MIMBAR Indonesia

INDEPENDENT NON — PARTY

52 — 25 DESEMBER 1948

Isinja

Halaman

Prof. Mr. Dr. Supomo
Kemungkinan untuk mengatasi djalan buntu? 3

Adi Negoro
Pemandangan Dalam dan Luar Negara 4

M. S. Amral
Makanan Rakjat 7

Ki Hadjar Dewantoro
Permainan kanak-kanak (I) 9

Mohammed Basri
Prangko-prangko Republik Indonesia dan dunia philateli 12

H. B. J.
Bimbingan Sastera 17

M. Hussyn
Sadjak-sadjak 18

A. A. Katili
Anggar 19

S. Mintaredja
Mahasiswa Indonesia didaerah pendudukan 21

Fembitjaraan film: „The Man Within" 22
Arnold Mononutu 23
Dari Minggu ke Minggu 25
Fadjar menjingsing 27



ARNOLD MONONUTU, federalist-nationalist, pahlawan-opposisi di Indonesia-Timur. *(Ipph.)*

– Mengatasi djalan buntu?
– Mahasiswa Indonesia

Digitalisasi oleh Anggiat Buku

Permainan kanak-kanak

Pendidikan diri dari Kodrat ke-arah Adab

Oleh: Ki Hadjar Dewantoro

*

THE CHILDREN'S GAME

IN OUR INDONESIAN cultural life the children's game plays a very important role.
Firstly, one recognizes the intimate relation between the children's game and the *children's song*. Often the children's game is nothing else but rhytmical plastic movements and mimic pertaining to the delivery of a song. Or it is a primitive dance accompanied by a simple song. Further there are children's games having definitely the form of dramas, directly reminiscent of the „wajang orang". Be that as it may, the children's game is almost always rhytmical movements of the body with the accompaniment of songs and words, thus a *children's opera*, in its simplest form.
Secondly, the existence of separate girl's games, boys' games and mixed games denotes a differentiation. And this is obviously related with the existing manners and customs. In their games the children cultivate their natural optitude and its further development, once again: from nature to culture.
This conception is reminiscent of Rudolf Steiner's „anthroposophical education", with its *eurhytmy*, in which are woven together three elements. viz intelectual, emotional and motorial influence on the growth of the child.
On the ground of the above the introduction of the children's game into all primary schools is necessary. Not only for the individual development of the child in general but for the furtherance of the growth of national cultural feelings in the child's soul. As is generally known in all Taman Siswo schools the children's game is one of the required subjects.

*

I

Bentuk dan isi alam kanak-kanak.

PERMAINAN kanak-kanak itu sebenarnja sudah lama menarik dan mendjadi pusat perhatian para ahli pendidik diseluruh dunia. Sebelum **Friedrich Fröbel** memasukkan permainan kanak-kanak didalam „Kindergarten"nja, sebagai anasir mutlak dalam pendidikan anak-anak dibawah umur 7 tahun, sebelum itu sudah ada perhatian terhadap so'al tersebut. Mungkin karena **Pestallozzi** — „bapak" dari pada „schoolsysteem" (jang „modern" pada zamannja, pertengahan dan achir abad ke-XVIII, djadi zaman hidupnja Fröbel djuga) — dengan tegas mengandjurkan pengembalian sistim pendidikan jang tatkala itu „mechanisch verstard" atau beku dalam bentuk, isi dan lakunja, kearah „natuurlijkheid", jaitu kodrat keadaan dalam umumnja dan kodrat hidup tumbuh kanak-kanak pada chususnja. Sebetulnja pelopor pembaharuan hidup, pelopor „revolte", **Jean Jacques Rousseau,** (jang berhasrat membebaskan hidup manusia dari segala ikatan adat jang mati), pun didalam dunia pendidikan pula dianggap pelopor, ialah pelopor **pendidikan merdeka.** Salah satu tuntutan Rousseau ialah memerdekakan djiwa kanak-kanak, membebaskan dia dari kekangan dan tekanan para kaum pendidik, dengan mengemukakan kodrat hidup kanak-kanak. Dan kodrat djiwa kanak-kanak itulah jang terkandung dalam bentuk dan isi segala matjam permainan kanak-kanak.

Apabila kita menindjau segala gerak-gerik kanak-kanak, menilik segala sikapnja, kesedihan dan kesenangannja, langkah-lakunja, maka dapatlah kita lihat, bahwa semuanja itu nampak didalam berbagai-bagai permainan-permainannja. Ini disebabkan, karena anak-anak itu, selama mereka tidak tidur atau sedang melakukan sesuatu pekerdjaan jang pasti (dan ini biasanja terlaksana setjara sambil lalu) tentulah mereka itu **bermain-main.** Boleh dikatakan, bahwa permainan itu mengisi sepenuhnja hidup kanak-kanak, mulai ia bangun pada waktu pagi-pagi, sampai ia tidur lagi pada malam hari; sehari terus. Beristirahat ... hanja kadang-kadang bila ia sungguh tjapai — dan ini djarang sekali — atau terpaksa, misalnja kalau ia tak dapat menolak keharusan untuk makan atau minum, untuk mengasingkan diri sebentar, atau dipanggil ajah ibunja. Pertjajalah, bahwa semua pemutusan waktu bermainan itu oleh anak-anak sendiri dianggap sebagai „gangguan" jang mengetjewakan. Biasanja, kalau anak itu sungguh tjapai, ia mengganti permainannja jang agak berat dengan permainan jang serba ringan; dan ini berlaku setjara „spontaan", dengan sendiri.

Djumlah dan djenis permainan.

DJUMLAH permainan kanak-kanak itu banjak sekali dan boleh dibilang tak terhitung banjaknja. Ini disebabkan, karena selain permainan[2] jang lama, senantiasa ada tambahan permainan-permainan baru, jang dibawa oleh kanak-kanak, baik anak-anak berasal dari tempat lain, maupun anak-anak gerombolan sendiri, jang meniru permainan-permainan jang berasal dari gerombolan-gerombolan lain. Kadang-kadang permainan-permainan baru tadi timbul karena spontaniteit kanak-kanak, atau tjiptaan fihak orang tua, jang biasanja dengan segala senang hati anak-anak suka menerimanja. Pendek kata, segala permainan baru, dari mana pun asalnja, selalu diterima oleh kanak-kanak sebagai tambahan jang sangat dihargai; barang tentu asalkan sesuai dengan djiwa kanak-kanak.

Permainan-permainan jang lama biasanja tidak dilepaskan oleh kanak-kanak jang dalam hal itu seringkali menundjukkan sikap konservatif. Kerap kali kedjadian pula, anak-anak memperbaharui permainan lama, jaitu sifat permainan lama masih nampak, tetapi dengan bentuk jang agak baru, atau bentuknja tak berubah, namun isinjalah jang baru. Dengan begitu maka disamping permainan-permainan lama selalu timbul permainan-permainan baru, hingga djumlahnja banjak sekali. Barang tentu disesuatu tempat dan dalam sesuatu waktu ada djuga permainan-permainan jang tak dilakukan lagi oleh kanak-kanak, akan tetapi pada lain waktu timbullah dengan sendiri permainan-permainan, jang tadinja sudah tak pernah dimainkan oleh kanak kanak.

Kalau kita menengok bentuk dan isi pemainan-permainan itu, maka banjak sekali terdapat anasir-anasir atau bahan-bahan, jang berasal dari hidup kemasjarakatan jang mengelilingi hidup kanak[2]. Segala pengaruh alam dan zaman, jang memperbaharui masjarakat, dalam instansi kedua memperbaharui pula bentuk dan isi permainan kanak-kanak. Berhubung dengan itu hendaknjalah diingati bahwa konservatisme kanak-kanak, seperti telah tersebut dimuka, menjebabkan terus hidupnja permainan-permainan kuna, seolah-olah terhindar dari pengaruh alam dan zaman baru. Keadaan ini nampak dalam hidup kanak-kanak kita, jang masih mempunjai permainan-permainan berasal dari zaman feodal, zaman permainan primitif, zamannja masih ada perdagangan anak-anak d.l.l. sebagainja. Hal ini tidak sadja amat berhubungan dengan sifat „statisch" dari pada masjarakat kita (dan ini berhubung pula dengan tidak adanja hidup tumbuh setjara bebas dan merdeka dalam sedjarah kebudajaan kita sedjak adanja pendjadjahan asing), tetapi ada lagi pertaliannja dengan **sifat atavistis**, jang a.l. diuraikan dalam **teori atavisme** oleh seorang ahli ilmu djiwa Amerika Stanley Hall.

Sifat permainan kanak-kanak.

SEDJAK timbulnja „paedology", ilmu-pengetahuan tentang hidup kanak-kanak pada umumnja dan pada chususnja, sebagai akibat perkembangan ilmu pendidikan (paedagogy), maka para **ahli biologi** menaruh minat dan perhatian pula terhadap so'al permainan kanak-kanak, terpandang dari sudut ilmu-hajat jang luas. Stanley Hall, jang baru kita sebut tadi, menghubungkan sifat-sifat permainan kanak-kanak dengan „hukum biogenese", peladjaran **Ernst Haeckel**, jang mengenai asalnja segala gerak-gerik di-

dalam hidup manusia, jang dikatakan: **selalu mempunjai sifat ulangan pendek dari hidupnja djenis manusia dalam zaman-zaman jang lampau**, mulai zaman purbakala. — Hidup tumbuhnja „Ontogenese" adalah ulangan singkat dari kemadjuan „phylogenese". — Begitulah dalam segala tingkah laku kanak², jang spontaan, dapatlah dilihat dari sudut itu. Kesenangan kanak-kanak bermain-main dengan batu, dengan tanah, dengan air, dengan hewan atau permainan perang-perangan, pertanian, perdagangan, beradu kekuatan d.l.l. sebagainja, menurut Haeckel tadi boleh dipandang sebagai ulangan zaman batu, zaman pertanian, pelajaran, penggembelaan, kepradjuritan dan sebagainja, jang terdapat diseluruh dunia. Inilah sebabnja, menurut Stanley Hall, segala permainan kanak-kanak itu disegala pelosok diseluruh dunia mempunjai sifat jang sama dalam pokok-pokoknja; ialah **ulangan atavistis.**

Baiklah disini diingati adanja sikap manusia, jang „onbewust" biasanja, untuk mengganti atau mengubah sifat-sifat „keinginan instinctif" (berasal dari teori atavisme dari Stanley Hall tadi) dengan sifat-sifat, jang untuk zaman jang berlaku sekarang ini tidak diharamkan, atau tidak bertentangan dengan sjarat-sjarat kesusilaan dalam zaman kini. Sikap inilah jang menurut **Karl Groos** dan **Dr. Maria Montessori**, disebut „katharsis", jang sebenarnja berarti: „memurnikan", jaitu menghilangkan sifat-sifatnja jang kasar atau tak senonoh. Katharsis itu sebenarnja „permainan" jang dilakukan oleh orang² dewasa, untuk menuruti dorongan² dari matjam-matjam instinkt, hanja sadja diberi bentuk jang sesuai atau dibolehkan oleh moralnja zaman jang berlaku. Tjontoh-tjontohnja misalnja: perdjudian, menjembelih hewan dan menanam kepalanja dibawah bangunan-bangunan jang didirikan, lain-lain matjam bersadji, dlsnja; untuk orang-orang muda misalnja mengadakan pesta dengan berdansa-dansa, darmawisata dan sport bertjampur laki-laki dan perempuan dsbnja. Demikianlah teori atavistis tentang permainan kanak-kanak (dan orang dewasa) menurut Stenley Hall.

Sifat-sifat biologis.

ADA PANDANGAN lain tentang permainan kanak-kanak, jang disandarkan pada **spontaniteit** dalam hidupnja kanak-kanak. Dibuktikan oleh **Montessori**, setjara experimentil, bahwa tumbuhnja djasmani kanak-kanak itu menimbulkan keinginan-keinginan jang kuat, dorongan atau tuntutan djiwa, jang seringkali berlaku setjara tiba-tiba atau „spontaan" (tak dengan difikir-fikirkan sebelumnja). Anak-anak ketjil suka merangkak, suka bersandar pada tongkat atau barang lain, merambat pagar dlsnja, itu asalnja adalah tuntutan djasmani, guna mendapat tambahan kekuatan atau pengurangan beban, jang perlu untuk berdjalannja serta segala gerak-gerik badan kanak-kanak, jang menurut kodratnja masih kekurangan kekuatan. Permainan kanak-kanak pada umumnja boleh dipandang sebagai tuntutan djiwanja, jang menudju ke-arah kemadjuan hidup, djasmani maupun rochani. Lihatlah tjaranja kanak-kanak bermain-main.

Banjak permainan-permainan itu merupakan **tiruan gerak-gerik orang tua;** misalnja permainan jang meniru orang bertjotjok tanam, berdagang, menerima tamu, mengedjar pentjuri dsb. „Meniru" ini sangat berguna, karena mempunjai sifat **mendidik-diri pribadi,** dengan djalan oriëntasi serta mengalami, walaupun hanja setjara chajal atau fantasi. Dalam hal ini sama faedahnja dengan sandiwara.

Kerap kali permainan kanak-kanak itu bersifat **mentjoba kekuatan atau kepandaian,** (ketjerdikan, ketjepatan dsb). Ia selalu berhasrat mengalahkan temannja; merasa amat senang kalau menang, susah kalau kalah; sama dengan semangatnja orang-orang jang bertanding dalam keolahragaan. Ini mendidik kanak-kanak pula, tidak sadja untuk selalu memperbaiki ketjakapannja, tetapi djuga untuk menebalkan tekadnja, kepertjajaan atas dirinja sendiri dls. Dalam hubungan ini ada baiknja disebutkan pula, bahwa anak-anak seringkali mematahkan atau memetjahkan barang-barang itu boleh dipandang djuga sebagai hasil mentjoba kekuatannja. Menjakiti hewan atau anak lain boleh termasuk dalam pandangan ini.

Mentjoba kekuatan atau kepandaian itu, djika tidak dengan beradu, jaitu dilakukan sendirian, lalu bersifat „demonstrasi", melihatkan kedjajaannja, dan ini adalah salah satu tjorak perangai manusia jang umum, jang dapat pula dianggap ada faedahnja; misalnja berhubung dengan tumbuhnja rasa-diri, rasa bertanggung-djawab, rasa tidak „minderwaardig" dsb.

Permainan kanak-kanak itu umumnja sama dengan tjaranja anak-anak hewan melatih diri, berupa persiapan untuk hidupnja kelak. Anak-anak kutjing gemar bermain-main dengan segala barang, jang mudah digerakkan, dan sesudah digerakkan sendiri, lalu ditubruk-tubruk, setjara kutjing tua menubruk tikus. Karena inilah Montessori menetapkan pula, bahwa permainan kanak-kanak itu semata-mata latihan segala laku, jang kelak perlu bagi hidup manusia. Tjaranja kanak-kanak terus menerus mengulangi sesuatu permainan, tidak dengan bosan-bosan, menundjukkan sifatnja „latihan" itu pada umumnja.

Sebabnja kanak-kanak gemar bermain-main.

BAHWA kanak-kanak itu gemar sekali akan segala permainan, tak usah diterangkan dengan pandjang lebar. Kita semua dapat menjaksikannja sendiri. Apabila ada seorang anak tidak suka bermain-main, bolehlah dipastikan, bahwa ia itu sedang sakit, djasmaninja ataupun rochaninja.' Dimuka sudah diterangkan, bahwa sehari terus, mulai bangun pagi-pagi sampai tidur pula pada waktu malam, anak-anak itu tentu bermain-main. Anak jang tak berbuat apa-apa, dalam bahasa Djawa „nganggur", boleh dikata tidak ada. Apakah kiranja jang menjebabkan terus menerus bergeraknja anak-anak itu? Djawab atas pertanjaan ini kita serahkan kepada **Herbert Spencer,** seorang ahli ilmu-djiwa dan filsuf bangsa Inggeris. Spencer mengadjarkan, bahwa sifat dynamis dalam hidup tumbuhnja kanak² itu adalah akibat dari adanja **sisa kekuatan** (krachtoverschot) didalam djiwa dan tubuhnja kanak-kanak, jang sedang ada dalam keadaan **bertumbuh** atau „groeiproces" itu. Produksi kekuatan dalam hidupnja kanak-kanak itu melebihi apa jang perlu bagi hidupnja kanak-kanak, lahir dan batin, sehingga lalu ada „sisa" tadi. Dan sisa kekuatan ini menuntut setjara organis, agar dipakainja, supaja lalu ada imbangan lagi antara kekuatan lahir dan batin didalam hidupnja anak-anak, imbangan mana bersifat rasa enak, senang, karena adanja „ontlading" atau „ontspanning". Sisa kekuatan itulah jang mengakibatkan anak-anak setjara spontaan terus bergerak, dynamis lahir dan batin, tak dengan ber-



SESUDAH HAMPIR 3 TAHUN penjelidikan dan pertjobaan, achirnja Lembaga Pengganti Kerusakan Anggota Badan di ForestGlen (Maryland, Inggeris), telah mendapat tangan tiruan jang dalam bentuk dan pemakainja sama sekali seperti tangan biasa, djadi dapat dipakai dalam segala pekerdjaan se-hari². Disini kelihatanMerry Leave dari Los Angeles (Kalifornia). memakai tangan tiruan itu. (*B.I.S.*)

henti setjara istirahat. Dalam keadaan begitu maka anak-anak jang terpaksa diam, merasa terhukum, kadang-kadang bahkan menjebabkan terganggunja kesehatan djasmaninja, karena „overspanning". Alangkah baiknja, bila tiap-tiap orang-tua menginsjafi kebenaran peladjaran Spencer ini, dan memberi kesempatan sebanjak-banjaknja dan sebebas-bebasnja kepada anak-anaknja, untuk bermain-main dan bergerak-badan, jang sangat perlu bagi kesehatan roch dan badannja. Untuk kepentingan ini tak usah diterangkan, bahwa permainan-permainan jang bersifat „sport", (barang tentu disesuaikan dengan kekuatan kanak-kanak), patut diperhatikan setjukupnja.

Latihan pantjaindera.

SELAIN kepentingan **fysiologis,** jang bertali dengan kesehatan badan (jang sangat perlu untuk tumbuhnja djasmani dengan sebaik-baiknja), ada pula kepentingan jang mengenai kemadjuan **hidup rochaninja** kanak-kanak. Permainan kanak-kanak, jang dalam bentuk dan isinja boleh dikata semuanja mempunjai sifat latihan pantjaindera, tidak berbeda sebenarnja dengan maksud dan tudjuan „zintuigoefeningen" à la **Montessori.** Dan sebagai diketahui maka latihan pantjaindera itu oleh Montessori dimaksudkan sebagai gerak lahir setjara teratur, jang besar pengaruhnja kepada tumbuh serta terbangunnja batin kanak-kanak. Dengan latihan² pekerdjaan jang bermatjam-matjam, seperti menggambar, menganjam, melempar barang kearah djarak jang tertentu, mengatur tertibnja urut-urutan suara atau barang-barang menurut pandjangnja, besarnja atau beratnja dll. sebagainja, maka rasa dan pikiran kanak-kanak, pula kemauannja, dapat terdidik dengan sendiri. Disinilah dengan tegas dibuktikan adanja hubungan jang sangat erat antara kemadjuan djasmani dengan rochani, dan teranglah bahwa permainan kanak-kanak, djuga jang spontaan keluar dari kemauannja sendiri, djadi tidak diatur oleh gurunja (atau „pembantu"nja menurut istilah Montessori) benar-benar mengandung faktor **psychologis.**

Dengan sendiri kita disini ingat pada nama **Fröbel,** jang sangat mementingkan permainan kanak-kanak bagi „Kindergarten"nja. Pokok perbedaan antara Montessori dan Fröbel ialah, karena pentjipta Kindergarten jang kesohor diseluruh dunia itu, memandang kanak-kanak dari sudut totaliteit kedjiwaan dan memandang permainan tadi sebagai gerak kodratnja kanak-kanak. Kegembiraan kanak-kanak dan segarnja djiwa serta semangatnja, jang menggetar dan berseri seri, selama kanak-kanak bermain-main didalam „taman kanak-kanak", itulah sjarat mutlak menurut Fröbel, guna memupuk perkembangan djiwa kanak-kanak. „Taman" dalam nama perguruan Fröbel itu, bukan perkataan hampa, bukan hanja perlambang pula, tetapi memang dimaksudkan oleh si pentjipta harus bersatunja djiwa kanak-kanak dengan tumbuh-tumbuhan jang serba indah. Dekatkanlah kanak-kanak dengan alam dan anggaplah kanak-kanak itu sebagai tumbuh-tumbuhan pula, jang harus dipelihara menurut sjarat-sjarat keindahan, demikianlah andjuran Fröbel.

Montessori menundjukkan tjorak lain, ialah tjorak jang „zakelijk", jang djauh dari maksud „poësi" atau „romantik", seperti nampak dalam sistim „Kindergarten". Montessori mentjiptakan untuk sekolahnja pelbagai „permainan", jang bertudjukan kemadjuan pantjaindera pada instansi pertama; menjenangkan kanak-kanak itu djatuh nomor dua. Itulah sebabnja para pengikut Fröbel setjara mengedjek menamakan „Montesssorischool" itu bukan ruang pendidikan, melainkan „laboratorium" untuk meng„experimentir" penjelidikan „analytis psychologie", berasal dari doctor-medica Montessori. Anak-anak jang mendjadi „proefkonijn"nja.

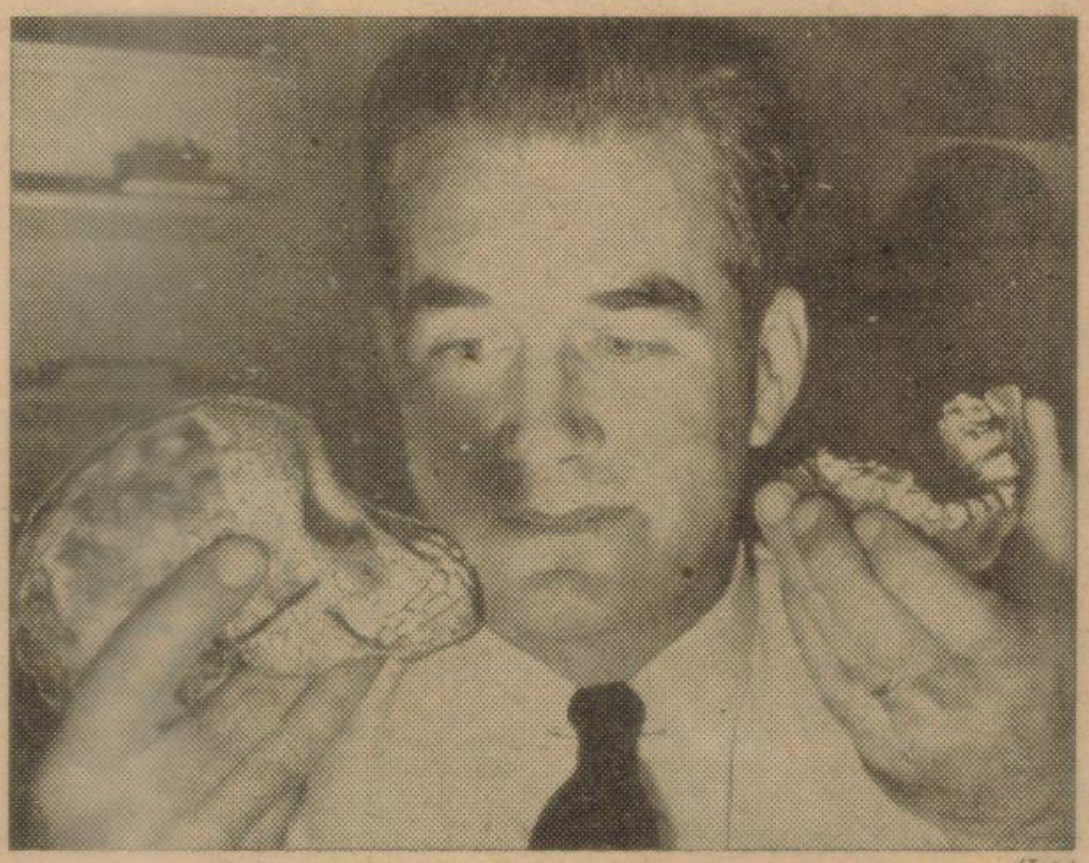
Bagaimanapun djuga njatalah, bahwa permainan kanak-kanak itu sungguh besar sekali faedahnja terhadap hidup tumbuhnja djasmani dan rochani kanak-kanak, karena sangat sesuai dengan dasar kodratnja kanak-kanak, baik dipandang biologis, psychologis maupun paedagogis.

Permainan dalam Kebudajaan kita.

APABILA kita pada waktu sendja suka menjindjau kedalam kampung-kampung atau desa-desa, maka pastilah tertangkap dalam telinga kita bermatjam-matjam njanjian-njanjian kanak-kanak. Djika kebetulan terangbulan, maka sampai agak malam suara lagu-laguan itu terdengar, biasanja berbarengan dengan suara „gédjog", jaitu permainan memukul „lêsung" (penumbukan padi) jang dilakukan dengan penuh irama. Pula pembatjaan buku dengan „lagu-lagu matjapat" disana-sini masuk kedalam pendengaran kita. Di Pasundan kerap kali suara seruling atau ketjapi mengisi suasana désa. Semuanja itu membuktikan adanja „muzikaliteit" pada bangsa kita, jaitu adanja dasar senisuara dalam hidup kebudajaan kita. Bukan itulah kini jang kita bitjarakan; jang sekarang menarik perhatian kita ialah kedudukan permainan kanak-kanak dalam hidup kebangsaan kita. Dalam pada itu bolehlah disini diketahui, bahwa sebagian besar dari pada permainan-permainan kanak-kanak kita itu disertai njanjian-njanjian, jang membuktikan adanja dasar kelaguan tadi djuga pada anak-anak kita.

Pada permulaan karangan ini sudah saja kemukakan, bahwa djumlah permainan kanak-kanak itu besar sekali; ada jang timbul dari spontaniteit kanak-kanak sendiri, ada jang ruparupanja tjiptaan orang tua jang berbudi seniman. Dalam buku besar, karangan dan himpunan **H. Overbeck,** penerbitan „Java Instituut" (Javaansche meisjesspelen en kinderliedjes) dapatlah kita menghitung 690 permainan dan njanjian. Ini hanja permainan anak-anak perempuan sadja. Rangkaian perkataan „permainan dan njanjian" menundjukkan adanja hubungan jang erat antara kedua-duanja. Ada jang pokoknja berudjud „permainan" tetapi dengan diantar lagu, ada pula jang pokoknja „njanjian" tetapi disertai gerak-gerik jang berirama.

Barang tentu kita semua tahu adanja siaran-siaran radio, jang menjebutkan atjara: **permainan kanak-kanak** (dolanan anak). Dan kita mengerti, bahwa kita akan mendengar njanjian-njanjian, jang dilagukan biasanja untuk mengantar permainan kanak-kanak. Djuga dalam atjara „klenèngan" atau „ujon-ujon", jang berarti konsert-gamelan, kadang-kadang diberitahukan adanja „dolanan kanak-kanak". Ini berarti, bahwa para „nijaga" akan memainkan dan „pesindèn" akan melagukan **njanjian kanak-kanak.** Bukti pula bersatunja permainan dan njanjian. Tidak itu sadja; dimainkannja **lagu permainan kanak-kanak** menundjukkan pula, bahwa lagu-lagu dolanan itu banjak jang tjukup baik, tjukup bernilai kesenian, hingga patut untuk didengarkan dan dirasakan merdunja oleh orang-orang tua, sebagai senisuara.



(Int.)

DR. MARSHALL T. NEWMAN, kurator luar biasa pada Smithsonian Institution, membandingkan dua potong tulang-bertulang dari zaman prasedjarah, jang belum lama berselang telah diterimakan kepada lembaga tersebut. Tulang - rahang (kanan) disangka berasal daripada manusia-kera pigmy jang sudah pandai menggunakan api dan alat sendjata, dan jang bertempat tinggal di Afrika-Selatan, sedjuta tahun j.t.l. Sedangkan batukepala (kiri) berasal daripada „seorang" "Australo-Pithicus Africanus", machluk manusia-kera pula, semasa dengan tulang-rahang tsb. Tulang² jang sudah membatu itu ditemukan di Transval oleh Prof. R.A. Dart dari Johannesburg.