

ISBN 978-979-613-143-5

Prof. Drs. H.M. Saleh Marzuki, M.Ed

Permainan Simulasi di Indonesia

Penyunting: M. Guntur Waseso

KAAN
AS NEGERI

397

AR



Diterbitkan oleh:
Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Universitas Negeri Malang
2009

BIBLIOTHECA PERPUS...
UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Prof. Drs. H. M. Saleh Marzuki, M.Ed

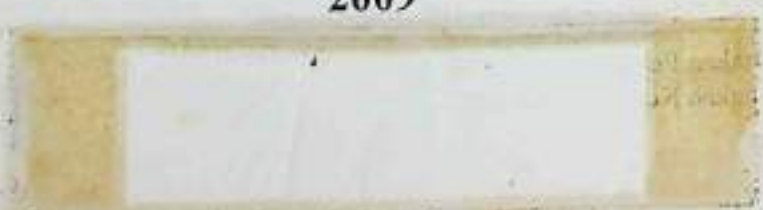
PERMAINAN SIMULASI DI INDONESIA

**Suatu Metode Belajar untuk Pembangunan Masyarakat:
Sejarah, Teori dan Prinsipnya**

Penyunting: M. Guntur Waseso



**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MALANG
2009**



KATA PENGANTAR UNTUK CETAKAN KEDUA

Permainan Simulasi, lebih sering disingkat dengan akronim sebagai "Persimu" pernah demikian terkenal, ketika digunakan secara massal sebagai metode pembelajaran dalam Penataran P4 (Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila). Dalam perkembangan selanjutnya Persimu menjadi lebih dikenal sebagai alat indoktrinasi dalam penataran P4 pada jaman Orde Baru. Akibatnya, seiring dengan runtuhnya rezim Orde Baru dan surutnya program Penataran P4, Persimu kena dampak ikutan turut surut dan seperti tidak dikenal lagi pada era reformasi. Padahal secara substantif Persimu adalah metode pembelajaran yang steril dari kepentingan politik maupun kepentingan apapun lainnya kecuali kepentingan pembelajaran dan pendidikan.

Secara imateriel Persimu adalah metode pembelajaran sebagaimana metode bermain peran (*role playing*), diskusi, curah pendapat, tanya jawab, demonstrasi, dan sebagainya. Persimu hadir dan dikembangkan di Indonesia pertama kali pada tahun 1975, melalui serangkaian uji coba dan pilot poyek di Kabupaten Malang. Pada mulanya kelahiran strategi pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan suatu strategi atau lebih tepatnya teknik pembelajaran bagi orang dewasa. Dalam disiplin pendidikan luar sekolah, membelajarkan orang dewasa berbeda asumsi, prinsip, dan caranya dengan pembelajaran bagi anak-anak dan remaja pada umumnya. Orang dewasa berbeda orientasi, tujuan, gaya, dan kapasitas belajarnya dibanding anak-anak dan remaja. Hal ihwal belajar dan pembelajaran bagi orang dewasa dibahas dalam teori andragogi (*andragogy*).

Penerbitan ulang buku berjudul "*Permainan Simulasi di Indonesia Suatu Metode Belajar untuk Pembangunan Masyarakat: Sejarah, Teori, dan Prinsipnya*" dimaksudkan untuk mengembalikan roh Persimu sebagai metode belajar, khususnya dalam pembelajaran orang dewasa dan masyarakat. Buku ini sudah pernah diterbitkan dalam jumlah yang sangat

terbatas pada tahun 1988 oleh Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Malang (kini bernama UM), sehingga sangat sulit didapatkan di pasaran. Namun karena buku ini diterbitkan dalam jumlah yang sangat terbatas dan tidak disebarluaskan secara luas, maka "syiar" yang mampu dilakukan juga tidak terlalu signifikan. Dalam konteks terbitan yang pertama pada tahun 1988 itu sebenarnya sudah terkandung maksud sebagai upaya meluruskan konsep teoritik, prinsip, dan sejarah kelahiran Persimu di Indonesia; di mana pada saat itu Persimu telah mulai mengalami distorsi, khususnya dalam hal pola penerapannya di lapangan maupun aspek kesejarahannya. Pada saat itu ada beberapa pihak yang menulis dan menerbitkan buku atau memberikan penjelasan tentang Persimu dengan mengabaikan fakta-fakta sejarah kelahiran maupun mengabaikan nilai normatif yang terkandung dalam Persimu itu sendiri.

Buku ini dapat dianggap sebagai sebuah "buku putih" yang mampu menjelaskan asal-muasal kelahiran Metode Permainan Simulasi di Indonesia, sebelum permainan simulasi mengalami distorsi konsep, distorsi sejarah, dan distorsi aplikasi di lapangan. Penerbitan ulang buku ini dimaksudkan untuk mengembalikan jati diri Persimu sebagai sebuah inovasi metode pembelajaran dalam pendidikan nonformal beserta latar belakang dan alasan konseptualnya, asumsi-asumsi dan prinsip-prinsip yang melandasinya, dan prosedur operasional penerapannya di lapangan. Dengan demikian jati diri dan sejarah kelahiran Persimu yang sempat bias dapat diluruskan, praktik Persimu yang tidak taat azas dapat dikoreksi. Hal ini juga berarti menegakkan citra Universitas Negeri Malang (UM) sebagai lembaga yang turut andil besar dalam mengembangkan metode Persimu. Hal itu dapat dibaca pada beberapa dokumen kata sambutan berbagai pihak yang terkait dengan rintisan uji coba dan pengembangan Persimu yang dimuat ulang pada bagian awal buku ini. Sangat jelas termuat dalam kata sambutan dan/atau kata pengantar Bupati Malang (waktu itu) dan Rektor IKIP Malang (pada waktu itu) merupakan bukti sejarah bahwa Persimu dilahirkan di Malang dengan proses yang secara metodologis dapat dipertanggungjawabkan.

Pada akhir-akhir ini Persimu sudah sangat jarang dimainkan atau digunakan baik dalam konteks pembelajaran masyarakat (pendidikan nonformal) maupun dalam konteks persekolahan (pendidikan formal). Tentu kita tidak akan rela bila inovasi pendidikan bernama Persimu yang pernah berkembang dan mampu menjawab permasalahan pendidikan menjadi rusak

terbatas pada tahun 1988 oleh Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Malang (kini bernama UM), sehingga sangat sulit didapatkan di pasaran. Namun karena buku ini diterbitkan dalam jumlah yang sangat terbatas dan tidak disebarluaskan secara luas, maka "syiar" yang mampu dilakukan juga tidak terlalu signifikan. Dalam konteks terbitan yang pertama pada tahun 1988 itu sebenarnya sudah terkandung maksud sebagai upaya meluruskan konsep teoritik, prinsip, dan sejarah kelahiran Persimu di Indonesia; di mana pada saat itu Persimu telah mulai mengalami distorsi, khususnya dalam hal pola penerapannya di lapangan maupun aspek kesejarahannya. Pada saat itu ada beberapa pihak yang menulis dan menerbitkan buku atau memberikan penjelasan tentang Persimu dengan mengabaikan fakta-fakta sejarah kelahiran maupun mengabaikan nilai normatif yang terkandung dalam Persimu itu sendiri.

Buku ini dapat dianggap sebagai sebuah "buku putih" yang mampu menjelaskan asal-muasal kelahiran Metode Permainan Simulasi di Indonesia, sebelum permainan simulasi mengalami distorsi konsep, distorsi sejarah, dan distorsi aplikasi di lapangan. Penerbitan ulang buku ini dimaksudkan untuk mengembalikan jati diri Persimu sebagai sebuah inovasi metode pembelajaran dalam pendidikan nonformal beserta latar belakang dan alasan konseptualnya, asumsi-asumsi dan prinsip-prinsip yang melandasinya, dan prosedur operasional penerapannya di lapangan. Dengan demikian jati diri dan sejarah kelahiran Persimu yang sempat bias dapat diluruskan, praktik Persimu yang tidak taat azas dapat dikoreksi. Hal ini juga berarti menegakkan citra Universitas Negeri Malang (UM) sebagai lembaga yang turut andil besar dalam mengembangkan metode Persimu. Hal itu dapat dibaca pada beberapa dokumen kata sambutan berbagai pihak yang terkait dengan rintisan uji coba dan pengembangan Persimu yang dimuat ulang pada bagian awal buku ini. Sangat jelas termuat dalam kata sambutan dan/atau kata pengantar Bupati Malang (waktu itu) dan Rektor IKIP Malang (pada waktu itu) merupakan bukti sejarah bahwa Persimu dilahirkan di Malang dengan proses yang secara metodologis dapat dipertanggungjawabkan.

Pada akhir-akhir ini Persimu sudah sangat jarang dimainkan atau digunakan baik dalam konteks pembelajaran masyarakat (pendidikan nonformal) maupun dalam konteks persekolahan (pendidikan formal). Tentu kita tidak akan rela bila inovasi pendidikan bernama Persimu yang pernah berkembang dan mampu menjawab permasalahan pendidikan menjadi rusak

karena alasan politis atau kesalahan dalam menerapkan prinsip dan prosedur kerja. Jangan karena rezim Orde Baru jatuh dan program Penataran P4 tidak digelar lagi, kemudian dengan serta merta Persimu juga harus diabaikan dan ditinggalkan. Padahal kelahiran Persimu tidak terkait dengan Orde Baru maupun penataran P4. Persimu sebagai metode pembelajaran bersifat bebas muatan politis maupun muatan kepentingan, kecuali kepentingan dan muatan pendidikan.

Pada jaman Orde Baru, secara kuantitatif penyebaran persimu sebagai suatu inovasi metode pembelajaran masyarakat mengalami peningkatan yang sangat pesat. Namun upaya peningkatan deseminasi inovasi yang meluas ini tidak mudah pengendaliannya agar tidak menyimpang dari aslinya. Yang demikian ini wajar terjadi, lebih-lebih bila para "pengendali" Persimu di lapangan kurang memahami filosofi, teori, konsep dan prinsip-prinsip yang mendasari invensi dan inovasi lahirnya metode pembelajaran ini di Indonesia. Yang mereka tahu kebanyakan hanya bentuk kongkritnya saja, sedangkan hal-hal di balik bebaran persimu tersebut tidak diketahui secara jelas.

Latar belakang terciptanya persimu sebagai alat dan metode pembelajaran masyarakat yang bersifat *self instructional materials* ini adalah bahwa (1) proses belajar akan lebih berhasil dalam situasi dan suasana yang menggembirakan dan menyenangkan; (2) belajar secara konvensional melalui ceramah, buku teks dan sejenisnya, sering dirasakan berat oleh orang dewasa; (3) pemerolehan pengalaman belajar melalui dialog, memiliki kebermaknaan dan pemahaman lebih mendalam. Mengenai hal ini persimu telah dapat memenuhi dan membuktikannya secara kongkrit di kancah.

Di samping itu penggunaan Persimu sebagai alat dan metode pembelajaran masyarakat, disebabkan oleh keinginan untuk pemeratakan dan memperluas jangkauan pendidikan kepada masyarakat, peningkatan taraf kualitas hidup dan kehidupannya. Masih banyak warga masyarakat yang sangat rendah tingkat pendidikannya, bahkan buta huruf atau lupa huruf. Bagi mereka penyuluhan pembangunan yang disampaikan melalui media cetak, lisan maupun elektronik, lebih-lebih yang menggunakan bahasa "asing" yang mereka tidak mengerti, atau bahasa Indonesia yang samar-samar mereka pahami, jelas sangat sulit mereka terima. Dengan Persimu, melalui penjelasan isi pesannya oleh fasilitator atau teman "bermain"nya

siapa pun akan lebih mudah menangkap dalam situasi yang "santai" dan *gayeng* mereka akan terdorong untuk mengemukakan pemikiran kritisnya berdasarkan pengalaman nyata dan aspirasi yang mereka miliki.

Persimu juga merupakan jawaban atas adanya sifat-sifat takut menonjol, takut mengemukakan pendapat, pasif, skeptif, pasrah dan mengasingkan diri; padahal sikap-sikap tersebut kurang menunjang laju pembangunan nasional. Melalui latihan-latihan diskusi yang bersuasana "main-main" yang tidak menakutkan dan tidak menegangkan, yakni melalui Persimu, sikap-sikap tersebut diharapkan dapat terkikis. Dan terbukti Persimu manjur mengobati *kerawanan sosial* itu.

Dari segi latar belakang dan tujuan dikembangkannya persimu sebagai alat dan media pembelajaran, guna menggugah kesadaran terhadap pembangunan dalam arti yang seluas-luasnya, maka perkembangan persimu yang terakhir ini tidaklah dikatakan maju, bahkan bisa dinilai Persimu mengalami dekonstruksi. Bentuk kongkrit memang tidak banyak berubah, tetapi "semangat"-nya yang telah berbeda dari ketika dirancang dan lahir tahun 1975. Perkembangan Persimu ketika digunakan dalam penataran P4 tidak bisa dinilai sebagai suatu kedewasaan, melainkan sebagai kemunduran.

Kemunduran tersebut disebabkan karena adanya tanggapan dan penyikapan aparat pelaksana teknis di lapangan yang kurang proporsional, yang menganggap Persimu adalah target program yang memiliki titik akhir; formalisasi dan birokratisasi pengembangan perangkat keras Persimu yang cenderung kaku; kemampuan petugas teknik yang kurang memadai; kelemahan pesan; kurangnya kelenturan pelaksanaan permainan; dan terjadinya aktifitas bersimulasi yang semu atau didramatisasi di beberapa desa dan instansi.

Melihat bahwa Persimu merupakan pula salah satu media dan metode pembelajaran, maka sudah saatnya untuk diadakan evaluasi secara sistematis untuk melihat segi-segi *kelemahan praktik* Persimu di lapangan. Semuanya itu demi efektivitas penyuluhan pembangunan, penyebaran dan pembudayaan Pancasila khususnya, tetap menjadi harapan. Persimu mampu memenuhi fungsinya sebagai alat dan metode pembelajaran yang murah, mudah, dan massal, sehingga efektif dan efisien. Dengan sifatnya yang dapat membelajarkan sendiri dan yang lentur, Persimu akan tetap relevan dengan kebutuhan belajar seluruh lapisan masyarakat.

Untuk itulah akhirnya, menjadi tuntutan bagi para pemangku kajian kependidikan, praktisi pendidikan masyarakat, dan mereka yang memiliki komitmen terhadap pendidikan dan pengembangan masyarakat untuk menilai secara obyektif perkembangan praktik Persimu dewasa ini. Selanjutnya mengupayakan suatu reformulasi (perumusan ulang) dan melakukan pembenahan administratif dan substantif, sehingga mekanisme pendidikan yang semula dirancang agar lentur dan *self instructional* tersebut dapat benar-benar terwujud dan berlangsung dinamis.

Pada terbitan ulang buku ini dilakukan sedikit "penyuntingan" agar lebih sesuai dengan konteks kekinian, khususnya yang terkait dengan penyebutan nama-nama tokoh, badan/lembaga (dengan singkatan atau akronim yang telah tidak familier lagi pada saat ini), tempat, dan *term* khusus. Selain "kata pengantar" ini, semua susunan bagian dan bab dalam buku dipertahankan seperti bentuk aslinya ketika pertama kali buku ini diterbitkan secara terbatas pada tahun 1988.

Penerbitan ulang buku berjudul "*Permainan Simulasi di Indonesia Suatu Metode Belajar untuk Pembangunan Masyarakat: Sejarah, Teori, dan Prinsipnya*" sekaligus dimaksudkan sebagai penghargaan kepada perintis pengembangan Persimu di Indonesia, yaitu *Prof. Drs. H.M. Saleh Marzuki, M.Ed* (guru besar Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang) yang memasuki masa purna tugas sebagai pegawai negeri sipil (PNS) pada tanggal 11 Juli 2009. Salah satu karya beliau yang cukup fenomenal adalah Permainan Simulasi sebagai salah satu metode pembelajaran. Tentu pengabdian, pemikiran, dan karya beliau kita harapkan tidak berarti ikut paripurna seiring dengan masa purna tugas ini, justru kita harapkan mampu berkembang dalam bentuk yang lebih bermakna dan lebih banyak lagi. Semoga.

Malang, Juni 2009
Dekan FIP UM

Prof. Dr. Hendyat Soetopo, M.Pd
NIP 130870650

SAMBUTAN

Seiring, panjatan puji serta syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, kami tuliskan sambutan ini dalam ikut menghantar diterbitkannya BUKU SEJARAH, TEORI DAN PRINSIP PERMAINAN SIMULASI.

Berkat adanya kerjasama yang baik dari banyak pihak, permainan simulasi kini telah berkembang pesat di tengah-tengah masyarakat, bahkan sampai di lingkungan Perguruan Tinggi. Sudah barang tentu hal itu terjadi berkat hasil kerja keras, ketekunan dan kesungguhan yang tidak mengenal lelah, di samping memang alat, dan bahan belajar dalam permainan itu tepat guna untuk menyampaikan PESAN-PESAN PEMBANGUNAN, menanamkan pengertian, pemahaman dan kesadaran terhadap diri sendiri dan lingkungannya; menambah pengetahuan dan keterampilan serta dapat menumbuhkan keberanian untuk mengemukakan pendapat.

Dengan ditulisnya sejarah, teori dan prinsip Permainan simulasi ini, mengingatkan saya semasa menjabat sebagai Bupati Kepala Daerah Tingkat II Malang (1969-1980) khususnya pada awal tahun 1975, pada saat mana permainan simulasi sedang dijajaki untuk diuji coba.

Waktu itu, kalau saya tidak salah ingat, saudara Drs. M. SALEH MARZUKI, M.Ed dan Rekan yang mendampingi bapak DRS. SOEMITRO SW. dari BP-3K untuk yang pertama kali memperkenalkan "PERMAINAN SIMULASI" itu kepada saya. Diceritakan, bahwa *simulation game* (*Barrio game dan Hacienda game*) dilahirkan di Universitas Massachusetts (USA) dan dicoba di Ecuador. Dijelaskan, bahwa melalui permainan ini akan dapat merubah sikap mental orang, yaitu yang tadinya tak acuh menjadi acuh; yang tadinya pasif menjadi aktif, dinamis dan kreatif. Kata-kata itu rasanya masih tergiang di telinga saya; dan masih segar dalam ingatan saya.

Semula keraguan memang ada, karena bahan/sarana belajar tersebut berbentuk permainan; kemudian dadu sebagai alat, yang

dikhawatirkan dapat berkembang menjadi sarana judi. Namun demikian kami menyadari, bahwa keraguan itu tidak akan pernah selesai, sebelum dibuktikan kebenarannya di lapangan dan bahkan kemudian saya optimis, bahwa sesuatu yang baru sebagai hasil pemikiran yang sungguh-sungguh di bidang apapun, termasuk bidang pendidikan, pasti ada manfaatnya. Karenanya meskipun pada permulaan dalam hati saya penuh ragu dan tanda tanya tentang efektivitas permainan simulasi itu, tetapi rasanya seperti kata pepatah: "pucuk dicinta ulam tiba". Mengapa? Karena sebagai Kepala Daerah, saat itu kami mendambakan untuk mendapatkan cara yang efektif untuk mendidik masyarakat; terutama mereka yang buta aksara, buta huruf dan buta pengetahuan dasar, sehingga mereka pun menjadi subyek-subyek pembangunan yang berperan aktif.

Kami berpendapat, bahwa pembangunan hanya akan berhasil baik kalau setidaknya dipenuhi lima faktor, yaitu :

1. adanya pemimpin dengan kepemimpinan yang baik;
2. adanya pelaksana, baik sebagai staf Kantor maupun yang bergerak di lapangan yang efektif dan dedikatif;
3. tersedianya dana yang memadai;
4. adanya perencanaan (planning & programming) yang mantap, realistik dan pragmatis;
5. adanya PARTISIPASI MASYARAKAT yang positif.

Khususnya peranan dan partisipasi masyarakat ini tentunya tidak dapat datang dengan sendirinya, melainkan harus dibangun, dibangkitkan dengan melalui berbagai motivasi. Itulah antara lain masalah yang mendesak kami hadapi saat itu; bagaimana menemukan caranya, bagaimana pula metodenya. Dan DI SINILAH LETAK respons positif Pemerintah Daerah terhadap penawaran "konsep" permainan simulasi tersebut.

Oleh karena itu Pemerintah Daerah dengan senang hati MENERIMA permainan simulasi tersebut sebagai cara dan metode; untuk segera ditangani dan dikenalkan operasionalnya di Kabupaten Malang. Untuk itu tentunya perlu disiapkan konsep operasional yang jelas dan terarah, pelaksana uji coba perlu ditangani oleh orang-orang yang benar-benar memahami masalah dan dasar-dasar teori serta prinsip permainan simulasi. Dengan demikian diharapkan uji coba akan memberikan hasil maksimal yang diharapkan.