk, 1992).

Assesmen adalah proses pengumpulan data atau informasi dalam kegiatan pembelajaran yang terus berkelanjutan yang disertai tindakan-tindakan perbaikan. Assesmen diibaratkan seperti video rekaman untuk semua kegiatan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan demikian, Assesmen bertujuan untuk memonitor perkembangan belajar siswa dan memberikan umpan balik untuk menentukan pembelajaran selanjutnya. Apakah siswa harus mengulang kembali, menambah atau memperkaya pengetahuannya sehingga pembelajaran menjadi optimal.

Menurut Wood (1996) assesmen dan evaluasi yang dilaksanakan diharapkan mampu memberikan rekaman selama proses pembelajaran sampai berakhirnya pembelajaran. Proses assesmen dan evaluasi akan memberikan umpan balik dalam upaya pemaknaan pembelajaran dan perkembangan siswa. Dalam konteks simulasi kreatif Smilasky dalam Wood (1996) menetapkan 6 kerangka pokok dalam pengaksesan yaitu: (1) peniruan, (2) berpura-pura terhadap suatu benda, (3) berpura-pura dengan tindakan dan situasi, (3) kesungguhan dalam berperan, (5) interaksi, dan (6) komunikasi verbal.

Assesmen dan evaluasi sangat dibutuhkan dalam simulasi kreatif. Terutama dalam prosesnya. Mengingat, guru dalam melaksanakan penilaiannya dengan melakukan pengamatan secara penuh terhadap aktivitas yang dilakukan anak selama permainan berlangsung, mengerjakan tugas, kolaborasi antar siswa, pembuatan hasil kerja siswa. Misalnya, apakah siswa dapat melakukan aktivitas bermain, apakah siswa memiliki kreativitas dalam permainan, apakah siswa dapat mengakumulasi semua petunjuk yang tertuang dalam pembuatan tugas, apakah hasil pembuatan tugas siswa telah menunjukkan komunikatifnya. Karena itu, guru harus membuat descriptor penilaian. Dengan maksud agar semua aktivitas

siswa yang menjadi sasaran dalam penilaian pembelajaran akan terpantau secara utuh dan dapat terdeteksi secara relevan.

Refleksi dipandang perlu dilakukan dalam simulasi kreatif. Mengingat kegiatan refleksi akan menjadikan anak aktif, kreatif, dan senang melakukan permainan sambil belajar. Dengan demikian, simulasi kreatif akan menyadarkan siswa bahwa pembelajaran dengan bermain dapat menumbuhkembangkan rasa sosial, emosi, berpikir kritis, serta memupuk daya imajinatif anak dan akan membuahkan pengalaman yang bermakna. Kegiatan refleksi ini sangat cocok untuk pertumbuhan dan perkembangan jiwa anak dalam memupuk aktivitas dan kreativitas. Sebab, dengan pengekspresian secara gamblang tanpa tendensi memanipulasi anak akan membuahkan berbagai kekuatan yang sinergis termasuk pengembangan keterampilan dan pengalaman yang telah dimilikinya.

Guru dalam wilayah kegiatan refleksi ini dapat mengamati dan membantu permainan anak, berinteraksi sekedarnya dengan menambah dan mengoreksi kesalahan-kesalahan jika terdapat kekurangan-kekurangan yang dimainkan anak. Yang tidak kalah pentingnya dalam kegiatan refleksi ini guru dan siswa memberi aplus terhadap permainan yang telah diperankannya.

Konseptual yang dapat dirumuskan dalam kegiatan simulasi kreatif ini adalah anak tumbuh rasa percaya diri, berlatih keterampilan, memupuk kerja sama antar teman, anak memperoleh pengalaman-pengalaman baru,, mampu mengekspresikan peran, memperoleh kesenangan, memperoleh kepuasan diri, mampu mengekspresikan pengalaman-pengalaman yang ada, mengembangkan keterampilan manipulative, mampu bereksplorasi terhadap apa yang dimainkan, mampu mengaktualisasikan tentang konsep hidup dan kehidupan, dan dapat memahami dunia sosial.

C. Kesimpulan

Berdasar pada uraian di atas dapat digambarkan bahwa permainan merupakan aktivitas yang sangat dominan dalam kehidupan anak. Oleh karena itu, permainan sangat baik untuk dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran di SD/MI. Salah satu strategi pembelajaran yang memanifestasikan permainan yang

bermakna dan bernilai bagi anak dalam membuahkan pengalaman belajar adalah strategi simulasi kreatif. Mengingat simulasi kreatif merupakan bentuk kegiatan bermain sambil belajar. Di samping itu, strategi simulasi kreatif menuansakan pengorganisasian kompetensi melalui pembelajaran tematik secara terintegrasi dengan berbasis pendekatan siswa aktif. Hal itu seiring dengan ciri utama perkembangan anak yang bersifat holistik dan teori belajar gestal.

Dari segi teknik dapat memberikan pengalaman bagi anak dan bagi guru. Karena belajar sambil bermain yang sekarang dikemas secara professional yang disebut strategi simulasi kreatif dapat menjadi strategi yang efektif dalam pembelajaran yang terintegrasi. Untuk itu, guru diharapkan dapat memberdayakan simulasi kreatif dalam proses pembelajaran. Sehingga kelas bukan lagi menjadi penjara bagi anak dan sekolah yang diharapkan dapat menjadi agen penataan dan perubahan kehidupan masyarakatnya dapat berperan sebagaimana mestinya. Generasi emas gemilang yang kita miliki hendaknya benar-benar disiapkan guna mewujudkan Indonesia Emas 2045 mendatang. Mengingat Generasi Emas Gemilang yang perlu kita siapkan tersebut berada dalam era global.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 1999. *Simulasi Kreatif*. Hand Out. Malang: IKIP Malang
- Spodek, B.dan Olivia N.Saracho. 1994. *Right from The Start: Teaching Children Ages Three to Eight*. Toronto: Allyn and Bacon.
- Temple, Charles dan Temple, Frances. 1987. *The Beginning of Writing*. Boston: Allyn and Bacon, INC.
- Wood, Elyzabeth dan Attfield, Jane. 1996. *Play, Learning, and the Early Childhood Curriculum*. London: CPP.
- Dworetzky, P. John. 1990. *Introduction In Child Development*. New York: West Publishing Company.